

ADVENTURE GAMES

ÉLD ÁT A TÖRTÉNETET

MONOCHROME RT.

Thriller 1–4 játékos számára, 16 év felett

Ebben a kooperatív játékban egy csapatot alkottok, és közös erővel behatoltok a Monochrome Rt. épületébe. Három fejezetben élitek át a történetet, amelynek a szereplői vagytok. A fejezetek játékidéje egyenként mintegy 90 perc.

A játékot bármikor, vagy a fejezet végén **elmenthetitek** (lásd 9. oldal). Így ha felfüggesztitek a játékot, ugyanott folytathjátok a következő alkalommal. Természetesen végigjátszhatjátok egy menetben is.

Fontos! Semmilyen kelléket ne nézzetek meg a játék megkezdése előtt!
Ne lapozgassátok a Kalandok könyvét és ne nézegessétek a kalandkártyák képes oldalát sem. Várjátok meg, amíg a játék erre felszólít!

Karakterkártyák

A játék kellékei

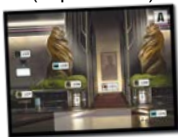
- 110 kalandkártya
- 87 számozott kártya (10–96)
- 19 alfanumerikus kártya
- 4 karakterkártya
- 1 Kalandok könyve
- 4 karakterfigura és talp
- 19 szintkártya (épületszintek)



Kalandok könyve



Szintkártya (képes oldal)



Szintkártya (hátlap)



Kalandkártyák (hátlap)



Karakterfigurák



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a Kalandok könyvét az asztalra. A négy karakterkártyát és a körindító kártyát (A kör menete) vegyétek ki a kalandkártya pakliból. Ellenőrizzétek, hogy a szintkártyák és a kalandkártyák betű- illetve szám szerinti sorrendben vannak-e. (Azokat a kalandkártyákat, amelyeken a számot megelőzi egy betű, a pakli alján hagyhatjátok, kivéve az F1, A1, A2 és M1 lapokat, amelyekkel kapcsolatban később találotok majd utasítást a szabályban.) A szintkártyákat és a kalandkártyákat helyezzétek az asztalra, lefordított paklikban.

Óvatosan emeljétek ki a négy **karakterfigurát** a kartonból, és illesszétek mindegyiket a megfelelő színű talpra.

Vegyétek ki az **A, B, C és D** kártyákat a **szintkártya-pakliból**, valamint az **F1, A1 és A2** kártyákat a **kalandkártya-pakliból**. Tegyétek az A szintkártyát és az F1 kalandkártyát **képpel felfelé** az asztal közepére. Ezután a **B, C és D szintkártyát** is helyezzétek az asztalra

lefordítva, a képen látható módon. Hagyjatok elég helyet a kártyák körül további épületszintek számára!

A többi szintkártyát **lefordított pakliban** helyezzétek készenlétbe. A **kalandkártyákból képezetek egy paklit**, és az is **lefordítva** helyezzétek a szintkártya-pakli mellé. A kártyák hátlapja mindkét pakliban számokkal és/vagy betűkkel van jelölve azért, hogy egy bizonyos kártya keresésekor véletlenül se lássatok bele a történetbe.

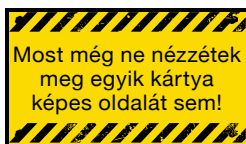
Helyezzétek egymásra a **riasztási fokozatot jelző A1 és A2 kártyákat** úgy, ahogy a jobb oldali ábra mutatja. A játék elején a **riasztási fokozat 0** (lásd 6. oldal). Végül a **négy karakterkártyát** és a **körindító kártyát (A kör menete)** tegyétek jól látható helyre.

Előkészületek 2–4 játékos esetén

Válasszatok magatoknak egy-egy karaktert, majd vegyétek el az ahhoz tartozó **karakterkártyát** és **karakterfigurát**, valamint a karakterkártyán jelzett **kalandkártyát**. Mindkét kártyát helyezzétek magatok elé képpel felfelé. A nem használt karakterekhez tartozó kártyákat és figurákat tegyétek vissza a dobozba.

Egyszemélyes játék előkészületei

A játékot egyedül is lehet játszani. Ebben az esetben a játékos két, szabadon választható karaktert irányít egyszerre.



- Ez egy kooperatív játék. Együtt beszélitek meg, mi legyen a következő lépés, milyen tárgyakat kombináljatok, milyen helyszíneket fedeztetek fel.
- Minden fejezet után és a játék végén **értékelésre** kerül sor. Az elért pontszám azonban nem befolyásolja a történet kimenetelét.
- **Fontos!** Legyen kéznél papír és toll, érdemes **jegyzetelni!**
- Ha elakadtok, nézzétek meg a **súgót** a 12–15. oldalon! Keressétek meg az adott kalandkártya sorszámát, vagy a szintkártyán kiválasztott mező számát. Ott megtaláljátok, hogy mi a teendő, mire van szükség a továbblépéshez. A súgó használatáért nem jár büntetőpont!
- A szövegeket mindig hangosan olvassátok fel!
- Ha egy kártya vagy a könyv szövege ellentmond az ebben a szabályban foglaltaknak, mindig a kártya vagy a Kalandok könyve szövege a mérvadó.

A JÁTÉK MENETE

Az kezdi a játékot, aki legutoljára látott vagy olvasott thrillert. A csapat minden tagja a következő fázisokat végezheti el a saját körében:

1. Kalandkártyák megosztása
2. Karakter mozgatása
3. Új épületszint megnyitása
4. Egy akció végrehajtása
5. Kalandkártyák megosztása

1) Kalandkártyák megosztása

Mielőtt lépnél a **karaktereddel** (és/vagy az **akciód** végrehajtása **után**) bármennyi kalandkártyát megoszthatsz - átadhattok/átvehettek - egymás között azokkal a társaidal, akik veled azonos szinten tartózkodnak.

Fontos: A mozgásfázisban és akció végrehajtása közben a kártyák megosztása **nem engedélyezett**. Tehát nem adhatsz/vehetsz át kártyát, amikor együtt utazol a liftben egy csapattárrsal, vagy egy olyan szinten, amelyen a liftben utazva csak áthaladsz.

Az ilyen **szimbólummal** jelölt kártyák **nem** adhatók át más játékosnak:



Megjegyzés: A lift mindenkor annak a szintnek a részét képezi, amely mellett épp áll.

Példa: Az F1 lift épp az A szint mellett van, ezért most az A szint területéhez tartozónak tekintendő. Chiu és Alva tehát átadhat egymásnak kártyát a mozgásfázis előtt, vagy az akciófázis után.



2) Karakter mozgatása

A kalandkártyák megosztása után lépned kell a karaktereddel. A következő lehetőségek közül választhatsz:

- egy **másik szintre** lépsz a **lift** használatával, vagy
- egy **másik mezőre lépsz ugyanazon a szinten**. A mezőket egyedi számok jelölik minden helyszínen.

a) A lift használata

Szabadon mozoghatsz a Monochrome Rt. területén, de ha az épület egy másik szintjére szeretnél menni, a lifteket kell használnod. Ezek mindig csak az adott liftkártyán **feltüntetett szintekre** juttatnak el. A játék kezdetén csak az F1 lift áll rendelkezésre, mely az A-B-C-D szintekre visz. A kaland során több liftet is találsz majd.

Ha a lift nem azon a szinten van, ahol állsz, úgy hívhatod oda, hogy a liftkártyát a szint mellé helyezed. Ugyanabban a mozgásfázisban hívhatod a liftet **és** léphetsz is. Tedd a karakterfigurádat a liftre, majd mozgasd azt fel vagy le az általad választott szinthez. Ha a köröd elején a liftben állsz, azzal közvetlenül egy másik szintre kell menned.

Ha több liftet kell használnod a kívánt épületszint eléréséhez, átszállhatsz a karaktereddel egyik liftből a másikba, majd azzal folytathatod az utat. Ha ez a másik lift épp nem áll ott, ugyanúgy odahívhatod, és az általad választott szintre mehetsz vele.

Amikor megérkeztél a céloddhoz, a karaktereddel **az egyik mezőre léphetsz ezen a szinten, vagy maradhatsz a liftben**. Ha a liftben maradsz, nem hajthatsz végre más akciót, de kalandkártyákat még átadhatsz és átvehetsz.

Fontos: A liftben álló összes csapattag együtt mozog a lifttel, de **nem szállhatnak ki** más játékos körében, azalatt a liftben maradnak. **Ne feledd: A lift mindig annak a szintnek a részét képezi, amely mellett épp áll!**



b) Mozgás egy épületszinten belül

Ugyanazon a szinten belül másik mezőre léphetsz és felfedezheted azt, vagy kalandkártyákat kombinálhatsz a mezővel (további részletek a 8. oldalon).

Amikor a karakterfigurád egy adott mezőn áll, a következő lehetőségek közül kell választanod egyet:

- ugyanazon a szinten egy másik mezőre lépsz és azt felfedezed, vagy kombinálsz egy kalandkártyával (lásd 8. oldal); VAGY
- azon a mezőn maradsz, ahol állsz, és azt újra felfedezed, vagy kombinálsz egy kalandkártyával (lásd 8. oldal); VAGY
- belépsz a liftbe anélkül, hogy használnád. Ekkor nem hajthatsz végre más akciót, de kalandkártyákat még átadhatsz/átvehetsz, ha van rá lehetőség.

Fontos: Ha a köröd elején a karakterfigurád a **liftben** van, de **nem akarsz másik szintre menni, ki kell szállnod** a liftből. Tedd a karakterfigurádat valamelyik mező mellé az adott szinten, és fedezd fel a mezőt, vagy kombináld egy kalandkártyával (lásd 8. oldal).

Megjegyzés: Ugyanazon a mezőn több karakter is állhat. Ne tedd a karakterfigurát közvetlenül a mezőszámra, hanem inkább mellé, hogy az látható maradjon!

3) Új épületszint megnyitása

Ha olyan szintkártyához érkezel, amely még nincs felfedve, fordítsd a színére és olvasd fel a megfelelő bejegyzést a könyvben; ott részletesen le van írva, mit találsz ezen a szinten. A játék elején az A szintkártyához az A bejegyzés tartozik. Miután így megnyitottál és meglátogattál egy új helyszínt, a szintkártya a továbbiakban a képes oldalára fordítva marad. A hozzá tartozó bejegyzést bárki bármikor újra elolvashatja.

Fontos: Először olvasd fel a szintre vonatkozó bejegyzést, és csak **ezután** tedd a karakterfigurádat a mezőhöz, amelyet fel akarsz fedezni, vagy amellyel kalandkártyát szeretnél kombinálni.

Kalandok könyve

Minden alkalommal, amikor egy mezőt felfedezel, amikor kalandkártyákat kombinálsz (lásd a 7. oldalon), vagy ha a játék erre utasít, olvasd fel hangosan a megfelelő bejegyzést a könyvből!

A bejegyzések **növekvő sorrendben** követik egymást. **Ügyelj rá, hogy csak azt a bejegyzést olvasd fel, amelyet akkor és ott kell!**

4) Egy akció végrehajtása

Ha nem vagy épp a liftben és nincs olyan kalandkártyád, amely másképp utasít, a következő műveletekből kell végrehajtanod egyet:

- a) **fedezz fel egy mezőt**, VAGY
- b) **kombinálj (rendelj egymáshoz) két kalandkártyát**, vagy
- c) **kombinálj egy kalandkártyát egy mezővel**.

a) Mező felfedezése egy adott szinten

Minden szinten több mező van, amely felfedezésre vár. Minden **mezőt** egy **szimbólum** és egy **háromjegyű szám** jelöl (lásd jobbra).



Riasztási fokozatok és kockázatok

A Monochrome Rt. területén minden mezőhöz tartozik egy **riasztást kiváltó szimbólum**, és a játék elején minden karakter úgy indul, hogy bizonyos mezők számára **kockázatosabbak**. Mielőtt egy adott mezőhöz tartozó bejegyzést felolvasol a könyvből, ellenőrizd, hogy emelkedik-e ott a riasztási fokozat. Ugyanis **ha olyan mezőt fedezel fel vagy kombinálsz kalandkártyával** (lásd 8. oldal), amelyen a kockázatkártyáddal **megegyező szimbólum** szerepel, a riasztási fokozat azonnal 1-gyel emelkedik. Ha több kártyád is van, melyen ugyanez a szimbólum látható, a riasztási fokozat annyival emelkedik, ahány ilyen kártya van nálad!

Fontos: A riasztási fokozat **soha nem lehet 5-nél magasabb**. Az **5. fokozat elérésekor** bekövetkezik az általános riasztás; az ilyen eseteket jegyezzétek fel, majd rögtön olvassátok el a **999. bejegyzést** a könyvben.



Példa: Chiu felfedezi a 105. mezőt, és nála van a 49. kártya. A kártyán ugyanaz a szimbólum van, mint a 105. mezőn. Ezért 1-gyel emelkedik a riasztási fokozat.

Ha fel akarod fedezni a mezőt, ahol a karakterfigurád áll, keresd meg a **Kalandok könyvében azt a bejegyzést, amely a mezőnek megfelelő háromjegyű szám mellett található, és olvasd fel hangosan**. Ezzel információhoz juthat a csapat, megtudtok egy további részletet a történetből, vagy új kalandkártyákat vehettek fel.

Megjegyzés: A szintkártyákon az egyes **mezőszámok** a játék során **változhatnak**. Ha egy adott szintet ábrázoló későbbi kártyán valahol más mezőszám szerepel, mint korábban, akkor azon a mezőn **új felfedezni való** van! De előfordul az is, hogy egy-egy helyszínre érdemes később is visszatérni, mert ott új információ vár, vagy más kalandkártyák válnak elérhetővé.

A KÁRTYÁKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Egyes bejegyzések kalandkártyák húzására vagy eldobására utasítanak. Teendők, ha az alábbiakra szólít fel egy bejegyzés:

- Húzz egy vagy több **kalandkártyát a kalandkártya pakliból**: vedd fel a kártyákat és tedd magad elé képpel felfelé – hacsak az utasítás mást nem mond. Ezzel a kártyák bekerülnek a **készletedbe**.
- Helyezz **vissza egy vagy több kalandkártyát a pakliba**: tedd a kártyát lefordítva a pakliba, az eredeti helyére.
- Helyezz **vissza egy vagy több kalandkártyát a dobozba**: tedd vissza a kártyá(ka)t a dobozba; ezeknek nem lesz már szerepe a játékban. Mindegy, hogy épp kinél és hol van az adott kártya.

Fontos: Ha az utasítás úgy szól, hogy távolíts el egy kártyát a kalandkártyapakliból, azt tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd. Csak az utolsó fejezet után szabad megnézni, mivel túl sokat árulna el a történetről!

Megjegyzés: A játék során előfordulhat, hogy olyan kártya felvételére kapsz utasítást, amely már nálad van. Az ilyen instrukció nyilvánvalóan nem hajtható végre. Az is megtörténhet, hogy olyan kártya visszatételére szólít fel egy bejegyzés, amely már nincs játékban. Az ilyen instrukció is érvénytelen. **A játékból eltávolított kártyák a továbbiakban már nem kerülnek vissza.** A többi esetben is úgy kövesd az utasításokat, ahogy az lehetséges.

b) Két kalandkártya kombinálása egymással

Egyes mezőkön kalandkártyákat vehetsz fel. Ezeket a játék során egymáshoz rendelheted, azaz **kombinálhatod (és kombinálnod kell)** bizonyos más kalandkártyákkal vagy mezőkkel. Lesz olyan eset, amikor egyértelmű az összerendelés — és olyan is, amikor nem.

Két kalandkártyát bármikor kombinálhatsz, **kivéve, amikor a liftben tartózkodsz.**

A kombinálás menete

Egy kalandkártya kombinálása egy másik kalandkártyával vagy egy mezővel azt jelenti, hogy azok sorszámát egymás mellé állítva összeolvasod, így egy összevont számot kapsz. Nézd meg a számokat: a kalandkártyák bal felső sarkában egy **kétjegyű** szám látható, míg a mezőket **háromjegyű** szám jelöli.

Az összevont szám a két szám közül az alacsonyabbal kezdődik, utána következik a nagyobb szám. Így a kombináció négy- vagy ötjegyű szám lesz (ld. az alábbi példát). Ezután keresd meg a könyvben a kapott számmal jelzett bejegyzést és olvasd fel hangosan!

c) Kalandkártya és mező kombinálása

Ha egy kalandkártyát egy mezővel szeretnél kombinálni, az adott mezőn kell állnod.

Fontos: Ne feledkezz meg a riasztóról! Ha a mezőn és egy kockázatkártyádon azonos szimbólum szerepel, **emelned kell a riasztási fokozatot.**

Példa: Nálad van a 10. (macskaeledel konzerv) és a 11. (konzervnyitó) kalandkártya. Felfedezel egy macskát a 104. mezőn. Úgy döntesz, hogy megpróbálsz megetetni a macskát, ehhez ki kell nyitnod a konzervet. Kombinálsz a 10. kártyát a 11. kártyával, és megkeresed az így kapott 1011. számú bejegyzést: „Nagyszerű! Sikerült kinyitnod a konzervet. Tedd vissza a 10. és a 11. kártyát a dobozba, majd vedd fel a 12. számút.” A 12. kártyán egy nyitott macskaeledel konzerv látható.



A következő körben kombinálhatod a 12. kártyát a 104. mezőn megbújó macskával. Keresd meg és olvasd fel az így kapott 12104. bejegyzést. Ha te vagy Chiu, a riasztási fokozatot is emelned kell 1-gyel - a 104. mezőn látható riasztási szimbólum miatt.



Fontos! A játék mindig közli, ha vissza kell tenni egy kalandkártyát a dobozba. Amíg nincs ilyen utasítás, tartsd meg a kalandkártyákat! Ha a kapott számkombináció nem szerepel a könyvben, az adott kalandkártyák nem kombinálhatók egymással, vagy azzal a mezővel. Kalandkártya nem kombinálható karakterkártyával. Néhány kalandkártya többször is kombinálható, más-más kalandkártyákkal vagy mezőkkel.

Ha egy adott kombinációhoz nem tartozik bejegyzés, folytasd a következő fázissal. További akciót már csak a következő körben végezhetesz.

5) Kalandkártyák megosztása

Miután az akciód végrehajtottad, **bármennyi kalandkártyát átadhatsz** egy másnak azokkal a társaiddal, akik **veled azonos épületszinten** tartózkodnak.

A játékállás mentése

A játék mentésekor készítsetek fotót az aktuális játékállásról és a nálatok levő kalandkártyákról. Természetesen tollat, papírt is használhattok fotózás helyett. Feltétlenül jegyezzétek fel az aktuális riasztási fokozatot is, és hogy hol állnak a karakterfiguráitok! Ezután az összes felfedett szintkártyát, a megszerzett kalandkártyáitokat és a karakterkártyákat tegyétek egy műanyag tasakba, a még fel nem fedett szintkártyákat és a többi kalandkártyát egy másik tasakba. A játékból már eltávolított szintkártyák és kalandkártyák maradjanak külön a dobozban. Amikor legközelebb folytatni szeretnétek a játékot, rendezzétek el a szintkártyákat és a kalandkártyákat a képek/jegyzetek alapján, majd állítsátok a karakterfigurákat a megfelelő mezőkhöz.

A JÁTÉK INDÍTÁSA

Most már mindent tudtok, kezdődhet a kaland! **Helyezzétek a karakterfigurákat az A szintre** és olvassátok tovább a szabályt.



BEVEZETÉS

Egy különleges bűnbanda tagjai vagytok. Olyanok veszik igénybe a szolgálataitokat, akik kényes dolgokat akarnak elintéztetni. Sürgősen. Diszkréten. Illegálisan. Igaz, mostanában nem dübörög az üzlet, és a legutóbbi munkátok se tegnap volt már. Lehet, hogy megfigyelés alatt álltok, és a Szervezet feketelistára tette a csapatot?

Egy zörej visszaránt a valóságba. Az ajtó előtt a padlón alaktalan csomag hever. Jelöletlen, nincs rajta se feladó, se címzett. Nincs értelme kilesni az ajtón – a küldemény nyilván drónnal érkezett. Izgatottan kibontjátok a csomagot. Pár menő, vadonatúj AR-szemüveget találtok benne, egy rövid üzenettel: „Vegyétek fel!” Kíváncsian tesztek eleget a felszólításnak. Egy épület jelenik meg előttetek a szemüvegen át, majd egy férfi hangját halljátok:

„Helló! Köszönöm, hogy meghallgattok! Ovin vagyok. Amit most láttok, az a Monochrome Rt. épülete. Valószínűleg már hallottatok a társaságról. Az elmúlt években a világ három legnagyobb gyógyszercege közé nőtte ki magát. Az a hír járja, hogy mostanában egy forradalmian új terméket fejlesztettek ki: egyfajta csodaszert, a neve Rainbow. Állítólag javítja a koncentrációt és a fizikai teljesítményt is, sőt a szövetek helyreállítását is jelentősen felgyorsítja – vélhetően mindennemű mellékhatás nélkül.”

„Egyelőre minden a legnagyobb titokban zajlik. A Monochrome jelenleg egy távoli kutatóbázison teszteli a Rainbow-t; ezt látjátok itt.”

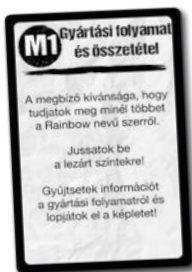
„Érdekel az ügy? Helyes! Ugyanis azt szeretnénk, ha megtudnátok pár dolgot a Rainbow-val kapcsolatban. Sikerült szereznünk néhány alapszintű beléptető kártyát, ezekkel bemehettek az épületbe. Azt várjuk tőletek, hogy bejussatok az elzárt szintekre is, és további információt derítsetek ki a szintetizálási folyamatról, sőt lehetőség szerint szerezzétek meg a képletet! Azt valószínűleg egy erős biztonsági védelemmel ellátott laboratóriumban őrzik.”

„Van még három dolog. Először is: mindannyiunk jól felfogott érdekében ügyeljetek rá, hogy ne hagyjatok nyomot magatok után – semmit, ami kapcsolatba hozható velünk, vagy visszavezethető lenne ránk! Másodszor: az adatszemüveget az épületen belül is használhatjátok, azzal kommunikálhattok egymás között, és láthatjátok-hallhatjátok mindazt, amit a többiek látnak és hallanak. Harmadszor pedig: nem ti vagytok az elsők, akiket megbíztunk ezzel a feladattal. Az előző csapattal azonban elvesztettük a kapcsolatot egy ideje. Tehát legyetek résen!”

Amint az utolsó mondatok elhangzottak, egy férfi és egy nő képe tűnik elő. Ezután a szemüveg kivilágosodik, ti pedig egymásra néztek. Rainbow... Ezek a hatások erős túlzásnak tűnnek! Az ügyfeletek, Ovin, azonban meg van győződve róla, hogy a szer rendkívül értékes. Szóval, miért is ne?

Néhány nappal később már ott álltok a Monochrome Rt. távoli kutatóbázisának földszintjén. Elmúlt éjfél. Egy fehér macskát vesztek észre, de az máris eltűnik a bútorok mögött. Remélhetőleg még senki más nem észlelte a jelenléteteket. A lopott belépőkártyákkal eddig jutottatok. Most rajtatok a sor!

Olvassátok fel az **A szinthez** tartozó bejegyzést a Kalandok könyvében, és vegyétek fel az **M1 kalandkártyát**. Ez lesz a **küldetésetek!**



Ezen az oldalon – vagy egy külön lapon – rögzíthetitek az aktuális játékállást: a már felfedett szintkártyákat, a nálatok levő kalandkártyákat, a karakterfigurák helyét, az aktuális riasztási fokozatot és az általános riasztások számát (ha volt). Írjátok fel a fejezetek végén elért pontszámot is!

Figyelem! Spoiler! A következő oldalon kezdődik a sugó!

KALANDKÁRTYA SÚGÓ

- 10:** A 104. mezőn.
Kombinálható: 11.
- 11:** A 104. mezőn.
Kombinálható: 10.
- 12:** Kombinálható:
203. vagy 351.
- 13:** A 107. mezőn.
Kombinálható: 206.
- 14:** A 107. mezőn.
Kombinálható: 44. vagy 661.
- 15:** Kombináld a 201. mezőt 86-tal, majd a 852. bejegyzést választva megszabadulhatsz a 15. és az 51. kártyától.
- 16:** Kombináld a 70. kártyát a 153. mezővel, hogy megszabadulj a 16. és az 52. kártyától.
- 17:** A 202. mezőn. Kombinálható: 29.
- 18:** A 202. mezőn. Kombinálható: 303.
- 19:** Kombináld a 12. kártyát a 203. mezővel; későbbi kombináció: 68. vagy 253.
- 20:** Kombináld a 28. kártyát a 311. mezővel, hogy megszabadulj a 20. és az 50. kártyától.
- 21:** Kombináld a 901. mezővel.
- 22:** A 205. mezőn. A játék végén növeli a pontszámot.
- 23:** Infó a 105. mezőn: 63 országot lát.
Kombináció: 86 és 201.
- 24:** Juttass gázt a D szintre. Ehhez használd a 30. kártyát a 204. mezőn.
- 25:** A 315. mezőn. Kombinálható: 201.
- 26:** A 312. mezőn. Kombinálható: 704.
- 27:** A 201. mezőn. Fedezd fel az 502. mezőt.
- 28:** A 403. mezőn. Kombinálható: 45. vagy 311.
- 29:** A 404. mezőn. Kombinálható: 17.
- 30:** Kombinálható: 204.
- 31:** A 412. mezőn. Előtte használd a 30. kártyát a 204. mezőn. Kombinálható: 102.
- 32:** A 314. mezőn. Kombinálható: 661. vagy 906.
- 33:** Menj az F1 lifttel a D szintre, így megszabadulhattok a 33. kártyától.
- 34:** Az 502. mezőn.
Kombinálható: 602. Megoldás: 87.
- 35:** A kulcsot megtalárod a 316. mezőn; jelszókombináció a nyitáshoz: 87.
Kombináld a 35. kártyát a 106. mezővel.
- 36:** Kombináld a 40. vagy az 58. kártyával, hogy megszabadulj a 36. kártyától.
- 37:** Az 504. mezőn. Ha kombinárod a 107. mezővel, vízzel töltött palackot kapsz.
A 107. mezővel többször is kombinálható!

A súgóban többek között megnézhetitek, hogy az egyes kártyák melyik mezőn találhatók és mivel kombinálhatók.

- 38:** Az 504. mezőn.
Kombinálható: 501.
- 39:** Megkapod, ha kombinárod a 35. kártyát az 501. mezővel. Kombináld a 704. mezővel.
- 40:** Megkapod, ha kombinárod a 37. kártyát a 107. mezővel. Kombinálható: 36., 43., 56. vagy 701.
- 41:** A 603. mezőn. Később kombináld az 54. kártyát a 252. mezővel.
- 42:** A 603. mezőn. Kombinálható: 704.
- 43:** Kombináld a 40., 80. vagy 85. kártyával, hogy megszabadulj a 43. kártyától.
- 44:** Kombináld a 14. kártyával, hogy megszabadulj a 44. kártyától.
- 45:** Csak akkor kaphatod meg, ha a karaktered a 701/754. mezőn áll. Kombináld a 28. kártyával vagy a 661. mezővel.
- 46:** Válaszd a 430. bejegyzést a 351. mezőn, vagy kombináld a 12. kártyát a 351. mezővel, hogy megszabadulj a 46. és 49. kártyától.
- 47:** A 703. mezőn válaszd a 840. opciót.
Kombinálható: 906.
- 48:** Kombináld a 42. kártyát a 704. mezővel, majd menj a 756. mezőre és válaszd a 640. bejegyzést, így megkapod a 48. kártyát. Ezután kombináld a 48. kártyát a 906. mezővel.
- 49:** Válaszd a 430. opciót a 351. mezőn, vagy kombináld a 12. kártyát a 351. mezővel, hogy megszabadulj a 46. és a 49. kártyától.
- 50:** Kombináld a 28. kártyát a 311. mezővel, hogy megszabadulj a 20. és az 50. kártyától.
- 51:** Kombináld a 201. mezőt 86-tal, majd a 852. bejegyzést választva megszabadulhatsz 15. és az 51. kártyától.
- 52:** Kombináld a 70. kártyát és a 153. mezőt, hogy megszabadulj a 16. és az 52. kártyától.
- 53:** Indítás: használd a 42. kártyát a 704. mezőn.
- 54:** A 25. kártyával menj a 201. mezőre. Ezután ott válaszd a 862. opciót és másold a vírust a 25. tárgyra. Utána kombináld a 252. mezővel.
- 55:** Csak úgy szerezheted meg, ha előbb helyet foglalsz a 701/754. mezőn, majd kombinárod a 45. vagy 85. kártyát és a 661. mezőt. Növeli a végső pontszámot.

- 56:** A 801. mezőn. Kombinálható: 19., 40., 89. vagy 906. A játék végén növeli a pontszámot.
- 57:** A 802. mezőn. Kombináld a 154. mezőn található 65. kártyával.
- 58:** A 803. mezőn, a 868. bejegyzés felolvasásakor.
Kombinálható: 36., 61. vagy 75.
A játék végén növeli a pontszámot.
- 59:** A 803. mezőn, a 868. felolvasásakor.
Kombinálható: 353.
- 60:** Vedd fel a 32. kártyát a 314. mezőn, majd kombináld a 661. mezővel. A játék végén növeli a pontszámot.
- 61:** A 902. mezőn. Kombinálható: 58., 80., 661., 777. A játék végén növeli a pontszámot.
- 62:** Vedd fel a 61. kártyát a 902. mezőn, majd kombináld a 661. mezővel. A játék végén növeli a pontszámot.
- 63:** A 906. mezőn. Ha úgy döntesz, használd a rózsaszínnel jelölt szinteken (A és I2).
- 64:** A 906. mezőn. Ha akarod, használd a rózsaszínnel jelölt szinteken (A és I2).
- 65:** A 154. mezőn. Kombinálható: 57.
- 66:** Kombináld az 57. és a 65. kártyát.
Ezután kombináld a 151. mezővel.
- 67:** Kombináld a 66. kártyát a 151. mezővel.
1) A reaktor túlterhelése: 353. mező.
2) Tedd a 63. és a 64. kártyát az A és I2 szintekre.
3) Majd növeld a nyomást: 972. -> 699. -> 789. - ezzel felrobbanthatod az épületet, ha akarod.
- 68:** A 253. mezőn. Kombinálható: 19.
- 69:** A 253. mezőn. Kombinálható: 72.
- 70:** Kombináld a 19. és a 68. kártyát.
Ezután kombináld a 153. mezővel.
- 71:** Kombináld az 54. kártyát a 252. mezővel.
A játék végén növeli a pontszámot.
- 72:** A 354. mezőn. Kombinálható: 69.
- 73:** Kombináld a 69. és a 72. kártyát. A játék végén növeli a pontszámot. Kakukktójás!
Lehet, hogy lesz még szerepe egy későbbi kalandban?
- 74:** Mostantól az ezzel a szimbólummal jelölt mezők számához adj hozzá 60-at.
- 75:** Kombináld az 58. kártyával, hogy megszabadulj a 75. kártyától.
Vagy szorítsd össze a fogad! Közel a vég...
- 76:** Kombináld az 58. vagy a 80. kártyát a 61. kártyával, vagy a 61. kártyát a 777. mezővel.
- 77:** Kombináld a 39. kártyát a 704. mezővel.
A játék végén növeli a pontszámot.
- 78:** Kombináld a 36. és a 40. kártyát, hogy megszabadulj a 36. és a 78. kártyától.
- 79:** A 972. mezőn. A játék végén növeli a pontszámot.
- 80:** A 253. mezőn. Kombinálható: 43., 61., 701.
- 81:** Kombináld a 70. kártyát a 153. mezővel.
- 82:** Kombináld a 201. mezőt 86-tal, és válaszd a 852. bejegyzést.
- 83:** Válaszd a 430. bejegyzést a 351. mezőn, vagy kombináld a 12. kártyát a 351. mezővel.
- 84:** Kombináld a 28. kártyát a 311. mezővel.
- 85:** Kombináld a 28. és a 45. kártyát.
Kombinálási lehetőségek: 661., 701.
- 86:** Tartsd a szemed az L szinten, vagy kombináld a 19. kártyát a 253. mezővel.
Olvasd el a 777. bejegyzést. Vagy kombináld a 32., 61. vagy 85. kártyát a 777. mezővel. A játék végén növeli a pontszámot. Kakukktójás! Lehet, hogy lesz még szerepe egy későbbi kalandban?
- 87:** Kombináld a 26. kártyát a 704. mezővel.
A játék végén növeli a pontszámot.
- 88:** Kombináld az 54. kártyát a 252. mezővel.
A játék végén növeli a pontszámot.
- 89:** Olvasd el a 777. bejegyzést. Kombinálható: 56. A játék végén növeli a pontszámot.
- 90:** Ha elsőként olvasod a 201. bejegyzést.
- 91:** Ha elsőként olvasod a 316. bejegyzést.
- 92:** Ha elsőként olvasod a 405. bejegyzést.
- 93:** Ha elsőként olvasod a 601. bejegyzést.
- 94:** Ha elsőként olvasod a 902. bejegyzést.
- 95:** Kombináld a 19. és a 68. kártyát.
- 96:** Kombináld az 56. és a 89. kártyát.

SÚGÓ A MEZŐKHÖZ

Itt hasznos tippeket olvashattok többek között arról, hogy mit találtak az egyes mezőkön, azok milyen kombinációkban szerepelhetnek.

- 101:** Háttér-információ.
- 102:** Kombináld a 31. kártyával, és megnyílik az út a lezárt helyszínekhez.
- 103:** Kombináld a 12. kártyával. A 180. emeli a riasztási fokozatot 1-gyel!
- 104:** Vedd fel a 10. és a 11. kártyát.
- 105:** Információ a Monochrome Rt. vállalatról. Jegyezd meg a 63-as számot, a 201. mezőnél lesz rá szükség. Később kombináld a 86-ot a 201. mezővel.
- 106:** A kulcsot a 316. mezőn találod, nyitáshoz a jelszó: 87. A 35. és a 106. kombinálásával elérheted az alagsori szinteket.
- 107:** Vedd fel a 13. és a 14. kártyát. A 37. kártyával kombinálva megtöltheted a vízespalackot (többször is).
- 151:** Először kombináld az 57. és a 65. kártyát, majd a 66. kártyát ezzel a mezővel, és megkapod a 67. kártyát.
- 152:** Információ az épületszintek színkódolásáról.
- 153:** Először kombináld a 19. és a 68. kártyát, majd a 70. kártyát ezzel a mezővel, így megszabadulhatsz a 16. és az 52. kártyától.
- 154:** Vedd fel a 65. kártyát.
- 163:** A számítógép nem használható a reaktor túlterhelése miatt.
- 201:** Legjobb, ha Alva fedezi fel. A jelszó 86: kombináld a 201. mezővel. Ha a 852. bejegyzést választod, megszabadulsz a 15. és az 51. kártyától. Ha a 862. bejegyzést, megkapod az 54. kártyát. A 800. emeli a riasztási fokozatot 1-gyel!
- 202:** Vedd fel a 17. és a 18. kártyát.
- 203:** A 12. kártyával kombinálva megkapod a 19. kártyát.
- 204:** Először kombináld a 17. és 29. kártyát, majd a 30. kártyát ezzel a mezővel, így elalathatod a sebészt a D szinten. A D szinten minden csapattag elalszik!
- 205:** Vedd fel a 22. és a 23. kártyát.
- 206:** A 13. kártyával kombinálva megkapod a 21. kártyát. A 850. megnöveli a riasztási fokozatot 1-gyel!
- 212:** Információ az épületszintek színkódolásáról.
- 251:** Információ az épületszintek színkódolásáról.
- 252:** Az 54. kártyával kombinálva megkapod a 71. és a 88. kártyát.
- 253:** Vedd fel a 68., 69 és 80. kártyát. Alternatív megoldásként kombináld a 19. kártyát ezzel a mezővel, így megkapod a 86. kártyát.
- 261:** A számítógép nem használható a reaktor túlterhelése miatt.
- 303:** Ha nincs biztonsági egyenruhád, a riasztási fokozat 1-gyel emelkedik minden csapattag után, aki ezen a szinten tartózkodik! Tehát kombináld a 18. kártyát ezzel a mezővel.
- 311:** Kombináld a 28. kártyát ezzel a mezővel, és megszabadulhatsz a 20. és 50. kártyától.
- 312:** Vedd fel a 26. kártyát.
- 313:** Információ arról, hogy az energiaellátás növelhető.
- 314:** Vedd fel a 32. kártyát.
- 315:** Vedd fel a 24. és a 25. kártyát.
- 316:** Legjobb, ha Ramon fedezi fel a mezőt. Kombináld a 87-et ezzel a helyszínnel, így megkapod a 35. kártyát.
- 351:** Kombináld a 12. kártyát ezzel a mezővel, vagy hagyj ki. Olvasd el a 430. bejegyzést, ezzel megszabadulhatsz a 46. és a 49. kártyától. Létra nélkül a riasztási fokozat 2-vel emelkedik!
- 352:** Információ az épületszintek színkódolásáról.
- 353:** Kombináld az 59. kártyát a mezővel, vagy menj tovább. A reaktor felpörgetéséhez olvasd a 665. bejegyzést. Védőruházat nélkül égési sérüléseket szenvedsz! Az 555. emeli a riasztási fokozatot 3-mal.
- 354:** Vedd fel a 72. kártyát, vagy kombináld a 69. kártyát közvetlenül ezzel a mezővel.
- 373:** Információk az energiafogyasztásáról. A 444. csökkenti a riasztási fokozatot 2-vel.
- 401:** Háttér-információ.
- 402:** Információ a biztonsági azonosító kártyáról. Csak akkor szerezheted meg, ha a sebész öntudatlan állapotban van.
- 403:** Vedd fel a 28. kártyát.
- 404:** Vedd fel a 29. kártyát.
- 405:** A legjobb, ha Chiu fedezi fel a mezőt. Információ a kísérletekről.
- 412:** Vedd fel a 31. kártyát.
- 415:** Információ a tesztelésről.
- 501:** Kombináld a 38. kártyát ezzel a mezővel, és megkapod a 39. kártyát. A 935. kémiai égéshez vezet!

- 502:** Vedd fel a 34. kártyát.
- 503:** Információ a vizsgálati mintákról.
- 504:** Vedd fel a 37. és a 38. kártyát.
- 563:** A kijelző nem használható a reaktor túlterhelése miatt.
- 601:** Legjobb, ha John fedezi fel a mezőt. Majd kapcsold túlterhelt állapotba a reaktort. Ezután kombináld a következő kalandkártyákat ezen a helyen: 32. kártya - megkapod a 60. kártyát; 45. vagy 85. kártya - megkapod az 55. kártyát; 61. vagy 76. kártya - megkapod a 62. kártyát.
- 602:** Kombináld a 34. vagy a 39. kártyát ezzel a mezővel.
- 603:** Vedd fel a 41. és a 42. kártyát.
- 661:** A DNS-szekvenáló most már be van indítva. Kombinálható a következő kalandkártyákkal: 32. kártya - felveheted a 60. kártyát; 45. vagy 85. kártya - felveheted az 55. kártyát; 61. vagy 76. kártya - felveheted a 62. kártyát.
- 701/754:** A mező felfedezésekor fogságba esel. A 40., 80. vagy 85. kártya kombinálása ezzel a mezővel, illetve a 43. kártyával megszabadít a 43. kártyától. Amíg a fogság tart, körönként 1-gyel emelkedik a riasztási fokozat. Ezen a helyen kapod a 45. kártyát is.
- 702/755:** Információ a vizsgálószékről és a hatástalanításának módjáról.
- 703:** A 840. választásával megkapod a 47. kártyát. Az 540. emeli a riasztási fokozatot 1-gyel!
- 704:** Kombinálható a következő kalandkártyákkal: 26. kártya - felveheted a 87. kártyát; 39. kártya - felveheted a 77. kártyát; 42. kártya - felveheted az 53. kártyát.
- 715:** A vizsgálószék most üzemképtelen.
- 756:** A 640. választásakor felveheted a 48. kártyát.
- 757:** Szükség esetén állítsd le a keverőpultot, amíg kombináld a 26. vagy 39. kártyát a 704. mezővel.
- 801:** Vedd fel az 56. kártyát.
- 802:** Vedd fel az 57. kártyát.
- 803:** Ha a 868. bejegyzést választod, megkapod az 58. és 59. kártyát. A 168. emeli a riasztási fokozatot 2-vel!
- 901:** Kombináld a 21. kártyát ezzel a mezővel, így hatástalaníthatod a sorompót. Mielőtt ezt megtennéd, fedezd fel a 902. mezőt, mivel utólag ez már nem lehetséges. A 166. megnöveli a riasztási szintet 2-vel!
- 902:** Ugyan már, miért is ne vennéd magaddal?! (61. kártya).
- 906:** Ha kombinálsz a 32., 47., 56. és 60. kártyát ezzel a mezővel, többet tudhatsz meg a történetről. A 2. fejezet lezárásához kombináld a 48. kártyát ezzel a mezővel.
- 911:** Információ az épületszintek színkódolásáról.
- 912:** Információ a gépről. Amikor a reaktor (M szint) 100%-on van, új bejegyzés lesz elérhető ezen a helyen.
- 972:** Vedd fel a 79. kártyát. Közéleg a 3. fejezet vége.

ÉRTÉKELÉS

Az alábbi táblázatból kiderül, mennyire voltatok eredményesek!

0–50 pont:	Ezt megúsztátok! Sértetlenül kijutottatok. Ügyes!
51–75 pont:	Sikeresen befejeztétek a küldetést. Gratulálunk!
76–100 pont:	A Monochrome Rt. titkainak nagy részét sikerült megszereznetek. Nagyon jó!
101–125 pont:	Könnyedén végrehajtottátok a feladatot. Kiváló!
126–150 pont:	A tökéletes rablás! Megemeljük kalapunkat a filmbe illő teljesítmény előtt!

A SZERZŐK

Phil Walker-Harding gyermekkora óta szeret társasjátékokkal játszani, és társasjátékokat kitalálni. Különösen azokat a játékokat szereti, amelyek különböző életkorú és személyiségű embereket hoznak össze. Phil érdeklődési köréhez tartozik még a teológia, a klasszikus hollywoodi filmek és az ókori Egyiptom mítoszai. Feleségével, Meredith-szel Sydney-ben, Ausztráliában él.



Matthew Dunstan 1987-ben született Sydney-ben, Ausztráliában. Társasjátékokkal kapcsolatos legrégebbi emléke az, amikor nagymamájával kártyázott, illetve egy utazó sakktábla, amelyet nagynénjétől kapott 6 éves korában – és mindenkit az örületbe kergetett állandó unszolásával, hogy játsszanak vele. Ma Angliában dolgozik vegyészként a Cambridge-i Egyetemen, és a CO₂ befogására és tárolására szolgáló anyag után kutat.



Játékterv: Matthew Dunstan & Phil Walker-Harding
Forgatókönyv: Matthew Dunstan,

Michael Sieber-Baskal
Sztori: Michael Sieber-Baskal
Szerkesztés: Michael Sieber-Baskal,
Ralph Querfurth

Grafikai tervezés: Kreativbunker
Illusztráció: Maximilian Schiller
Dobozgrafika: „Exterior Curved Luxury
Hotel design, High-Rise Building,
architectural technology concept
3d rendering illustration“, Adobe Stock
Doboz utómunka: Folko Streese
Szöveg: Ute Wielandt
Prototípus: Kilian Vosse

Az alkotók és a Kosmos ezúton mond köszönetet mindazoknak, akik fáradtságot nem kímélve segítettek a játék tesztelésében, a szabály ellenőrzésében és a hibák kiszűrésében.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100., Tel.: 36 1 388-4122,
email: piatnik@piatnik.hu, Származási hely: EU,
www.piatnik.hu

Termékkód:
Minden jog fenntartva
MADE IN GERMANY

© 2019 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
kosmos.de