

ADVENTURE GAMES

ODHALTE
PŘÍBĚH

MONOCHROME A. S.

Thriller pro 1-4 hráče od 16 let

V této kooperativní hře se vloupáte do firmy Monochrome a. s. Jako tým zažijete příběh, který se odehrává ve 3 kapitolách, které spoluvytváříte. Hrací doba jedné kapitoly je přibližně 90 minut.

Hru můžete kdykoli nebo na konci kapitoly **uložit** (viz str. 9). To vám umožní hru přerušit a pokračovat později. Samozřejmě můžete hrát celou hru i bez přerušení.

Důležité: Neprohlížejte si před hraním hry herní materiál!
Nelistujte před hraním v Knize dobrodružství a nedívejte se na
líc karet. Počkejte, až vás hra k tomu vyzve.

Herní materiál

- 110 karet dobrodružství
- 87 očíslovaných karet (10-96)
- 19 karet označených písmeny a čísly
- 4 karty postav
- 1 Kniha dobrodružství
- 4 hrací figurky s postavci
- 19 karet pater

Karty postav



Kniha dobrodružství



Karty pater (líc)



Karty pater (rub)



Karty dobrodružství



Hrací figurky



PŘÍPRAVA HRY

Položte na stůl Knihu dobrodružství. Opatrně vyjměte 4 figurky z kartonové mřížky a vsaďte je do plastových stojánek odpovídající barvy.

Vyjměte karty postav a přehledovou kartu z balíčku a dejte je do středu stolu. Karty pater a karty dobrodružství položte vedle nich na hromádky **lícem dolů**.



Proveďte, zda jsou karty úrovní a dobrodružství seřazeny podle písmen nebo číslic ve vzestupném pořadí.

Vezměte si z příslušných hromádek **karty pater A, B, C a D** a také **karty dobrodružství F1, A1 a A2**. Umístěte patro A a kartu dobrodružství F1 lícem nahoru, tzn. **otevřenou**, doprostřed stolu. **Patro B, C a D** umístěte rubem, tedy **zakryté** nad patro A. Nechte všude kolem dost místa pro další možná patra!



Zbývající **zakryté karty pater** v hromádce položte stranou pro pozdější použití. Pod ně odložte **zakryté karty dobrodružství** v hromádce. Vzhledem k tomu, že obě hromádky mají na rubu písmena nebo číslice, můžete je během hry prohledávat, aniž by vám nechtěně prozradily příliš mnoho informací z příběhu.

Obě karty **stupně poplachu A1 a A2** umístěte na sebe, jak je vidět vpravo na obrázku. Začínáte na stupni **poplachu 0** (viz str. 6).



Hra pro 2-4 hráče:

Každý hráč si vybere jeden charakter. Vezměte si příslušnou **kartu postavy**, **hrací figurku** a **kartu dobrodružství** uvedenou na **kartě postavy**. Na tom stojí váš **handicap** (viz str. 6). Dejte obě karty před sebe. Zbylé karty postav a hrací figurky dejte zpět do krabičky.

Hra pro jednoho hráče:

Hra se dá velmi snadno hrát jen v jednom hráči. V tomto případě budeš hrát za **2 postavy současně**. Které si vybereš, je na tobě.

- Jedná se o **kooperativní hru**, založenou na spolupráci. Domluvte se, jak budete postupovat, co budete kombinovat, a na které místo se chcete podívat zblízka.
- Na konci každé kapitoly a také na konci hry je **hodnocení**. Pro pokračování příběhu však hodnocení není rozhodující.
- Mějte vždy po ruce **papír a tužku**, abyste si dělali poznámky.
- Na stránkách 12-15 naleznete **nápovědu** pro případ, že nevíte jak dál. Podívejte se na odpovídající číslo karty dobrodružství nebo místa. Pro každé je zde řešení, co můžete s kartou nebo na daném místě provést, aby příběh pokračoval dál.
- Odporuje-li text na kartě nebo text v Knize dobrodružství pravidlům, platí **text na kartě nebo text v Knize dobrodružství!**

PRAVIDLA HRY

Začíná ten, kdo naposledy viděl nebo četl nějaký thriller. Každý tah člena týmu prochází těmito **fázemi dobrodružství**:

- 1) výměna karet dobrodružství
- 2) pohyb hrací figurkou
- 3) odkrytí patra
- 4) provedení akce
- 5) výměna karet dobrodružství

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

1) Výměna karet dobrodružství

Před tahem a/nebo po provedení akce si můžeš vyměnit libovolný počet karet dobrodružství s členy týmu **na tvém patře**.

Pozor: Výměna je **zakázána během tahu a provádění akce!** Takže si nesmíš vyměňovat karty během jízdy výtahem s členem týmu, který je ve výtahu nebo v patře, kolem kterého projíždíš.

Ani karty s **tímto symbolem** není možné vyměňovat:



Poznámka: Výtah, který zastaví v patře, je součástí daného patra.

Příklad: Protože výtah F1 stojí v patře A, je součástí tohoto patra. Chiu si tedy může vyměňovat karty dobrodružství s Alvou před tahem nebo po akci.



2) Pohyb hrací figurkou

Po případné výměně karet dobrodružství **musíš** buď...

- a) **jet výtahem** do jiného patra nebo
- b) **se pohybovat po patře, ve kterém se právě nacházíš.**

a) přesun výtahem

V Monochrome a. s. se **nemůžete pohybovat volně**, do jednotlivých pater se dostanete pouze **výtahem**. Každý výtah jezdí pouze **do pater**, která jsou **na něm zobrazena**. Na začátku hry je k dispozici výtah F1. Pomocí něj se dostanete do patra A až D. Během vašeho dobrodružství objevíte další výtahy.

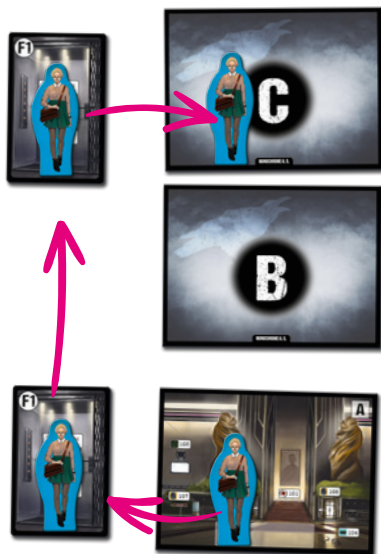
Pokud není výtah ve tvém patře, můžeš jej přivolat umístěním karty výtahu vedle tvého patra. Toto přivolání výtahu smíš provést **dodatečně** k tvému pohybu. Pak postav svou hrací figurku na výtah a posuň výtah nahoru nebo dolů do požadovaného patra. Pokud se na začátku svého tahu již nacházíš ve výtahu, jedeš přímo do požadovaného patra.

Pokud musíš použít více než jeden výtah, aby ses dostal do požadovaného patra, přesuň svoji hrací figurku k dalšímu výtahu a pokračuj s ním. Pokud další výtah není připraven, můžeš si ho také přivolat, nastoupit a jet do požadovaného patra.

Jakmile dosáhneš požadovaného patra, musíš buď postavit svoji **hrací figurku na některé místo v tomto patře NEBO zůstat ve výtahu**. V druhém případě však ztratíš svoji šanci provést akci. Ale stále si smíš, pokud je to možné, vyměnit karty dobrodružství.

Pozor: Všichni členové týmu, kteří jsou s tebou ve výtahu, budou výtahem převezeni také, ale během tvého tahu zůstanou ve výtahu a **ne-vystoupí. Nezapomeňte: Výtah je vždy součástí patra, vedle kterého ho právě zastavil.**

Poznámka: ve výtahu jsou patra označená písmeny. Pokud se v průběhu hry v místnosti něco změní, dostanete pokyn vyměnit kartu patra za jinou, označenou jiným písmenem. Tato místnost i když je označená jiným písmenem je považována za stejnou místnost a je tedy stále přístupná stejným výtahem jako před výměnou.



b) pohyb po tvém patře

Můžeš se také přesouvat z jednoho místa na druhé v rámci jednoho patra, abys je prozkoumal anebo kombinoval s kartami dobrodružství.

Pokud je tvá **hrací figurka umístěna na čísle místa**, musíš ji buď...

- postavit na jiné místo v tomto patře a místo si prohlédnout nebo s ním zkombinovat kartu dobrodružství (viz str. 8) NEBO
- ponechat na místě, u kterého nyní stojí, a místo znovu prozkoumat nebo s ním zkombinovat kartu dobrodružství (viz str. 8) NEBO
- **umístit do výťahu v patře, aniž bys s ním jel. Tím však ztratíš svoji šanci provést akci.** Ale stále si smíš, pokud je to možné, vyměnit karty dobrodružství.

Pozor: Pokud se tvá **hrací figurka** nachází ve **výťahu** na začátku tvého pohybu a ty **nechceš** jet do jiného patra, musíš vystoupit. Postav svou hrací figurku na místo v tomto patře a prozkoumej ho nebo s ním zkombinuj kartu dobrodružství (viz str. 8).

Poznámka: Na jednom místě může stát více hracích figurek. Pro lepší přehled neumísťujte své hrací figurky přímo na číslo místa, ale vždy vedle něj.

3) Odkrytí patra

Když se dostaneš ke kartě patra, která ještě nebyla odkrytá, odkryj ji a přečti odpovídající záznam v Knize dobrodružství. Záznam v Knize dobrodružství podrobně popisuje, co na tomto patře vidíte. Na začátku je to záznam A pro kartu patra A.

Pokud jste již patro objevili, je karta patra vyložena jako otevřená. Můžete kdykoli přečíst příslušný záznam k danému patru znovu.

Pozor: Teprve **poté** postav svou hrací figurku vedle místa, které chceš prozkoumat nebo se kterým chceš zkombinovat kartu dobrodružství.

Knih dobrodružství

Vždy, když prozkoumáváte místo, kombinujete karty dobrodružství (viz str. 7) nebo když vás hra vyzve, přečtěte nahlas záznam z Knihy dobrodružství.

Záznamy jsou seřazeny v Knize vzestupně podle čísel míst. **Dávejte pozor na to, abyste si přečetli pouze ten záznam, který si máte přečíst!**

4) Provedení akce

S výjimkou toho, kdy karta dobrodružství říká něco jiného nebo jsi stále ve výtahu, **musíš provést jednu z následujících akcí:**

- a) **prozkoumat místo** nebo
- b) **zkombinovat dvě karty dobrodružství** nebo
- c) **zkombinovat jednu kartu dobrodružství s místem.**

a) prozkoumání místa na patře

V každém patře je několik míst, které můžete prozkoumat. Každé **místo** je označeno **symbolem a třímístným číslem** (viz vpravo).



Stupeň poplachu a handicap

Každé místo v Monochrome a. s. má poplašný symbol a každá postava dostane na začátku hry handicap. Proto nejprve zkontrolujte, zda by stupeň poplachu stoupl, a pak přečtěte záznam k tomuto místu v Knize dobrodružství! **Pokud prozkoumáváš místo nebo kombinuješ kartu dobrodružství s místem** (viz str. 8), které jsou označeny **stejným symbolem** jako tvůj handicap, **stupeň poplachu** se ihned zvýší o 1. Máš-li více karet handicapů s tímto symbolem, zvýší se stupeň poplachu o 1 za každou kartu handicapu!

Pozor: Stupeň poplachu nemůže **stoupnout nad 5**. Pokud dosáhnete **stupně poplachu 5**, zaznamenejte ve svých poznámkách velký poplach. Poté ihned přečtěte **záznam 999**.



Příklad: Chiu má kartu handicapu 49.

*Na ní je zobrazen stejný symbol jako na místě 105. Chiu smí sice toto místo prozkoumat, ale **předtím** musí zvýšit stupeň poplachu o 1.*

Pokud chceš prozkoumat místo, vedle kterého stojí tvoje hrací figurka, **přečti nahlas odpovídající třímístný záznam v Knize dobrodružství**. Tak získáte další **informace k příběhu** nebo **získáte nové karty dobrodružství**.

Poznámka: Některá **čísla míst** na kartách pater se mohou během hry **měnit**. Pokud je na kartě patra náhle jiné číslo než dříve, můžete se na tomto místě dozvědět **něco nového!** Několik **míst** budete navíc muset **navštívit několikrát**, protože správné informace nebo karty dobrodružství získáte až později.

PRAVIDLA KE KARTÁM

Některé záznamy vás požádají, abyste vzali nebo odevzdali karty dobrodružství. Až budeš vyzván...

- aby sis vzal jednu nebo více **karet dobrodružství z hromádky**, polož je **lícem nahoru** před sebe, **pokud není uvedeno jinak**. Nyní jsou součástí tvého **inventáře**.
- abys vrátil **kartu dobrodružství zpět na hromádku**, dej ji rubem nahoru na původní místo v hromádce.
- abys vrátil jednu nebo více **karet dobrodružství zpět** do krabičky, tím se tyto karty vyřadí ze hry! Nezáleží na tom, kde nebo u koho se příslušná karta dobrodružství nachází.

Pozor: Pokud budete muset vrátit do krabičky karty dobrodružství přímo z hromádky, smíte se na ně podívat až **po skončení hry**, jinak byste se o průběhu dověděli příliš mnoho!

Poznámka: Může se stát, že dostanete pokyn vzít si kartu dobrodružství, kterou již vlastníte, nebo že máte vrátit zpět kartu dobrodružství, která je již v krabičce, a tudíž mimo hru. V obou případech **nebude možné**, abyste kartu dobrodružství **znovu získali nebo vrátili**. Přesto se, pokud možno, řiďte všemi dalšími pokyny, které jsou v zadání.

b) kombinace dvou karet dobrodružství

Na některých místech získáte karty dobrodružství. Některé z nich **můžete** a **musíte kombinovat** v průběhu hry s určitými dalšími kartami dobrodružství nebo s určitými místy. To, co patří dohromady, vám někdy bude jasné hned, ale někdy ne.

Pokud chceš kombinovat **dvě karty dobrodružství**, můžeš stát na kterémkoliv místě, ale **ne ve výťahu**.

Jak kombinovat

Chcete-li kombinovat karty dobrodružství mezi sebou nebo s místem, podívejte se na jejich čísla. U karet dobrodružství se nachází v levém horním rohu. U míst použijte třímístné číslo příslušného místa. Postupuje takto: Na začátek dáte **menší** z těchto dvou čísel a pokračujete **větším** číslem. Společně tvoří nové čtyřmístné nebo pětimístné číslo (viz příklad dále). Nyní hledejte v **Knize dobrodružství** odpovídající **kombinaci čísel** a nahlas přečtete záznam.

c) kombinace jedné karty dobrodružství s místem

Pokud chceš **zkombinovat kartu dobrodružství s místem**, musíš u toho místa stát.

Pozor: Nezapomeňte přitom na poplach! Pokud symbol vaší karty handicapu odpovídá symbolu tohoto místa, musíte nejprve **zvýšit stupeň poplachu**.

Příklad: Našel jsi kartu dobrodružství 10 (Konzerva žrádla pro kočky) a 11 (Otvírák na konzervy). Na místě 104 je kočka. Tu kočku bys chtěl nakrmit. Před tím však musíš otevřít konzervu. Proto zkombinuješ kartu 10 s kartou 11 a podíváš se do **záznamu 1011**. „Zvládl jsi to, otevřel jsi konzervu. Vrať karty 10 a 11 zpět do krabičky a vezmi si za ně kartu 12.“ Karta 12 ukazuje otevřenou konzervu pro kočky.



Při dalším tahu pak můžeš zkombinovat kartu 12 s místem 104. K tomu nahlédneš do záznamu 12104 a přečteš si, co je tam napsáno. Pokud hraješ Chiu, musíš nejprve zvýšit stupeň poplachu o 1, protože její karta handicapu ukazuje stejný symbol jako ten na místě 104.



Pozor: Hra vám výslovně řekne, jestli následně musíte vrátit karty dobrodružství zpět do krabičky. Pokud to není v záznamu výslovně uvedeno, karty dobrodružství si ponechte!

Není-li pro nějakou kombinaci k dispozici žádný záznam, není možné dané karty dobrodružství mezi sebou nebo s tímto místem kombinovat. Karty dobrodružství nemůžete nikdy kombinovat s kartami postav! Některé karty dobrodružství lze kombinovat vícekrát, dokonce i s různými kartami dobrodružství nebo místy.

5) Výměna karet dobrodružství

Po provedení akce si můžeš znovu vyměnit libovolný počet karet dobrodružství s členy týmu **na tvém patře**.

Uložení počtu bodů

Pokud si chcete uložit aktuální stav hry a vaše dosud nalezené karty dobrodružství, je nejlepší je vyfotit mobilním telefonem. Stav si můžete také zapsat na papír. Hlavně si poznamenejte aktuální stupeň poplachu a kde stojí vaše hrací figurky! Poté vložte všechna otevřená patra, získané karty dobrodružství a karty postav do samouzavíracího sáčku. Do dalšího sáčku dejte dosud neobjevená patra a karty dobrodružství. Všechny karty dobrodružství a karty pater, které jsou již mimo hru, nechte volně v krabici. Chcete pokračovat ve hře? Pak rozmístíte všechna patra a otevřené karty dobrodružství podle vašich fotografií nebo poznámek a postavte hrací figurky tam, kde stály naposled.

HRA ZAČÍNÁ

Teď už víte všechno, vaše dobrodružství může začít! Umístěte své **hrací figurky do patra A** do vyznačeného prostoru a pokračujte ve čtení.



ÚVOD

Nejste obyčejný pouliční gang. Kdokoliv vás najal, něco chce. Naléhavě. Diskrétně. Nelegálně. Už nějakou dobu však přichází stále méně nabídek, až na jednu nepříjde žádná. Možná jste sledováni a jste na černé listině organizace.

Z myšlenek vás vytrhne zvuk. Před dveřmi na podlaze je neforemný balíček. Nemá odesílatele ani adresu. Určitě jej doručil dron, takže je zbytečné se dívat skrz kukátko. Zvědavě otevřete balíček a najdete v něm několik elegantních AR datových brýlí a také krátký vzkaz: „Nasad' si je“. Zvědavě následujete výzvu. Displej brýlí vám ukazuje budovu a mluví k vám mužský hlas:

„Děkuji vám za pozornost. Říkejte mi Ovin. Vidíte Monochrome a. s. Tuto společnost asi už dobře znáte. V posledních letech se koncern dostal do TOP 3 ve farmaceutickém průmyslu. Povídá se, že vyvinuli cosi průkopnického: zázračný lék zvaný Rainbow. Má zlepšit koncentraci a fyzický výkon a velmi urychlit hojení ran. Údajně bez vedlejších účinků.“

V tuto chvíli je to stále přísně tajné. Protože v odlehlém výzkumném komplexu, který vidíte na svém displeji, prochází lék Rainbow stále rozsáhlými testy.

Vzbudil jsem váš zájem? Dobře, protože chceme, abyste o léku Rainbow zjistili víc. Získali jsme pro vás zaměstnanecké průkazy se základním přístupem. S nimi vstoupíte do budovy. Pak musíte získat přístup do zamčených pater. Prozkoumáte výrobní proces a pokud možno, ukradnete vzorec. Pravděpodobně je uložen v dobře zajištěné laboratoři.

Tři věci na závěr:

Dbejte v zájmu nás všech, abyste nezanechali žádné stopy a nikdo vás s námi nespojoval. Zadruhé můžete pomocí brýlí vzájemně komunikovat uvnitř budovy a vidět a slyšet, co vidí a slyší ostatní. Zatřetí, nejste první, koho na tu práci nasazujeme. Kontakt s předchozím týmem se před nějakým časem přerušil. Budte tedy opatrní.“

U posledních vět se zobrazí obrázek muže a ženy. Teď jsou brýle opět průhledné a vy se na sebe podíváte. Rainbow... Účinky se zdají být dost přehnané. Ale váš klient Ovin je přesvědčen, že je nesmírně cenný. Tak proč ne?

O několik dní později se po půlnoci sejdete v přízemí odlehlého výzkumného komplexu Monochrome a. s. Zahlédnete bílou kočku, která se zděšeně vytratí mezi nábytkem. Snad vás nepozoroval už nikdo další. Až sem vás dostali ukradené průkazy zaměstnanců. Ale teď jste v tom sami.

Přečtěte v Knize dobrodružství záznam k **patru A**. Vezměte si také **kartu dobrodružství M1**. To je vaše mise.



Poznamenejte si zde nebo na kousek papíru váš aktuální stav hry: karty pater, které jste již objevili, vaše karty dobrodružství, kde stojí vaše hrací figurky a aktuální stupeň poplachu a příp. vyvolaný velký poplach. Zapište si také body, které jste dosáhli na konci každé kapitoly.

Pozor! Na dalších stránkách naleznete nápovědu!

NÁPOVĚDA KE KARTÁM DOBRODRUŽSTVÍ

- 10:** Na místě 104. Kombinujte s 11.
11: Na místě 104. Kombinujte s 10.
12: Kombinujte s 203 nebo 351.
13: Na místě 107. Kombinujte s 206.
14: Na místě 107. Kombinujte se 44 nebo 661.
15: Kombinujte 86 a 201 a vyberte 852, abyste se zbavili 15 a 51.
16: Kombinujte 70 a 153, abyste se zbavili 16 a 52.
17: Na místě 202. Kombinujte s 29.
18: Na místě 202. Kombinujte s 303.
19: Kombinujte 12 s 203, pak kombinujte s 68 nebo 253.
20: Kombinujte 28 s 311, abyste se zbavili 20 a 50.
21: Kombinujte s 901.
22: Na místě 205. Přinese na konci hry body.
23: Info u 105: Vidí 63 zemí. Kombinujte poté 86 s 201.
24: Vedte plyn do patra D. Použijte k tomu 30 s 204.
25: Na místě 315. Kombinujte s 201.
26: Na místě 312. Kombinujte se 704.
27: Na místě 201. Prozkoumejte 502.
28: Na místě 403. Kombinujte se 45 nebo 311.
29: Na místě 404. Kombinujte se 17.
30: Kombinujte s 204.
31: Na místě 412. Použijte předtím 30 u 204. Kombinujte se 102.
32: Na místě 314. Kombinujte s 661 nebo 906.
33: Jděte s F1 do patra D, abyste se zbavili 33.
34: Na místě 502. Kombinujte s 602. Řešení: 87.
35: Najdete klíč otevřením 316 s heslem 87. Kombinujte 35 se 106.
36: Kombinujte se 40 nebo 58, abyste se zbavili 36.
37: Na místě 504. Pokud chcete získat láhev naplněnou vodou, kombinujte se 107. Lze kombinovat se 107 vícekrát!
38: Na místě 504. Kombinujte s 501.
39: Kombinujte 38 s 501, abyste dostali 39. Kombinujte se 704.
40: Kombinujte 37 se 107, abyste dostali 40. Kombinujte s 36, 43, 56 nebo 701.
41: Na místě 603. Později kombinujte 54 s 252.
42: Na místě 603. Kombinujte se 704.
43: Kombinujte se 40, 80 nebo 85, abyste se zbavili 43.
44: Kombinujte se 14, abyste se zbavili 44.
45: K dispozici pouze v případě, že postava sedí na 701/754. Kombinujte s 28 nebo 661.
46: Vyberte 430 u 351 nebo kombinujte 12 s 351, abyste se zbavili 46 a 49.
47: Na místě 703, poté vyberte 840. Kombinujte s 906.
48: Kombinujte 42 se 704, pak přejděte k 756 a vyberte 640, abyste dostali 48. Poté kombinujte 48 s 906.
49: Vyberte 430 u 351 nebo kombinujte 12 s 351, abyste se zbavili 46 a 49.
50: Kombinujte 28 s 311, abyste se zbavili 20 a 50.
51: Kombinujte 86 a 201 a vyberte 852, abyste se zbavili 15 a 51.
52: Kombinujte 70 a 153, abyste se zbavili 16 a 52.
53: Aktivujte pomocí 42 se 704.
54: Jděte s 25 k 201. Pak vyberte 862 a zkopírujte virus na 25. Kombinujte s 252.
55: K dispozici pouze v případě, že postava sedí na 701/754 a kombinací 45/85 s 661. Přinese na konci hry body.
56: Na místě 801. Kombinujte s 19, 40, 89 nebo 906. Přinese na konci hry body.
57: Najdete u 802. Kombinujte s 65 ze 154.

- 58:** Na místě 803, pokud si přečtete 868. Kombinujte s 36, 61 nebo 75. Přinese na konci hry body.
- 59:** Na místě 803, pokud si přečtete 868. Kombinujte s 353.
- 60:** Vezmete 32 u 314 a kombinujte 32 s 661. Přinese na konci hry body.
- 61:** Na místě 902. Kombinujte s 58, 80, 661 nebo 777. Přinese na konci hry body.
- 62:** Získejte tak, že si vezmete 61 u 902 a kombinujte 61 s 661. Přinese na konci hry body.
- 63:** Na místě 906. Kombinujte s růžovými patry (A a S), pokud je to žádoucí.
- 64:** Na místě 906. Kombinujte s růžovými patry (A a S), pokud je to žádoucí.
- 65:** Na místě 154. Kombinujte s 57.
- 66:** Kombinujte 57 s 66. Poté kombinujte se 151.
- 67:** Kombinujte 66 se 151.
1) u 353 reaktor na plný výkon,
2) umístí 63 a 64 u patra A a S,
3) poté u 972-> 699-> 789 zvýšte tlak, abyste mohli v případě potřeby vyhodit budovu do povětří.
- 68:** Na místě 253. Kombinujte s 19.
- 69:** Na místě 253. Kombinujte se 72.
- 70:** Kombinujte 19 s 68. Poté kombinujte se 153.
- 71:** Kombinujte 54 s 252. Přinese na konci hry body.
- 72:** Na místě 354. Kombinujte s 69.
- 73:** Kombinujte 69 se 71. Přinese na konci hry body. Easter egg. Možná to bude hrát roli v další Adventure Game?
- 74:** Od teď zvýšte všechna čísla míst s tímto symbolem o 60.
- 75:** Kombinujte 58 se 75, abyste se zbavili 75. Nebo zatněte zuby. Konec je blízko!
- 76:** Kombinujte 58 nebo 80 s 61 nebo kombinujte se 777.
- 77:** Kombinujte 39 se 704. Přinese na konci hry body.
- 78:** Kombinujte 36 se 40, abyste se zbavili 36 a 78.
- 79:** Na místě 972. Přinese na konci hry body.
- 80:** Na místě 253. Kombinujte se 43, 61 nebo 701.
- 81:** Kombinujte 70 se 153.
- 82:** Kombinujte 86 a 201 a vyber 852.
- 83:** Na místě 351 vyberte 430 nebo kombinujte 12 s 351.
- 84:** Kombinujte 28 s 311.
- 85:** Kombinujte 28 se 45. Kombinujte s 661 nebo 701.
- 86:** S dobrými očima na patře L nebo kombinujte 19 s 253. Přečti 777. Nebo kombinujte 32, 61 nebo 85 se 777. Přinese na konci hry body. Easter Egg. Možná to bude hrát roli v další Adventure Game?
- 87:** Kombinujte 26 se 704. Přinese na konci hry body.
- 88:** Kombinujte 54 s 252. Přinese na konci hry body.
- 89:** Po přečtení 777. Kombinujte s 56. Přinese na konci hry body.
- 90:** Po prvním přečtení 201.
- 91:** Po prvním přečtení 316.
- 92:** Po prvním přečtení 405.
- 93:** Po prvním přečtení 601.
- 94:** Po prvním přečtení 902.
- 95:** Kombinujte 19 s 68.
- 96:** Kombinujte 56 s 89.

NÁPOVĚDA K MÍSTŮM

- 101:** Informace ze zákulisí.
- 102:** Kombinujte 31 s tímto místem, abyste dostali přístup k zamčeným patrům.
- 103:** Kombinujte 12 s tímto místem. 180 vede ke zvýšení stupně poplachu o 1!
- 104:** Získáte 10 a 11.
- 105:** Informace o Monochrome a. s. Poznamenejte si číslo 63 pro 201. Zkombinujte později 86 s 201.
- 106:** Najdete klíč otevřením 316 s heslem 87. Chcete-li získat přístup do suterénu, zkombinujte 35 se 106.
- 107:** Získáte 13 a 14. Pro naplnění láhve s vodou, zkombinujte 37 s tímto místem (lze kombinovat vícekrát.)
- 151:** Kombinujte nejdříve 57 s 65, pak 66 s tímto místem, abyste získali 67.
- 152:** Informace o barevně označených patrech.
- 153:** Kombinujte nejdříve 19 s 68, pak 70 s tímto místem, abyste se zbavili 16 a 52.
- 154:** Získáte 65.
- 163:** Obrazovka již není použitelná z důvodu přetížení reaktoru.
- 201:** Nejlepší je prozkoumat to s Alvou. Kombinujte heslo 86 s 201. Vyberte 852, abyste se zbavili 15 a 51. Vyberte 862, abyste získali 53. 800 vede ke zvýšení stupně poplachu o 1!
- 202:** Najdete 17 a 18.
- 203:** Kombinujte 12 s tímto místem, abyste získali 19.
- 204:** Kombinujte nejdříve 17 s 29, pak 30 s tímto místem, abyste omámili doktora na patře D. Pokud jsou v D další členové týmu, budou také omámeni!
- 205:** Získáte 22 a 23.
- 206:** Kombinujte 13 s tímto místem, abyste získali 21. 850 vede ke zvýšení stupně poplachu o 1!
- 212:** Informace o barevně označených patrech.
- 251:** Informace o barevně označených patrech.
- 252:** Kombinujte 54 s tímto místem, abyste získali 71 a 88.
- 253:** Získáte 68, 69 a 80. Kombinujte alternativně 19 s tímto místem, abyste získali 86.
- 261:** PC již není použitelný z důvodu přetížení reaktoru.
- 303:** Bez bezpečnostní uniformy se stupeň poplachu zvýší o 1 za každého člena týmu nacházejícího se v tomto patře! Kombinujte proto 19 s tímto místem.
- 311:** Kombinujte 28 s tímto místem, abyste se zbavili 20 a 50.
- 312:** Získáte 26.
- 313:** Informace, že je možné zvýšit přívod energie.
- 314:** Najdete 32.
- 315:** Najdete 24 a 25.
- 316:** Nejlepší je prozkoumat to s Ramonem. Heslo 87 zkombinujte s 316, abyste získali 35.
- 351:** Kombinujte 12 s tímto místem nebo skočte. Přečtete 430, abyste se zbavili 46 a 49. Bez žebříku se stupeň poplachu zvýší o 2!
- 352:** Informace o barevně označených patrech.
- 353:** Kombinujte 59 s tímto místem nebo jděte dál. Pro spuštění reaktoru přečtete 665. Bez ochranné kombinézy budete mít popáleniny! 555 vede ke zvýšení stupně poplachu o 3!
- 354:** Vezměte si 72 nebo kombinujte přímo 69 s tímto místem.
- 373:** Informace o spotřebě energie. Vyberte 444 pro snížení stupně poplachu o 2.
- 401:** Informace ze zákulisí.

- 402:** Informace k bezpečnostnímu ID. To získáte až tehdy, když bude doktor v bezvědomí.
- 403:** Najdete 28.
- 404:** Najdete 29.
- 405:** Nejlepší je prozkoumat to s Chiu. Informace k testům.
- 412:** Najdete 31.
- 415:** Informace k testům.
- 501:** Kombinujte 38 s tímto místem, abyste získali 39. 935 vede k poeptání!
- 502:** Najdete 34.
- 503:** Informace k testovaným vzorkům.
- 504:** Najdete 37 a 38.
- 563:** Displej již není použitelný z důvodu přetížení reaktoru.
- 601:** Nejlepší je prozkoumat to s Johnem. Pak spustit reaktor na plný výkon. Kombinuje následující karty do-
brodružství s tímto místem: 32 pro získání 60; 45 nebo 85 pro získání 55; 61 nebo 76 pro získání 62.
- 602:** Kombinujte 34 nebo 39 s tímto místem.
- 603:** Najdete 41 a 42.
- 661:** Sekvenač DNA nyní aktivován. Kombinujte následující karty do-
brodružství s tímto místem: 32 pro získání 60; 45 nebo 85 pro získání 55; 61 nebo 76 pro získání 62.
- 701/754:** Prozkoumávání vás dovedlo k tomu, že jste skočili připoutaní. Kombinujte poté 40, 80 nebo 85 s tímto místem nebo se 43, abyste se zbavili 43. Za každé hrací kolo, kdy jste spoutaní, zvyšte stupeň poplachu o 1. Ovšem získáváte také 45.
- 702/755:** Informace o křesle a informace o jeho deaktivaci.
- 703:** Záznam 840 generuje 47. 540 zvýší stupeň poplachu o 1!
- 704:** Kombinuje následující karty do-
brodružství s tímto místem: 26 pro získání 87; 39 pro získání 77; 42 pro získání 53.
- 715:** Křeslo je nyní nepoužitelné.
- 756:** Přečtěte 640, abyste získali 48.
- 757:** Deaktivujte mixážní pult, abyste zkombinovali 26 nebo 39 se 704.
- 801:** Získáte 56.
- 802:** Najdete 57.
- 803:** Vyberte 868, abyste získali 58 a 59. 168 vede ke zvýšení stupně poplachu o 2!
- 901:** Kombinuj 21 s tímto místem, abyste deaktivovali bariéru. Prozkoumejte předtím 902, protože poté už to nebude možné. 166 vede ke zvýšení stupně poplachu o 2.
- 902:** No tak, vezměte si 61 s sebou.
- 906:** Kombinujte 32, 47, 56 nebo 60 s tímto místem, abyste se o příběhu dozvěděli více. Kombinujte 48 s tímto místem, abyste dokončili kapitolu 2.
- 911:** Informace o barevně označených patrech.
- 912:** Informace ke stroji. Reaktor musí být nejdříve na 100 %, abyste zde získali nový záznam.
- 972:** Najdete 79. Blíží se konec kapitoly 3.

HODNOCENÍ

V následující tabulce se dozvíte, jak jste dopadli:

0–50 bodů:	Uf. Podařilo se vám dostat ven bez zranění. Dobrá práce!
51–75 bodů:	Úspěšně jste dokončili misi. Gratulujeme!
76–100 bodů:	Ukradli jste většinu tajemství Monochrome a. s. Velmi dobře!
101–125 bodů:	Zvládli jste to levou zadní. Výborně!
126–150 bodů:	Perfektní vloupání. Klobouk dolů před vaším výkonem zralým pro film.

AUTOŘI

Phil Walker-Harding miluje hraní a vymýšlení deskových her od dětství. Má rád hry, které sbližují lidi různého věku a typu. Phil se také zajímá o teologii, klasické hollywoodské filmy a mýty starověkého Egypta. Žije se svou ženou Meredith v australském Sydney.



Matthew Dunstan se narodil v australském Sydney v roce 1987. Jeho nejstarší vzpomínky na hraní společenských her jsou z dob hraní karet s babičkou a na šachy, které dostal od tety jako 6letý. Tehdy každého nervoval, aby si s ním šachy zahrál. Dnes je chemikem na univerzitě v Cambridgi v Anglii a zkoumá materiály pro separaci a uchovávání CO₂.



Koncept hry: Matthew Dunstan & Phil Walker Harding
Scénář: Matthew Dunstan, Michael Sieber-Baskal
Příběh: Michael Sieber-Baskal
Redigování: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth

Design: Kreativbunker
Ilustrace: Maximilian Schell
Obálka: „Exterior Curved Luxury Hotel design, High-Rise Building, architectural technology concept 3d rendering illustration“, Adobe Stock
Úprava obálky: Folko Streese
Prototypování: Kilian Vosse

© 2019 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de
Vyrobeno v Německu

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.dinotoys.cz
Česká republika

