

# ADVENTURE GAMES

КВЕСТ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

8998



## КОРПОРАЦИЯ МОНОХРОМ

Триллер для 1-4 игроков от 16 лет

В этой кооперативной игре вам предстоит проникнуть в зловещую корпорацию Монохром. История, в которой вы примите непосредственное участие, состоит из трех глав. Прохождение одной главы занимает около 90 мин.

Вы можете сохранить игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 9). Таким образом, вы можете прервать игру и продолжить ее при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти игру и за одну игровую партию.

**Важно: До начала игры нельзя рассматривать ее компоненты!**  
Пока что не листайте книгу приключения и не смотрите на лицевые стороны карточек приключения. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

### Компоненты игры:

- 109 карточек приключения:
  - 87 карточек с цифрами (10-96)
  - 17 карточек с буквами и цифрами
  - 4 карточки персонажей
  - карточка-памятка
- книга приключения
- 4 фишки персонажей с подставками
- 19 карточек этажей

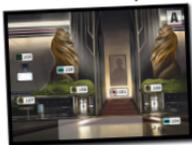
### Карточки персонажей



### Книга приключения



Карточка этажа  
(лицевая сторона)



Карточка этажа  
(рубашка)



Карточки приключения  
(рубашка)



Фишки персонажей



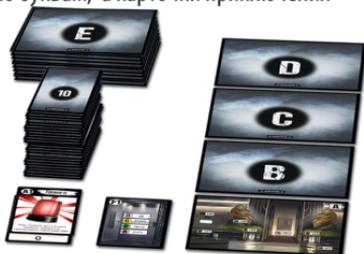
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите книгу приключения на стол. Отложите в сторону карточки персонажей и карточку-памятку. Сформируйте стопки из карточек этажей и карточек приключения и положите их лицевой стороной вниз. Карточки с буквами и цифрами отложите в сторону (оставляя в отдельной стопке карточки A1, A2, F1 и M1 – они вам скоро пригодятся).



Убедитесь, что карточки этажей рассортированы по буквам, а карточки приключения – по порядку цифр (начиная с 10).

Аккуратно выдавите 4 фишки из картонной рамки и вставьте их в подставки соответствующего цвета. Это **игровые фишки** ваших персонажей.



Возьмите из соответствующих стопок **карточки этажей A, B, C и D**, а также **карточки приключения F1, A1 и A2**. Положите в центре стола лицевой стороной **вверх** карточку этажа A и карточку приключения F1. Этажи **B, C и D** положите лицевой стороной **вниз** над карточкой A. Над ними оставьте достаточно места для этажей, которые появятся позже!



Остальные карточки этажей оставьте в стопке лицом вниз. Рядом разместите стопку карточек приключения, также лежащих лицом вниз. Так как на карточках в обеих стопках на рубашке есть буквы и цифры, во время игры вам будет удобно найти то, что нужно, не рискуя случайно узнать лишнюю информацию.

Обе **карточки уровня тревоги A1 и A2** положите так, как указано на рисунке справа – одну поверх другой. Вы начинаете с **уровня тревоги 0** (см. стр. 6). Наконец, найдите в колоде приключения **4 карточки персонажей**, а также **карточку-подсказку**, и распределите их между игроками.

### Для 2-4 игроков:

Выберите себе персонажа, возьмите соответствующую фишку и карточку персонажа, а также указанную на ней карточку приключения. Эта карточка обозначает **помеху** для вашего персонажа (см. стр. 6). Положите обе карточки лицом вверх перед собой. Уберите обратно в коробку карточки персонажей и фишки, которые никто не выбрал.



### Соло-игра:

В эту игру можно прекрасно играть и в одиночку. В этом случае вы играете одновременно двумя персонажами. Каких именно выбрать – вы решаете сами.

- Это кооперативная игра. Обсуждайте как вам лучше действовать, что комбинировать и какие локации исследовать.
- В конце каждой главы, а также в конце игры есть **подсчет очков**. Однако эти очки не влияют на развитие самой истории.
- **ВАЖНО!** Приготовьте бумагу и ручку, чтобы **вести записи**.
- На страницах 12-15 вы найдете **подсказки**, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите цифру, соответствующую номеру на карточке приключения или локации. Для всех загадок есть решение, подсказывающее, что вам нужно сделать, чтобы история продолжилась. В игре нет штрафа за использование подсказок!

## ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, который последним смотрел или читал триллер. В свой ход каждый член команды выполняет следующие фазы:

1. Обмен карточками приключения
2. Передвижение фишки
3. Открытие этажа
4. Выполнение одного действия
5. Обмен карточками приключения

После этого ход переходит к следующему члену команды по часовой стрелке.

### 1. Обмен карточками приключения

**Перед передвижением** и/или сразу **после выполнения действия**, вы можете обмениваться любым количеством карточек с членами своей команды, находящимися **с вами на одном этаже**.

**Внимание:** Обмен **во время передвижения или выполнения действия запрещен!** Вы также не можете обмениваться во время поездки на лифте с членом команды, находящимся на этаже, мимо которого вы проезжаете.

Вы **не можете** обмениваться карточками, на которых имеется вот такой символ:



**Важно:** Лифт, который остановился рядом с каким-либо этажом, считается **частью этого этажа**.

*Пример: Поскольку лифт F1 стоит рядом с этажом А, он считается частью этого этажа. Поэтому Чу может обмениваться карточками приключения с Альвой перед своим передвижением или после выполнения действия.*



## 2. Передвижение фишки

После того, как вы обменялись карточками приключения, вы **должны**...

- либо **передвинуться** с помощью **лифта** на другой этаж;
- либо **передвинуться** по **этажу**, на котором вы сейчас находитесь.

### а) Передвижение с помощью лифта

Вы **не можете свободно передвигаться** по зданию: достичь различных этажей можно только с помощью **лифтов**. Каждый лифт ездит только **на указанные на его карточке этажи**. В начале игры вам доступен лифт F1. С его помощью вы можете достичь этажей от А до D. В ходе вашего приключения вы найдете и другие лифты.

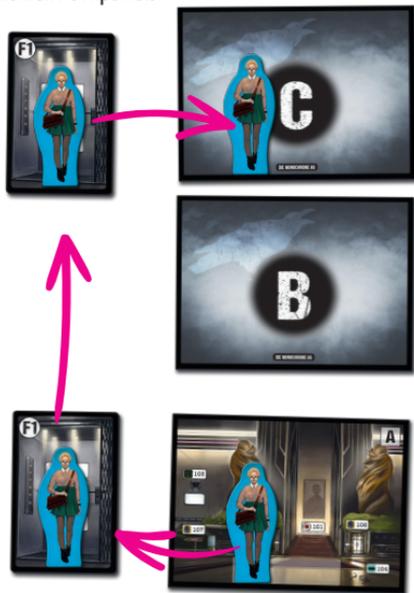
Если лифт находится не на вашем этаже, вы можете вызвать его: в таком случае вы кладете карточку лифта рядом с вашим этажом. Вызов лифта вы можете осуществить **в дополнение** к вашему передвижению. Положите вашу фишку в лифт и переместите лифт вверх или вниз до нужного этажа. Если в начале вашего хода вы уже находитесь в лифте, вы сразу едете до нужного этажа.

Если для того, чтобы попасть на нужный этаж, вам требуется более одного лифта – вы в тот же ход свободно перемещаетесь до желаемого этажа, используя несколько лифтов. Если лифт уехал на другой этаж – вы можете его вызвать и доехать до нужного этажа.

В **Adventure Games** ваше передвижение ограничивается лишь тем, какие карточки этажей в данный момент открыты.

Когда вы достигли нужного этажа, вы должны **либо передвинуть вашу фишку на какую-либо локацию этого этажа, ЛИБО остаться в лифте**. Оставшись в лифте вы можете обмениваться карточками приключения с членами команды на том же этаже.

**Внимание:** Все члены команды, находящиеся с вами в одном лифте, также поедут с вами, однако в течение вашего хода они остаются в лифте и не выходят оттуда. **Не забудьте: лифт всегда считается частью этажа, на котором он остановился.**



## б) Передвижение по этажу

Вы можете передвинуться по этажу из одной локации в другую и исследовать ее, или скомбинировать локацию и карточку приключения.

Если ваша фишка стоит **в какой-либо локации**, вы должны либо...

- Поставить ее в другую локацию на том же этаже и исследовать эту локацию или скомбинировать ее с карточкой приключения (см. стр. 8) ИЛИ
- Остаться в локации, в которой вы в данный момент стоите и снова исследовать ее или скомбинировать ее с карточкой приключения (см. стр. 8) ИЛИ
- Зайти в **стоящий по соседству лифт, не передвигаясь на другой этаж**. Оставшись в лифте вы можете обмениваться карточками приключения.

**Внимание:** Если ваша фишка в начале вашего хода находится в лифте, и вы не желаете ехать на другой этаж, вы должны выйти из лифта. Переставьте фишку на какую-либо локацию этого этажа и исследуйте ее, либо скомбинируйте с карточкой приключения (см. стр. 8).

**Важно:** В одной локации может стоять несколько фишек. Для удобства старайтесь не закрывать вашими фишками номер локации – ставьте их рядом.

## 3. Открытие этажа

Если вы достигли карточки этажа, который вы еще не открыли (она лежит лицом вниз), вы открываете эту карточку (переворачиваете ее лицом вверх) и читаете соответствующий параграф в книге приключения. В данном параграфе подробно описано, что вы видите на этом этаже. В начале игры у вас уже есть параграф А для карточки этажа А. Если вы открыли этаж, положите карточку этажа лицом вверх. Позже вы можете в любой момент перечитать параграф для этого этажа.

**Внимание:** Только после прочтения параграфа вы можете поставить свою фишку в локацию, которую вы хотите исследовать или скомбинировать с карточкой приключения.

## Книга приключения

Каждый раз, когда вы исследуете локацию, комбинируете карточки приключения (см. стр. 7), или игра вас просто попросит это сделать – прочитайте вслух параграф из книги приключения.

Параграфы идут в книге по номерам, в порядке возрастания. Внимательно следите за тем, чтобы читать только тот параграф, который требуется в настоящий момент!

#### 4. Выполнение действия

Если на карточке приключения не сказано иного, и вы не находитесь в лифте, вы **должны выполнить одно из следующих действий:**

- а) исследовать локацию или
- б) скомбинировать две карточки приключения или
- в) скомбинировать одну карточку приключения с одной локацией.

##### а) Исследование локации на вашем этаже

На каждом этаже есть несколько локаций, которые вы можете исследовать. Каждая **локация** имеет обозначение в виде **символа и трехзначного числа** (см. справа).



##### Уровень тревоги и помехи

У каждой локации в «Монохроме» есть **символ тревоги**, и каждый персонаж в начале игры получает **помеху**. Сначала проверьте, не вырос ли уровень тревоги, и только после этого прочтите параграф для этой локации в книге приключений! **Если вы исследуете локацию или комбинируете карточку приключения с локацией** (см. стр. 8), на которой стоит **символ, совпадающий** с вашей помехой, вы должны немедленно поднять **уровень тревоги** на 1. Если у вас несколько помех с таким символом, уровень тревоги поднимается на 1 за каждую из них!

**Внимание:** Уровень тревоги **не может подняться выше 5**. Если вы дошли до **уровня тревоги 5**, отметьте в своих записях **усиленную тревогу**. Затем немедленно прочитайте **Параграф 999**.



*Пример:* У Чу есть карточка помехи 49. Такой же символ нарисован на локации 105. Чу может исследовать эту локацию, но **перед этим** она должна поднять **уровень тревоги на 1**.

Если вы хотите исследовать локацию, в которой стоит ваша фишка, **прочитайте вслух параграф из книги приключений с соответствующим трехзначным номером**. Таким образом, вы продвинете общий сюжет **или получите новые карточки приключения**.

**Важно:** Некоторые **номера локаций** на карточках этажей могут изменяться в течение игры. Если на карточке этажа вдруг появился новый номер, это значит, что в этой локации теперь можно узнать **что-то новое!** Кроме того, некоторые локации вам придется **посещать несколько раз**, поскольку только позже у вас появится информация или карточки приключения, нужные для решения загадок, содержащихся в них.

## ПРАВИЛА КАРТОЧЕК

Некоторые параграфы потребуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется. . .

- Взять одну или несколько **карточек приключения из стопки**: положите их перед собой **лицом вверх, если не сказано иного**. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**.
- Положить одну **карточку приключения обратно в стопку** – поместите ее рубашкой вверх в изначальное место в стопке.
- Убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда убираются из игры! При этом неважно, где или у кого в данный момент находятся эти карточки.

**Внимание:** Если вы должны убрать из игры карточку приключения, которая находится в стопке, посмотреть эту карточку вы сможете только **после окончания игры**, иначе вы узнаете лишнюю сюжетную информацию, которая может испортить ваши впечатления от дальнейшей игры.

**Важно:** Может случиться такое, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях вы не можете **вновь получить или сбросить** карточки приключения. Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

### б) Комбинирование двух карточек приключения

В некоторых локациях вы будете получать карточки приключения. В ходе игры их **можно и нужно комбинировать** с другими карточками приключения или с определенными локациями. Какие карточки подходят друг к другу, иногда будет для вас очевидно – а иногда нет.

Вы можете комбинировать карточки приключения находясь в любой локации. Исключение – **лифт**.

### Комбинирование

Чтобы скомбинировать карточки приключения друг с другом или с локацией, посмотрите на их номера. На карточках приключения номера указаны в левом верхнем углу. В случае с локациями – используйте трехзначный номер нужной вам локации. При этом действует следующее правило: **меньшее** из двух чисел ставится **первым, большее – вторым**. Вместе они составляют новое четырех- или пятизначное число (см. пример на следующей странице). Теперь найдите в **книге приключения параграф с соответствующим номером** и зачитайте его вслух.

## в) Комбинирование карточки приключения с локацией

Если вы хотите **скомбинировать карточку приключения с локацией**, вы должны находиться в этой локации.

**Внимание:** Не забывайте о тревоге! Если символ на вашей карточке помехи совпадает с символом этой локации, вы должны сначала **поднять уровень тревоги**.

**Пример:** Вы нашли карточки приключений 10 (кошачьи консервы) и 11 (открывалка для банок). В локации 104 находится кошка, и вы хотите ее покормить. Для этого вам нужно сначала открыть банку. Для этого вы комбинируете карточки 10 и 11, после чего читаете **параграф 1011**: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 11 и возьмите карточку 12». На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов.



Во время своего следующего хода вы можете скомбинировать карточку 12 и кошку в локации 104. Для этого вы находите параграф 12104 и зачитываете то, что там написано. Если вы играете за Чу, вы должны перед этим поднять уровень тревоги на 1, поскольку ваша карточка помехи имеет тот же символ, что и локация 104.



**Внимание:** Если вы должны убрать из игры карточку приключения, игра специально сообщит вам об этом. Если ничего такого в параграфе не написано, вы сохраняете карточки! Если для составленной вами комбинации **нет параграфа с соответствующим номером**, значит, комбинировать эти карточки (или карточку и локацию) **нельзя**. Также нельзя комбинировать карточки приключения с карточками персонажей! Некоторые карточки можно комбинировать несколько раз, с разными карточками или локациями.

## 5. Обмен карточками приключения

После того, как вы выполнили действие, вы можете снова обменяться любым количеством карточек с членами вашей команды, которые находятся с вами на одном этаже.

### Сохранение игры

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее состояние, сфотографируйте игровую ситуацию, а также карточки, которые есть у ваших персонажей. Либо вы можете записать их названия в блокнот. Обязательно отметьте нынешний уровень тревоги и локация, в которых находятся ваши фишки! Затем упакуйте все открытые этажи, полученные карточки приключения и карточки персонажей в зип-пакет. Еще не открытые этажи и карточки приключения уберите в другой пакет. Все карточки приключения и этажи, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все этажи и открытые карточки приключения согласно вашим фотографиям или записям и расставьте фишки на их прежние положения.

## ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

Теперь вы знаете все, чтобы начать приключение! Поставьте ваши **фишки на этаж А** (в зону, указанную на иллюстрации) и читайте дальше.



## ВВЕДЕНИЕ

Вы не просто уличная банда. Тому, кто вас нанимает, обычно нужно сделать что-то... срочно. Тайно. Нелегально. Однако последнее время заказы стали приходить все реже и в конце концов совсем прекратились. Может быть, вы попали под наблюдение и из-за этого оказались в черном списке Организации?

Какой-то шум прервал ваши размышления. Перед дверью на полу лежит бесформенный сверток. На нем нет ни имени отправителя, ни подписи. Он явно был доставлен дроном, не нужно даже смотреть через глазок. Вы в нетерпении открываете сверток и находите там несколько новых AR-очков, а также маленькую записку: «Наденьте». Вы следуете указаниям. Дисплей на очках показывает некое здание, и мужской голос говорит вам:

*«Здравствуйте и спасибо за внимание. Зовите меня Овин. Вы видите корпорацию «Монохром». Это название должно быть вам знакомо. Этот концерт в последние годы вошел в тройку лидеров в мире в области фармацевтики. Сейчас появились слухи, что они изобрели нечто совершенно новаторское: чудо-лекарство под названием «Радуга». Оно призвано улучшить концентрацию и физическую работоспособность, а также существенно ускорять заживление ран. Якобы без побочного эффекта».*

*«В настоящее время оно держится в строгой тайне. Потому что в удаленном исследовательском корпусе, который вы видите на дисплее, «Монохром» проводит масштабные испытания «Радуги»».*

*«Заинтересовались? Хорошо, потому что мы хотим, чтобы вы разузнали больше об этой «Радуге». Мы обеспечим вас простыми рабочими пропусками. С ними несложно проникнуть в здание. Постарайтесь получить доступ на закрытые этажи. Ознакомьтесь с процессом производства и, если возможно, украдите формулу. Вероятно, она находится в хорошо защищенной лаборатории».*

*«Напоследок три вещи: Первое: обратите внимание – и это, прежде всего, в ваших же собственных интересах – что вы не должны оставлять следов и не сможете выходить с нами на связь. Второе: при помощи AR-очков вы сможете общаться друг с другом внутри здания, слышать и видеть то, что видят и слышат другие. И третье: вы не первые, кому была поручена эта работа. Однако, некоторое время назад, мы потеряли связь с предыдущей командой. Поэтому будьте осторожны».*

Во время последних предложений на экране появились изображения мужчины и женщины. Затем очки вновь стали прозрачными и вы переглянулись. «Радуга»? Эффект этого лекарства кажется сильно преувеличенным. Но заказчик Овин убежден, что оно очень ценно. Так почему бы нет?

Несколькими днями позже вы оказались на нижнем этаже удаленного исследовательского корпуса «Монохрома». Уже далеко за полночь. Боковым зрением вы успели заметить белую кошку, которая испуганно юркнула куда-то. Остается надеяться, что больше вас никто не заметил. Чтобы попасть сюда, вы воспользовались краденными рабочими пропусками. Но отныне вам придется полагаться только на себя самих.

Теперь прочитайте в книге приключения параграф к этажу А. Также возьмите карточку приключения М1. Это ваша миссия.



Записывайте здесь или на отдельном листе бумаги текущее состояние игры: карточки этажей, которые вы открыли, находящиеся в вашем распоряжении карточки приключения, местоположение фишек, уровень тревоги (и усиленную тревогу, если понадобится). Также записывайте очки, которые вы получите в конце каждой из глав.

**Внимание! Спойлеры!** На следующих страницах содержатся подсказки!

## ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Подсказки ниже указывают, в какой локации можно найти ту или карточку, с чем ее комбинировать и т.п.

- 10: В локации 104. Комбинируйте с 11.
- 11: В локации 104. Комбинируйте с 10.
- 12: Комбинируйте с 203 или 351.
- 13: В локации 107. Комбинируйте с 206.
- 14: В локации 107. Комбинируйте с 44 или 661.
- 15: Комбинируйте 86 и 201 и выбирайте 852, чтобы сбросить 15 и 51.
- 16: Комбинируйте 70 с 153, чтобы сбросить 16 и 52.
- 17: В локации 202. Комбинируйте с 29.
- 18: В локации 202. Комбинируйте с 303.
- 19: Комбинируйте 12 с 203, затем комбинируйте с 68 или 253.
- 20: Комбинируйте 28 с 311, чтобы сбросить 20 и 50.
- 21: Комбинируйте с 901.
- 22: В локации 205. Приносит очки в конце игры.
- 23: Информация на 105: Он видит 63 страны. Затем комбинируйте 86 с 201.
- 24: Направьте газ на этаж D. Для этого комбинируйте 30 с 204.
- 25: В локации 315. Комбинируйте с 201.
- 26: В локации 312. Комбинируйте с 704.
- 27: В локации 316. Исследуйте 502.
- 28: В локации 403. Комбинируйте с 45 или 311.
- 29: В локации 404. Комбинируйте с 17.
- 30: Комбинируйте с 204.
- 31: В локации 412. Сначала используйте 30 на 204. Комбинируйте с 102.
- 32: В локации 314. Комбинируйте с 661 или 906.
- 33: Отправляйтесь с помощью F1 на этаж D, чтобы сбросить 33.
- 34: В локации 502. Комбинируйте с 602. Решение: 87.
- 35: Найдите ключ, открыв 316 с паролем 87. Комбинируйте 35 с 106.
- 36: Комбинируйте с 40 или 58, чтобы сбросить 36.
- 37: В локации 504. Комбинируйте с 107, чтобы получить полную бутылку воды. Можно комбинировать с 107 несколько раз!
- 38: В локации 504. Комбинируйте с 501.
- 39: Комбинируйте 38 и 501, чтобы получить 39. Комбинируйте с 704.
- 40: Комбинируйте 37 и 107, чтобы получить 40. Комбинируйте с 36, 43, 56 или 701.
- 41: В локации 603. Комбинируйте позже 54 с 252.
- 42: В локации 603. Комбинируйте с 704.
- 43: Комбинируйте с 40, 80 или 85, чтобы сбросить 43.
- 44: Комбинируйте с 14, чтобы сбросить 44.
- 45: Доступна только если персонаж садится на 701 / 754. Комбинируйте с 28 или 661.
- 46: Выберите 430 на 351 или комбинируйте 12 с 351, чтобы сбросить 46 и 49.
- 47: В локации 703, выберите 840. Комбинируйте с 906.
- 48: Комбинируйте 42 с 704, затем идите на 756 и выберите 640, чтобы получить 48. Затем комбинируйте 48 с 906.
- 49: Выберите 430 на 351 или комбинируйте 12 с 351, чтобы сбросить 46 и 49.
- 50: Комбинируйте 28 с 311, чтобы сбросить 20 и 50.
- 51: Комбинируйте 86 и 201 и выбирайте 852, чтобы сбросить 15 и 51.
- 52: Комбинируйте 70 с 153, чтобы сбросить 16 и 52.
- 53: Активируйте путем комбинации 42 с 704.
- 54: Идите с 25 на 201. Затем выберите 862 и скопируйте вирус на 25. Комбинируйте с 252.

- 55:** Может быть получена, если сесть на 701 / 754, затем скомбинировать комбинации 45 / 85 с 661. Приносит очки в конце игры.
- 56:** В локации 801. Комбинируйте с 19, 40, 89 или 906. Приносит очки в конце игры.
- 57:** Найдите на 802. Комбинируйте с 65 из 154.
- 58:** В локации 803, когда вы выбираете 868. Комбинируйте с 36, 61 или 75. Приносит очки в конце игры.
- 59:** В локации 803, когда вы выбираете 868. Комбинируйте с 353.
- 60:** Возьмите 32 на 314 и комбинируйте 32 с 661. Приносит очки в конце игры.
- 61:** В локации 902. Комбинируйте с 58, 80, 661 или 777. Приносит очки в конце игры.
- 62:** Возьмите 61 на 902 и комбинируйте 61 с 661. Приносит очки в конце игры.
- 63:** В локации 906. Комбинируйте с розовыми этажами (А и S), если желаете.
- 64:** В локации 906. Комбинируйте с розовыми этажами (А и S), если желаете.
- 65:** В локации 154. Комбинируйте с 57.
- 66:** Через комбинацию 57 с 65. Комбинируйте с 151.
- 67:** Через комбинацию 66 с 151. 1) На 353 включите реактор на полную мощность, 2) Положите 63 и 64 на этажах А и S, 3) затем на 972 -> 699 -> 789 поднять давление, чтобы взорвать здание, если вы того желаете.
- 68:** В локации 253. Комбинируйте с 19.
- 69:** В локации 253. Комбинируйте с 72.
- 70:** Через комбинацию 19 с 68. Комбинируйте с 153.
- 71:** Через комбинацию 54 с 252. Приносит очки в конце игры.
- 72:** В локации 354. Комбинируйте с 69.
- 73:** Через комбинацию 69 с 71. Приносит очки в конце игры. Пасхалка. Возможно, она сыграет роль в будущей игре из серии?
- 74:** С этого момента прибавляйте 60 к номерам локаций с символом.
- 75:** Комбинируйте 58 с 75, чтобы сбросить 75. Или сожмите зубы. Конец близок!
- 76:** Через комбинацию 61 с 58, 80 или 777.
- 77:** Через комбинацию 39 с 704. Приносит очки в конце игры.
- 78:** Комбинируйте 36 с 40, чтобы сбросить 36 и 78.
- 79:** В локации 972. Приносит очки в конце игры.
- 80:** В локации 253. Комбинируйте с 43, 61 или 701.
- 81:** Через комбинацию 70 с 153.
- 82:** Через комбинацию 86 и 201; выберите 852.
- 83:** В 351 выберите 430 или комбинируйте 12 с 351.
- 84:** Через комбинацию 28 с 311.
- 85:** Через комбинацию 28 с 45. Комбинируйте с 661 или 701.
- 86:** Вам поможет внимательность на этаже L или комбинация 19 и 253. Читайте 777. Или комбинируйте 32, 61 или 85 с 777. Приносит очки в конце игры. Пасхалка. Возможно, она сыграет роль в будущей приключенческой игре?
- 87:** Через комбинацию 26 и 704. Приносит очки в конце игры.
- 88:** Через комбинацию 54 и 252. Приносит очки в конце игры.
- 89:** Через чтение 777. Комбинируйте с 56. Приносит очки в конце игры.
- 90:** Когда первый раз читаете 201.
- 91:** Когда первый раз читаете 316.
- 92:** Когда первый раз читаете 405.
- 93:** Когда первый раз читаете 601.
- 94:** Когда первый раз читаете 902.
- 95:** Через комбинацию 19 с 68.
- 96:** Через комбинацию 56 с 89.

## ПОДСКАЗКИ К ЛОКАЦИЯМ

- 101:** Фоновая информация.
- 102:** Комбинируйте 31 с этой локацией, чтобы получить доступ на закрытые этажи.
- 103:** Комбинируйте 12 с этой локацией. 180 ведет к повышению уровня тревоги на 1!
- 104:** Получите 10 и 11.
- 105:** Информация по корпорации Монохром. Запишите число 63 для 201. Потом комбинируйте 86 с 201.
- 106:** Найдите ключ, открыв 316 с паролем 87. Комбинируйте 35 с 106, чтобы получить доступ в подвальные этажи.
- 107:** Получите 13 и 14. Комбинируйте 37 с этой локацией, чтобы наполнить бутылку (это можно делать несколько раз).
- 151:** Комбинируйте сначала 57 с 65, затем 66 с этой локацией, чтобы получить 67.
- 152:** Информация о цвете этажей.
- 153:** Сначала комбинируйте 19 с 68, затем 70 с этой локацией, чтобы сбросить 16 и 52.
- 154:** Получите 65.
- 163:** Из-за запущенного на полную мощность реактора экран больше не работает.
- 201:** Лучше всего, если это место исследует Альва. Пароль 86 комбинируйте с 201. Выберите 852, чтобы сбросить 15 и 51. Выберите 862, чтобы получить 53. 800 ведет к повышению уровня тревоги на 1!
- 202:** Получите 17 и 18.
- 203:** Комбинируйте 12 с этой локацией, чтобы получить 19.
- 204:** Комбинируйте сначала 17 с 29, затем 30 с этой локацией, чтобы вырубить дока на этаже D. Если кто-то из членов вашей команды находится на D, они также окажутся без сознания!
- 205:** Получите 22 и 23.
- 206:** Комбинируйте 13 с этой локацией, чтобы получить 21. 850 ведет к повышению уровня тревоги на 1!
- 212:** Информация о цвете этажей.
- 251:** Информация о цвете этажей.
- 252:** Комбинируйте 54 с этой локацией, чтобы получить 71 и 88.
- 253:** Получите 68, 69 и 80. Комбинируйте 19 с этой локацией, чтобы получить 86.
- 261:** Компьютер больше нельзя использовать из-за того, что реактор работает на полной мощности.
- 303:** Без униформы охраны уровень тревоги повышается на 1 за каждого члена команды на этом этаже! Комбинируйте 18 с этой локацией.
- 311:** Комбинируйте 28 с этой локацией, чтобы сбросить 20 и 50.
- 312:** Получите 26.
- 313:** Информация о том, что подача энергии может быть повышена.
- 314:** Получите 32.
- 315:** Получите 24 и 25.
- 316:** Лучше всего, если эту локацию исследует Рамон. Код 87 комбинируйте с 316, чтобы получить 35.
- 351:** Комбинируйте 12 с этой локацией или прыгайте. Читайте 430, чтобы сбросить 46 и 49. Без лестницы уровень тревоги повышается на 2!
- 352:** Информация о цвете этажей.
- 353:** Комбинируйте 59 с этой локацией или продолжайте идти дальше. Затем читайте 665, чтобы перезагрузить реактор. Без защитного костюма будут ожоги! 555 ведет к повышению уровня тревоги на 3!
- 354:** Получите 72 или напрямую комбинируйте 69 с этим местом.
- 373:** Информация о потреблении энергии. Выберите 444, чтобы понизить уровень тревоги на 2.
- 401:** Фоновая информация.

- 402:** Информация о личном пропуске. Вы получите его, когда вырубите дока.
- 403:** Получите 28.
- 404:** Получите 29.
- 405:** Лучше всего, если эту локацию будет исследовать Чу. Информация об испытаниях.
- 412:** Получите 31.
- 415:** Информация об испытаниях.
- 501:** Комбинируйте 38 с этой локацией, чтобы получить 39. 935 ведет к получению ожогов!
- 502:** Получите 34.
- 503:** Информация о тестовых экземплярах.
- 504:** Получите 37 и 38.
- 563:** Из-за запущенного на полную мощность реактора экран больше не работает.
- 601:** Лучше всего, если эту локацию исследует Джон. Реактор должен быть запущен на полную мощность. Комбинируйте следующие карточки приключений с этой локацией: 32, чтобы получить 60; 45 или 85, чтобы получить 55; 61 или 76, чтобы получить 62.
- 602:** Комбинируйте 34 или 39 с этой локацией.
- 603:** Найдите 41 и 42.
- 661:** ДНК-анализатор теперь активирован. Комбинируйте с этой локацией следующие карточки: 32, чтобы получить 60; 45 или 85, чтобы получить 55; 61 или 76, чтобы получить 62.
- 701/754:** Попытка исследовать приведет к тому, что вы будете обездвижены. Комбинируйте 40, 80 или 85 с этой локацией или с 43, чтобы сбросить 43. Ведет к повышению уровня тревоги на 1 за раунд, в течение которого вы обездвижены. Также дает вам 45.
- 702/755:** Информация о кресле и о том, как его деактивировать.
- 703:** Параграф 840 дает 47. 540 повышает уровень тревоги на 1!
- 704:** Комбинируйте следующие карточки с этой локацией: 26, чтобы получить 87; 39, чтобы получить 77; 42, чтобы получить 53.
- 715:** Кресло теперь непригодно к использованию.
- 756:** Читайте 640, чтобы получить 48.
- 757:** Деактивируйте микшерный пульт, чтобы комбинировать 26 или 39 с 704.
- 801:** Получите 56.
- 802:** Получите 57.
- 803:** Выберите 868, чтобы получить 58 и 59. 168 ведет к повышению уровня тревоги на 2.
- 901:** Комбинируйте 21 с этой локацией, чтобы деактивировать преграду. Перед этим исследуйте 902, поскольку потом это больше невозможно будет сделать. 166 ведет к повышению уровня тревоги на 2.
- 902:** Смело идите, получите 61.
- 906:** Комбинируйте 32, 47, 56 или 60 с этой локацией, чтобы раскрыть больше информации об истории. Комбинируйте 48 с этой локацией, чтобы завершить Главу 2.
- 911:** Информация о цвете этажей.
- 912:** Информация о машине. Включите реактор на полную мощность, чтобы прочитать здесь новый параграф.
- 972:** Получите 79. Конец Главы 3 уже совсем близко.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Вы можете воспользоваться этой таблицей, чтобы оценить, насколько хорошо вы прошли приключение:

0–50 очков:	Уф, вы снова выпутались, невзирая ни на что. Хорошая работа!
51–75 очков:	Вы успешно закончили задание. Всего хорошего!
76–100 очков:	Вам удалось утащить большую часть тайн корпорации Монохром. Очень хорошо!
101–125 очков:	Вы мастерски прошли игру. Великолепно!
126–150 очков:	Идеальный взлом. Снимаем шляпу перед вашим потрясающим успехом!

## АВТОРЫ

**Фил Уокер-Хардинг** с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил очень интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



**Мэттью Данстэн** родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые старые воспоминания об играх восходят к карточным играм со своей бабушкой и его играм в походные шахматы, которые он в 6 лет получил от своей тети, с которыми он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кэмбриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO<sub>2</sub>.



Концепция игры: Мэттью Данстэн и Фил Уокер-Хардинг  
Сценарий: Мэттью Данстэн, Михаэль Зибель-Баскаль  
Сюжет: Майкл Зибель-Баскаль  
Редактор: Майкл Зибель-Баскаль, Ральф Кверфурт  
Графический дизайн: Kreativbunker  
Иллюстрации: Максимилиан Шелл  
Иллюстрация обложки: © tampatra, stock.adobe.com  
Ретуширование обложки: Фолько Стрессе  
Вычитка: Уте Виландт  
Прототипирование: Килиан Вос

Авторы и издательство KOSMOS благодарит всех, кто неустанно поддерживал нас в тестировании, вычитке правил и исправлении ошибок.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5–7 Stuttgart, Germany  
70184 Stuttgart