

ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY



SPIELANLEITUNG

DIE MONOCHROME AG

Ein Thriller für 1 – 4 Spieler ab 16 Jahren

In diesem kooperativen Spiel brecht ihr gemeinsam in die Monochrome AG ein und erlebt als Team eine Geschichte in 3 Kapiteln, die ihr selbst mitgestaltet. Die Spieldauer pro Kapitel beträgt ca. 90 Minuten.

Ihr könnt das Spiel jederzeit oder am Ende eines Kapitels **speichern** (siehe S. 9). So könnt ihr das Spiel unterbrechen und am nächsten Spieleabend fortsetzen. Ihr könnt das Spiel natürlich auch auf einmal durchspielen.

Wichtig: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Blättert noch **nicht** im Abenteuerbuch und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Abenteuerkarten an. Wartet damit, bis euch das Spiel dazu auffordert.

Spielmaterial

- 110 Abenteuerkarten
- 87 Zahlenkarten (10-96)
- 19 diverse Karten
- 4 Charakterkarten
- 1 Abenteuerbuch
- 4 Spielfiguren mit Standfüßchen
- 19 Ebenenkarten

Charakterkarten



Abenteuerbuch



Ebenenkarten Vorderseite



Ebenenkarten Rückseite



Abenteuerkarten Rückseite



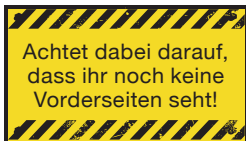
Spielfiguren



SPIELAUFBAU

Legt das Abenteuerbuch sowie die Ebenenkarten und Abenteuerkarten als Stapel mit der **Rückseite nach oben** auf dem Tisch bereit.

Prüft, ob die Ebenen- und Abenteuerkarten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind.



Entfernt vorsichtig die 4 Teile aus dem Stanzrahmen und setzt sie in die farblich passenden Kunststoffhalter. Das sind eure **Spielfiguren**.

Nehmt die **Ebenenkarten A, B, C und D** vom Ebenenstapel sowie die **Abenteuerkarten F1, A1 und A2** vom Abenteuerstapel. Platziert Ebene A und Abenteuerkarte F1 mit der Vorderseite nach oben, also **offen**, in der Tischmitte. Die **Ebenen B, C und D** legt ihr mit der Rückseite, also **verdeckt** oberhalb von A. Lasst rundherum ausreichend Platz für mögliche weitere Ebenen!



Die restlichen Ebenenkarten legt ihr als **verdeckten Ebenenstapel** bereit. Darunter legt ihr die Abenteuerkarten als **verdeckten Abenteuerstapel**, geteilt nach Karten mit Zahlen auf der Rückseite (10-96) und Karten mit einer Kombination aus Zahlen **und** Buchstaben. Da die Stapel auf der Rückseite Buchstaben bzw. Zahlen haben, könnt ihr sie während des Spiels durchsuchen, ohne dass sie euch unbeabsichtigt zu viel von der Geschichte verraten.

Die beiden **Alarmstufekarten A1 und A2** platziert ihr wie rechts zu sehen übereinander. Ihr startet also auf **Alarmstufe 0** (siehe S. 6). Sortiert zum Schluss die **4 Charakterkarten** sowie die **Spielzugübersicht** aus dem Abenteuerstapel und legt sie offen in die Mitte.



Spiel für 2 – 4:

Sucht euch jeweils eine Hauptperson aus. Nehmt die entsprechende **Charakterkarte** und **Spielfigur** sowie die auf der Charakterkarte genannte **Abenteuerkarte**. Darauf steht euer **Handicap** (siehe S. 6). Legt beide Karten vor euch ab. Charakterkarten und Spielfiguren nicht benötigter Hauptpersonen legt ihr zurück in die Schachtel.

Solo-Spiel:

Das Spiel ist auch allein sehr gut spielbar. In dem Fall spielst du mit **2 (oder mehr) Charakteren gleichzeitig**. Welche du wählst, ist dir überlassen.



- Dies ist ein kooperatives Spiel. Sprecht euch daher ab, wie ihr vorgeht, was ihr kombiniert und welche Orte ihr euch genauer anschaut.
- Bei jedem Kapitelende und auch beim Spielende gibt es eine **Wertung**. Für den Fortgang der Geschichte ist die Wertung jedoch unerheblich.
- Haltet unbedingt Papier und Stift bereit, um euch **Notizen** zu machen. Notiert euch z.B. an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. besonders wenn ihr das Spiel speichert und an einem anderen Tag weiterspielen wollt.
- Auf den Seiten 12-15 findet ihr **Hilfetipps**, wenn ihr einmal nicht weiterwisst. Schlagt dort bei der entsprechenden Zahl der Abenteuerkarte oder des Ortes nach. Für alle gibt es eine Auflösung, was ihr damit oder dort machen könnt bzw. was dafür oder dort benötigt wird, damit die Geschichte weitergeht.
- Ihr könnt euch die Texte selbst vorlesen oder sie euch mit der KOSMOS-Erklär-App vorlesen lassen.
- Widerspricht ein Kartentext oder ein Text im Abenteuerbuch den Regeln in dieser Anleitung, gilt der Kartentext bzw. der Text im Abenteuerbuch!

SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Thriller gesehen oder gelesen hat, beginnt. Jedes Teammitglied durchläuft folgende **Abenteuer-Phasen**:

Jederzeit Abenteuerkarten tauschen

- 1 Spielfigur bewegen
2. Ebene aufdecken
3. Aktion ausführen

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Teammitglied am Zug.

Jederzeit: Abenteuerkarten tauschen

Du darfst jederzeit in deinem Zug beliebig viele Abenteuerkarten mit Teammitgliedern **in deiner Ebene** tauschen (auch 0 gegen X Abenteuerkarten und umgekehrt ist erlaubt).

Karten mit **diesem Symbol** dürft ihr **nicht** miteinander tauschen:



Achtung: Der **Fahrstuhl**, der neben einer Ebene hält, zählt ebenfalls zur Ebene.

Beispiel: Da der Fahrstuhl F1 neben Ebene A steht, zählt er zur gleichen Ebene. Chiu darf also mit Alva Abenteuerkarten tauschen.



1) Spielfigur bewegen

Du musst dich entweder ...

- mit dem **Fahrstuhl** in eine andere Ebene **bewegen** oder
- innerhalb deiner Ebene bewegen**.

a) mit dem Fahrstuhl bewegen

Ihr könnt euch in der Monochrome AG **nicht frei bewegen**, sondern erreicht die unterschiedlichen Ebenen nur mit einem **Fahrstuhl**. Jeder Fahrstuhl fährt nur die **darauf abgebildeten Ebenen** an. Zu Spielbeginn steht euch Fahrstuhl F1 zur Verfügung. Damit erreicht ihr die Ebenen A bis D. Während eures Abenteuers werdet ihr weitere Fahrstühle entdecken.

Achtung: Wird eine Ebene ausgetauscht, fährt der Fahrstuhl selbstverständlich auch die **neue** Ebene an!

Befindet sich der Fahrstuhl nicht in deiner Ebene, rufst du ihn herbei, indem du die Fahrstuhl-Karte neben deiner Ebene platzierst. Diesen Fahrstuhl-Ruf darfst du **zusätzlich** zu deiner Bewegung ausführen. Stelle danach deine Spielfigur auf den Fahrstuhl und bewege den Fahrstuhl nach oben oder unten bis zur gewünschten Ebene. Bist du zu Beginn deines Zuges bereits im Fahrstuhl, fährst du direkt zur gewünschten Ebene.

Musst du zum Erreichen der gewünschten Ebene mehr als einen Fahrstuhl nutzen, bewegst du deine Spielfigur bis zum nächsten Fahrstuhl, um mit diesem weiterzufahren. Steht der folgende Fahrstuhl nicht bereit, darfst du diesen ebenfalls rufen, einsteigen und in die gewünschte Ebene fahren.

Hast du die gewünschte Ebene erreicht, musst du entweder deine **Spielfigur zu einem Ort dieser Ebene stellen** **ODER** im **Fahrstuhl bleiben**. In letzterem Fall verlierst du jedoch deine Aktion. Du darfst aber noch, falls möglich, Abenteuerkarten tauschen.

Achtung: Alle Teammitglieder, die sich mit dir im Fahrstuhl befinden, werden mit dem Fahrstuhl mitbewegt, verbleiben aber während deines Spielzugs im Fahrstuhl und steigen **nicht** aus.

Nicht vergessen: Der Fahrstuhl zählt immer zu der Ebene, neben der er gerade anhält.



b) innerhalb deiner Ebene bewegen

Du kannst dich auch innerhalb einer Ebene von einem Ort zum nächsten bewegen und untersuchen oder um Abenteuerkarten mit Orten zu kombinieren.

Steht deine **Spielfigur bei einem Ort**, kannst du sie entweder ...

- zu einem anderen Ort in dieser Ebene stellen und diesen untersuchen oder eine Abenteuerkarte mit ihm kombinieren (siehe S. 8) ODER
- bei dem Ort belassen, bei dem sie aktuell steht und den Ort erneut untersuchen oder eine Abenteuerkarte mit ihm kombinieren (siehe S. 8) ODER
- in den **angrenzenden Fahrstuhl stellen ohne damit zu fahren**.

Achtung: Steht deine **Spielfigur** zu Beginn deines Spielzugs **im Fahrstuhl**, kannst du natürlich auch einfach *nichts* tun, wenn du dies möchtest. So kommt ihr aber in der Geschichte nicht weiter.

Willst du einen Ort in der **angrenzenden** Ebene untersuchen, stelle deine Spielfigur zu einem Ort in dieser Ebene und untersuche ihn oder kombiniere eine Abenteuerkarte damit (siehe S. 8).

Hinweis: An einem Ort dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Achtet zur besseren Übersicht darauf, dass ihr eure Spielfiguren nicht direkt auf die Ortsnummer stellen, sondern stets daneben.

2) Ebene aufdecken

Erreichst du eine Ebenenkarte, die noch nicht aufgedeckt wurde, deckst du sie auf und liest den entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch vor. Der Eintrag im Abenteuerbuch beschreibt im Detail das, was du auf dieser Ebene siehst. Zu Beginn ist dies Eintrag A für die Ebenenkarte A.

Habt ihr eine Ebene bereits entdeckt, liegt die Ebenenkarte offen aus. Dann dürft ihr den jeweiligen Ebeneneintrag jederzeit erneut lesen.

Achtung: Erst **danach** stellst du deine Spielfigur neben den Ort, den du untersuchen willst oder mit dem du eine Abenteuerkarte kombinieren willst.

Abenteuerbuch

Jedes Mal, wenn ihr einen Ort untersucht, Abenteuerkarten kombiniert (siehe S. 7) oder wenn ihr vom Spiel dazu aufgefordert werdet, lest ihr laut einen Eintrag aus dem Abenteuerbuch vor oder lasst ihn euch von der KOSMOS-Erklär-App vorlesen.

Die Einträge sind als Zahlen **aufsteigend im Buch sortiert**. **Achtet unbedingt darauf, dass ihr nur den Eintrag lest, den ihr lesen sollt!**

3) Aktion ausführen

Außer eine Abenteuerkarte besagt etwas anderes oder du befindest dich im Fahrstuhl, **fürst du eine der folgenden Aktionen aus:**

- a) einen **Ort untersuchen** oder
- b) **zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren** oder
- c) **eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren.**

a) einen Ort in deiner Ebene untersuchen

In jeder Ebene gibt es mehrere Orte, die ihr untersuchen könnt. Jeder **Ort** wird durch ein **Symbol und eine dreistellige Zahl** gekennzeichnet (siehe rechts).



Alarmstufe und Handicaps

Jeder Ort in der Monochrome AG hat ein **Alarmsymbol** und jede Hauptperson erhält zu Spielbeginn ein **Handicap**. Prüft daher zuerst, ob die Alarmstufe steigt und lest erst dann den Eintrag zu diesem Ort im Abenteuerbuch! **Untersuchst du einen Ort oder kombinierst du eine Abenteuerkarte mit einem Ort** (siehe S. 8), der das **gleiche Symbol** zeigt, wie dein Handicap, musst du sofort die **Alarmstufe** um 1 erhöhen. Schiebe dazu die Karte mit dem Titel „Alarm“ um 1 Feld nach oben. Besitzt du mehrere Handicaps mit diesem Symbol, steigt die Alarmstufe um 1 pro Handicap!

Achtung: Die Alarmstufe kann **nicht über 5** steigen. Solltet ihr je **Alarmstufe 5** erreichen, markiert einen Großalarm in euren Notizen. Lest dann sofort **Eintrag 999**.



*Beispiel: Chiu besitzt die Handicap-Karte 49. Darauf ist das gleiche Symbol wie bei Ort 105 abgebildet. Chiu darf zwar diesen Ort untersuchen, muss **vorher** aber die Alarmstufe um 1 erhöhen.*

Möchtest du den Ort untersuchen, neben dem deine Spielfigur steht, **lies laut den entsprechenden dreistelligen Eintrag im Abenteuerbuch vor**. So bekommt ihr weitere **Informationen zur Geschichte oder ihr erhaltet neue Abenteuerkarten**. Wollt ihr euch lieber die Texte vorlesen lassen? Dann wählt dazu in der **KOSMOS-Erklär-App** das Spiel aus und gebt dort die dreistellige Zahl ein. Die App liest euch den entsprechenden Eintrag vor.

Hinweis: Manche **Ortsnummern** auf den Ebenenkarten können sich im Spielverlauf **ändern**. Steht auf der Ebenenkarte plötzlich eine andere Zahl als zuvor, gibt es an diesem Ort auch **etwas Neues** zu erfahren! Außerdem müsst ihr manche **Orte mehrfach aufsuchen**, weil ihr erst zu einem späteren Zeitpunkt die passenden Informationen oder Abenteuerkarten besitzt.

KARTENREGELN

Manche Einträge fordern euch dazu auf, Abenteuerkarten zu nehmen oder abzugeben. Wirst du aufgefordert ...

- eine oder mehrere **Abenteuerkarten vom Abenteuerstapel** zu nehmen, lege sie **offen** vor dich, **sofern sie nichts anderes besagen**. Sie sind nun Teil deines **Inventars**.
- eine **Abenteurkarte zurück in den Abenteuerstapel** zu legen, sortiere sie mit der Rückseite nach oben an die ursprüngliche Position im Stapel.
- eine oder mehrere **Abenteuerkarten zurück in die Schachtel** zu legen, sind sie endgültig aus dem Spiel! Dabei ist es egal, wo oder bei wem sich die betroffene Abenteuerkarte befindet.

Achtung: Müsst ihr Abenteuerkarten direkt vom Abenteuerstapel in die Schachtel zurücklegen, dürft ihr sie euch erst **nach Spielende** ansehen, da sie sonst zu viel über die Geschichte verraten!

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ihr eine Abenteuerkarte nehmen sollt, die ihr bereits besitzt, oder dass ihr eine Abenteuerkarte zurücklegen sollt, die bereits in der Schachtel und damit aus dem Spiel ist. In beiden Fällen könnt ihr die Abenteuerkarte **nicht erneut erhalten oder zurücklegen**. Führt alle anderen Anweisungen, zu denen ihr aufgefordert werdet, dennoch aus, soweit möglich.

b) zwei Abenteuerkarten miteinander kombinieren

An manchen Orten erhaltet ihr Abenteuerkarten. Diese **könnt und müsst ihr** im Spielverlauf mit bestimmten anderen Abenteuerkarten oder mit bestimmten Orten **kombinieren**. Was zusammengehört, wird euch manchmal offensichtlich erscheinen, manchmal aber auch nicht.

Kombinieren

Um anschließend Abenteuerkarten miteinander oder mit einem Ort zu kombinieren, schaut ihr euch deren Zahlen an. Bei den Abenteuerkarten stehen sie oben links. Bei den Orten verwendet ihr die dreistellige Ortsnummer des gewünschten Ortes. Geht dann wie folgt vor: Die **kleinere** der beiden Zahlen steht vorne, die **größere** hinten. Zusammen bilden sie eine neue vier- bzw. fünfstellige Zahl (siehe Beispiel auf der folgenden Seite). Sucht nun im **Abenteuerbuch** nach der entsprechenden **Zahlenkombination** und lest den Eintrag laut vor.

c) eine Abenteuerkarte mit einem Ort kombinieren

Willst du eine **Abenteuerkarte mit einem Ort** kombinieren, musst du beim jeweiligen Ort stehen.

Achtung: Vergesst auch dabei nicht den Alarm! Stimmt das Symbol eurer Handicap-Karte mit dem Symbol dieses Ortes überein, müsst ihr zuerst die **Alarmstufe erhöhen**.

Beispiel: Du hast die Abenteuerkarten 10 (Dose Katzenfutter) und 11 (Dosenöffner) gefunden. An Ort 104 ist eine Katze zu sehen. Du möchtest die Katze füttern. Davor musst du zuerst die Dose öffnen. Du kombinierst also Karte 10 mit Karte 11 und schlägst unter **Eintrag 1011** nach: „Geschafft, du hast die Dose geöffnet. Lege die Karten 10 und 11 zurück in die Schachtel und nimm dir dafür Karte 12.“ Karte 12 zeigt eine offene Dose Katzenfutter.



In deinem nächsten Spielzug kannst du dann Karte 12 mit der Katze an Ort 104 kombinieren. Dazu schlägst du unter Eintrag 12104 nach und liest, was dort steht. Spielst du Chiu, musst du vorher noch die Alarmstufe um 1 erhöhen, weil ihre Handicap-Karte das gleiche Symbol wie das von Ort 104 zeigt.



Achtung: Das Spiel sagt euch ausdrücklich, ob ihr anschließend Abenteuerkarten zurück in die Schachtel legen müsst. Wenn dies nicht explizit im Eintrag steht, behaltet ihr die Abenteuerkarten!

Gibt es zu einer Kombination keinen Eintrag, könnt ihr die Abenteuerkarten nicht miteinander bzw. nicht mit diesem Ort kombinieren. Abenteuerkarten könnt ihr nie mit euren Charakterkarten kombinieren! Manche Abenteuerkarten könnt ihr mehrmals kombinieren, auch mit unterschiedlichen Abenteuerkarten oder Orten.

Spielstand speichern

Um zu speichern, macht ihr mit einem Mobiltelefon ein Foto des aktuellen Spieldaufbaus und eurer bislang gefundenen Abenteuerkarten. Alternativ könnt ihr das auch mit Stift und Papier notieren. Merkt euch vor allem die aktuelle Alarmstufe und wo eure Spielfiguren stehen! Ihr könnt euch natürlich auch notieren, an welchen Orten ihr noch nicht wart, wo ihr lose Enden vermutet, wo und was ihr noch ausprobieren wollt etc. Packt dann alle offenen Ebenen, eure erhaltenen Abenteuerkarten und Charakterkarten in eine Ziptüte. Noch verdeckte Ebenen und Abenteuerkarten kommen in die andere Ziptüte. Sämtliche Abenteuerkarten und Ebenenkarten, die bereits aus dem Spiel sind, lasst ihr lose in der Schachtel. Wollt ihr das Spiel fortsetzen? Dann platziert alle Ebenen und offenen Abenteuerkarten gemäß eures Fotos bzw. eurer Notizen und stellt eure Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen.

DAS SPIEL BEGINNT

Damit wisst ihr alles, um euer Abenteuer zu beginnen! Stellt eure **Spielfiguren in Ebene A** auf das große Feld und lest weiter.



EINLEITUNG

Ihr seid keine gewöhnliche Straßengänge. Wer euch anheuert, will etwas. Dringend. Unauffällig. Illegal. Seit einiger Zeit sind die Aufträge jedoch seltener geworden und blieben schließlich ganz aus. Vielleicht werdet ihr observiert und seid daher auf der schwarzen Liste der Organisation?

Ein Geräusch reißt euch aus euren Gedanken. Vor der Tür liegt ein unförmiges Päckchen auf dem Boden. Es hat weder Absender noch Anschrift. Das kam sicher per Drohne, ein Blick durch den Spion erübrigt sich daher. Neugierig öffnet ihr das Paket und findet darin mehrere der schicken neuen AR-Datenbrillen, sowie eine kleine Notiz: „Aufsetzen“. Neugierig folgt ihr der Aufforderung. Die Displays der Brillen zeigen euch ein Gebäude und eine männliche Stimme spricht zu euch:

„Danke für Ihre Aufmerksamkeit. Nennen Sie mich Ovin. Sie sehen die Monochrome AG. Diese dürfte Ihnen ein Begriff sein. Der Konzern ist in den letzten Jahren im Pharmabereich zu den Top 3 der Welt aufgestiegen. Nun gibt es Gerüchte, dass sie etwas Bahnbrechendes entwickelt haben: eine Wundermedizin namens Rainbow. Sie soll Konzentration und körperliche Leistungsfähigkeit verbessern und die Wundheilung enorm beschleunigen. Angeblich ohne Nebeneffekte.

Derzeit ist dies noch streng geheim. Denn in einem abgelegenen Forschungs-komplex, den Sie auf Ihren Displays sehen, unterzieht die Monochrome das Rainbow noch umfangreichen Tests.

Ist Ihr Interesse geweckt? Gut, denn wir wollen, dass Sie mehr über Rainbow herausfinden. Wir versorgen Sie dazu mit einfachen Mitarbeiter-Pässen. Damit kommen Sie ins Gebäude. Verschaffen Sie sich anschließend Zugang zu den gesperrten Ebenen. Kundschaften Sie den Herstellungsprozess aus und wenn möglich, stehlen sie die Formel. Vermutlich lagert sie in einem gut gesicherten Labor.

Drei Dinge zum Abschluss:

Achten Sie erstens in unser aller Interesse darauf, dass Sie keine Spuren hinterlassen und nicht mit uns in Verbindung gebracht werden können. Zweitens können Sie mittels der Datenbrillen innerhalb des Gebäudes miteinander kommunizieren und sehen und hören, was die anderen sehen und hören. Drittens sind Sie nicht die Ersten, die wir auf diesen Job ansetzen. Der Kontakt zum vorigen Team brach jedoch vor einiger Zeit ab. Seien sie also vorsichtig.

Während der letzten Sätze werden die Bilder von einem Mann und einer Frau eingeblendet. Nun sind die Brillen wieder klar und ihr seht euch an. Rainbow ... Die Wirkungen scheinen weit übertrieben. Doch euer Auftraggeber Ovin ist überzeugt, dass es enorm wertvoll ist. Warum also nicht?

Wenige Tage später findet ihr euch nach Mitternacht im Erdgeschoss des abgelegenen Forschungskomplexes der Monochrome AG wieder. Flüchtig erhascht ihr einen Blick auf eine weiße Katze, die aufgeschreckt zwischen dem Mobiliär verschwindet. Hoffentlich hat euch sonst niemand beobachtet. Bis hierher haben euch die gestohlenen Mitarbeiter-Pässe gebracht. Nun seid ihr auf euch allein gestellt.

Lest nun im Abenteuerheft den Eintrag zu **Ebene A**. Nehmt außerdem **Abenteuerkarte M1**. Dies ist eure Mission.



Notiert euch hier oder auf einem Blatt Papier euren aktuellen Spielstand: die Ebenenkarten, die ihr bereits entdeckt habt, eure Abenteuerkarten, wo eure Spielfiguren stehen sowie die aktuelle Alarmstufe und ggf. einen ausgelösten Großalarm. Notiert ebenfalls die Punkte, die ihr bei den Kapitelenden erhalten habt.

Achtung! Auf den nächsten Seiten folgen die Hilfetipps!

HILFETIPPS ALLGEMEIN

Schaut bei den **Hilfetipps Abenteuerkarten** nach, wenn ihr wissen wollt, wo ihr einen bestimmten Gegenstand erhaltet, wofür ihr ihn benötigt bzw. wo ihr ihn benutzen müsst. Schaut bei den **Hilfetipps Orte** nach, wenn ihr wissen wollt, was ihr an einem bestimmten Ort machen müsst bzw. welche Gegenstände ihr dort erhaltet oder benötigt. **Achtung:** Verweist ein Hilfetipp auf einen unentdeckten Ort oder eine Abenteuerkarte, die ihr noch nicht erhalten habt, könnt ihr natürlich auch beim entsprechenden Hilfetipp nachlesen, um zu erfahren, wie ihr an die Abenteuerkarte kommt usw.

HILFETIPPS ABENTEUERKARTEN

- 10: An Ort 104. Kombiniere mit 11.
- 11: An Ort 104. Kombiniere mit 10.
- 12: Kombiniere mit 203 oder 351.
- 13: An Ort 107. Kombiniere mit 206.
- 14: An Ort 107. Kombiniere mit 44 oder 661.
- 15: Kombination 86 und 201 und wähle 852, um 15 und 51 loszuwerden.
- 16: Kombination 70 und 153, um 16 und 52 loszuwerden.
- 17: An Ort 202. Kombiniere mit 29.
- 18: An Ort 202. Kombiniere mit 303.
- 19: Kombiniere 12 mit 203, dann kombiniere mit 68 oder 253.
- 20: Kombiniere 28 mit 311, um 20 und 50 loszuwerden.
- 21: Kombiniere mit 901.
- 22: An Ort 205. Bringt bei Spielende Punkte.
- 23: Info bei 105: Er sieht 63 Länder. Kombiniere dann 86 mit 201.
- 24: Leite Gas in Ebene D. Nutze dazu 30 mit 204.
- 25: An Ort 315. Kombiniere mit 201.
- 26: An Ort 312. Kombiniere mit 704.
- 27: An Ort 316. Untersuche 502.
- 28: An Ort 403. Kombiniere mit 45 oder 311.
- 29: An Ort 404. Kombiniere mit 17.
- 30: Kombiniere mit 204.
- 31: An Ort 412. Nutze zuvor 30 bei 204. Kombiniere mit 102.
- 32: An Ort 314. Kombiniere mit 661 oder 906.
- 33: Fahre mit F1 in Ebene D, um 33 loszuwerden.
- 34: An Ort 502. Kombiniere mit 602. Lösung: 87.
- 35: Finde Schlüssel durch Öffnen von 316 mit Passwort 87. Kombiniere 35 mit 106.
- 36: Kombiniere mit 40 oder 58, um 36 loszuwerden.
- 37: An Ort 504. Kombiniere mit 107, um volle Wasserflasche zu erhalten. Mehrfach mit 107 kombinierbar!
- 38: An Ort 504. Kombiniere mit 501.
- 39: Kombiniere 38 mit 501, um 39 zu erhalten. Kombiniere mit 704.
- 40: Kombiniere 37 mit 107, um 40 zu erhalten. Kombiniere mit 36, 43, 56 oder 701.
- 41: An Ort 603. Kombiniere später 54 mit 252.
- 42: An Ort 603. Kombiniere mit 704.
- 43: Kombiniere mit 40, 80 oder 85, um 43 loszuwerden.
- 44: Kombiniere mit 14, um 44 loszuwerden.
- 45: Nur erhältlich, wenn Hauptperson sich auf 701 / 754 setzt. Kombiniere mit 28 oder 661.
- 46: Wähle 430 bei 351 oder kombiniere 12 mit 351, um 46 und 49 loszuwerden.
- 47: An Ort 703, wähle dann 840. Kombiniere mit 906.

- 48:** Kombiniere 42 mit 704, dann gehe zu 756 und wähle 640, um 48 zu erhalten. Kombiniere dann 48 mit 906.
- 49:** Wähle 430 bei 351 oder kombiniere 12 mit 351, um 46 und 49 loszuwerden.
- 50:** Kombiniere 28 mit 311, um 20 und 50 loszuwerden.
- 51:** Kombiniere 86 und 201 und wähle 852, um 15 und 51 loszuwerden.
- 52:** Kombiniere 70 und 153, um 16 und 52 loszuwerden.
- 53:** Aktiviere durch 42 mit 704.
- 54:** Gehe mit 25 zu 201. Wähle dann 862 und kopiere Virus auf 25. Kombiniere mit 252.
- 55:** Erhältst du durch Setzen auf 701 / 754 und Kombination 45 / 85 mit 661. Bringt bei Spielende Punkte.
- 56:** An Ort 801. Kombiniere mit 19, 40, 89 oder 906. Bringt bei Spielende Punkte.
- 57:** Finde bei 802. Kombiniere mit 65 von 154.
- 58:** An Ort 803, wenn du 868 liest. Kombiniere mit 36, 61 oder 75. Bringt bei Spielende Punkte.
- 59:** An Ort 803, wenn du 868 liest. Kombiniere mit 353.
- 60:** Nimm 32 bei 314 und Kombination 32 mit 661. Bringt bei Spielende Punkte.
- 61:** An Ort 902. Kombiniere mit 58, 80, 661 oder 777. Bringt bei Spielende Punkte.
- 62:** Erhalte durch Nehmen von 61 bei 902 und Kombination 61 mit 661. Bringt bei Spielende Punkte.
- 63:** An Ort 906. Kombiniere mit pinken Ebenen (A und S), falls gewünscht.
- 64:** An Ort 906. Kombiniere mit pinken Ebenen (A und S), falls gewünscht.
- 65:** An Ort 154. Kombiniere mit 57.
- 66:** Durch Kombination 57 mit 66. Kombiniere mit 151.
- 67:** Durch Kombination 66 mit 151.
1) Bei 353 Reaktor auf Volllast,
2) Platziere 63 und 64 bei Ebenen A und S, 3) dann bei 972 -> 699 -> 789 Druck erhöhen, um Gebäude zu sprengen, falls gewünscht.
- 68:** An Ort 253. Kombiniere mit 19.
- 69:** An Ort 253. Kombiniere mit 72.
- 70:** Durch Kombination 19 mit 68. Kombiniere mit 153.
- 71:** Durch Kombination 54 mit 252. Bringt bei Spielende Punkte.
- 72:** An Ort 354. Kombiniere mit 69.
- 73:** Durch Kombination 69 mit 71. Bringt bei Spielende Punkte. Easter Egg. Vielleicht spielt es ja in einem künftigen Adventure Game eine Rolle?
- 74:** Erhöhe ab jetzt Ortsnummern mit dem Symbol um 60.
- 75:** Kombiniere 58 mit 75, um 75 loszuwerden. Oder beiß die Zähne zusammen. Das Ende ist nah!
- 76:** Durch Kombination 58 oder 80 mit 61 oder kombiniere mit 777.
- 77:** Durch Kombination 39 mit 704. Bringt bei Spielende Punkte.
- 78:** Kombiniere 36 mit 40, um 36 und 78 loszuwerden.
- 79:** An Ort 972. Bringt bei Spielende Punkte.
- 80:** An Ort 253. Kombiniere mit 43, 61 oder 701.
- 81:** Durch Kombination 70 und 153.
- 82:** Durch Kombination 86 und 201 und wähle 852.
- 83:** Durch 351 und wähle 430 oder kombiniere 12 mit 351.
- 84:** Durch Kombination 28 mit 311.
- 85:** Durch Kombination 28 mit 45. Kombiniere mit 661 oder 701.
- 86:** Durch gute Augen in Ebene L oder Kombination 19 mit 253. Lies 777. Oder kombiniere 32, 61 oder 85 mit 777. Bringt bei Spielende Punkte. Easter Egg. Vielleicht spielt es ja in einem künftigen Adventure Game eine Rolle?

- 87:** Durch Kombination 26 mit 704. Bringt bei Spielende Punkte.
- 88:** Durch Kombination 54 mit 252. Bringt bei Spielende Punkte.
- 89:** Durch Lesen von 777. Kombiniere mit 56. Bringt bei Spielende Punkte.
- 90:** Durch erstmaliges Lesen von 201.
- 91:** Durch erstmaliges Lesen von 316.
- 92:** Durch erstmaliges Lesen von 405.
- 93:** Durch erstmaliges Lesen von 601.
- 94:** Durch erstmaliges Lesen von 902.
- 95:** Durch Kombinieren von 19 mit 68.
- 96:** Durch Kombinieren von 56 mit 89.

HILFETIPPS ORTE

- 101:** Hintergrundinformationen.
- 102:** Kombiniere 31 mit diesem Ort, um Zugang zu gesperrten Ebenen zu erhalten.
- 103:** Kombiniere 12 mit diesem Ort. 180 führt zur Erhöhung der Alarmstufe um 1!
- 104:** Erhalte 10 und 11.
- 105:** Information zur Monochrome AG. Notiert euch die Zahl 63 für 201. Kombiniere später 86 mit 201.
- 106:** Finde Schlüssel durch Öffnen von 316 mit Passwort 87. Kombiniere 35 mit 106, um Zugang zu Untergeschossen zu erhalten.
- 107:** Erhalte 13 und 14. Kombiniere 37 mit diesem Ort, um Wasserflasche aufzufüllen. (mehrfach möglich).
- 151:** Kombiniere erst 57 mit 65, dann 66 mit diesem Ort, um 67 zu erhalten.
- 152:** Information zu farbkodierten Ebenen.
- 153:** Kombiniere erst 19 mit 68, dann 70 mit diesem Ort, um 16 und 52 loszuwerden.
- 154:** Erhalte 65.
- 163:** Bildschirm wegen Reaktor-Volllast nicht mehr nutzbar.
- 201:** Am besten mit Alva untersuchen. Passwort 86 mit 201 kombinieren. Wähle 852, um 15 und 51 loszuwerden. Wähle 862, um 53 zu erhalten. 800 führt zur Erhöhung der Alarmstufe um 1!
- 202:** Finde 17 und 18.
- 203:** Kombiniere 12 mit diesem Ort, um 19 zu erhalten.
- 204:** Kombiniere erst 17 mit 29, dann 30 mit diesem Ort, um den Doc in Ebene D zu betäuben. Befinden sich weitere Teammitglieder in D, werden sie ebenfalls betäubt!
- 205:** Erhalte 22 und 23.
- 206:** Kombiniere 13 mit diesem Ort, um 21 zu erhalten. 850 führt zur Erhöhung der Alarmstufe um 1!
- 212:** Information zu farbkodierten Ebenen.
- 251:** Information zu farbkodierten Ebenen.
- 252:** Kombiniere 54 mit diesem Ort, um 71 und 88 zu erhalten.
- 253:** Erhalte 68, 69 und 80. Kombiniere alternativ 19 mit diesem Ort, um 86 zu erhalten.
- 261:** PC wegen Reaktor-Volllast nicht mehr nutzbar.
- 303:** Ohne Security-Uniform erhöht sich die Alarmstufe um 1 pro Teammitglied in dieser Ebene! Kombiniere daher 18 mit diesem Ort.
- 311:** Kombiniere 28 mit diesem Ort, um 20 und 50 loszuwerden.
- 312:** Erhalte 26.
- 313:** Information, dass die Energieversorgung erhöht werden kann.
- 314:** Finde 32.
- 315:** Finde 24 und 25.
- 316:** Am besten mit Ramon untersuchen. Kombination 87 mit 316 kombinieren, um 35 zu erhalten.

- 351:** 12 mit diesem Ort kombinieren oder springen. 430 lesen, um 46 und 49 loszuwerden. Ohne Leiter steigt die Alarmstufe um 2!
- 352:** Information zu farbkodierten Ebenen.
- 353:** 59 mit diesem Ort kombinieren oder weitergehen. Dann 665 lesen, um Reaktor hochzufahren. Ohne Schutzanzug gibt es Verbrennungen! 555 führt zu Erhöhung der Alarmstufe um 3!
- 354:** Nimm 72 oder kombiniere direkt 69 mit diesem Ort.
- 373:** Information zu Energieverbrauch. Wähle 444, um Alarmstufe um 2 zu senken.
- 401:** Hintergrundinformationen.
- 402:** Information zu Sicherheits-ID. Diese erhaltet ihr erst, wenn der Doc ohnmächtig ist.
- 403:** Finde 28.
- 404:** Finde 29.
- 405:** Am besten mit Chiu untersuchen. Informationen zu Tests.
- 412:** Finde 31.
- 415:** Informationen zu Tests.
- 501:** Kombiniere 38 mit diesem Ort, um 39 zu erhalten. 935 führt zu Verätzung!
- 502:** Finde 34.
- 503:** Information zu Testexemplaren.
- 504:** Finde 37 und 38.
- 563:** Anzeige wegen Reaktor-Volllast nicht mehr nutzbar.
- 601:** Am besten mit John untersuchen. Dann Reaktor auf Volllast fahren. Kombiniere folgende Abenteuerkarten mit diesem Ort: 32, um 60 zu erhalten; 45 oder 85, um 55 zu erhalten; 61 oder 76, um 62 zu erhalten.
- 602:** Kombiniere 34 oder 39 mit diesem Ort.
- 603:** Finde 41 und 42.
- 701 / 754:** Untersuchen führt dazu, dass du gefesselt bist. Kombiniere dann 40 (kombiniere 37 mit 107), 80 (finde bei 253) oder 85 (kombiniere 28 mit 45) mit diesem Ort oder mit 43, um 43 loszuwerden. Führt zu Erhöhung der Alarmstufe um 1 pro Runde, die du gefesselt bist. Erzeugt jedoch auch 45.
- 702 / 755:** Information zu Sessel und Hinweis, wie er zu deaktivieren ist.
- 703:** Eintrag 840 erzeugt 47. 540 erhöht die Alarmstufe um 1!
- 704:** Kombiniere folgende Abenteuerkarten mit diesem Ort: 26, um 87 zu erhalten; 39, um 77 zu erhalten; 42, um 53 zu erhalten.
- 715:** Sessel ist nun unbrauchbar.
- 756:** Lies 640, um 48 zu erhalten.
- 757:** Deaktiviere Mischpult, um ggf. 26 oder 39 mit 704 zu kombinieren.
- 801:** Erhalte 56.
- 802:** Finde 57.
- 803:** Wähle 868, um 58 und 59 zu erhalten. 168 führt zu Erhöhung der Alarmstufe um 2.
- 901:** Kombiniere 21 mit diesem Ort, um die Barriere zu deaktivieren. Untersuche vorher 902, da dies anschließend nicht mehr möglich ist. 166 führt zu Erhöhung der Alarmstufe um 2.
- 902:** Na komm schon, nimm 61 mit.
- 906:** Kombiniere 32, 47, 56 oder 60 mit diesem Ort, um mehr über die Geschichte zu erfahren. Kombiniere 48 mit diesem Ort, um Kapitel 2 abzuschließen.
- 911:** Information zu farbkodierten Ebenen.
- 912:** Information zu Maschine. Zuerst muss Reaktor auf 100 % sein, um hier neuen Eintrag zu erhalten.
- 972:** Finde 79. Das Ende von Kapitel 3 steht kurz bevor.

WERTUNG

Ihr könnt in folgender Tabelle nachschauen, wie gut ihr gewesen seid:

- 0–50 Punkte:** Puh, da seid ihr gerade noch einmal unbeschadet herausgekommen. Gut gemacht!
- 51–75 Punkte:** Ihr habt den Einsatz erfolgreich beendet. Herzlichen Glückwunsch!
- 76–100 Punkte:** Die meisten Geheimnisse habt ihr der Monochrome AG entrisen. Sehr gut!
- 101–125 Punkte:** Das habt ihr spielend gemeistert. Exzellent!
- 126–150 Punkte:** Der perfekte Einbruch. Wir ziehen den Hut vor eurer filmreifen Leistung!

DIE AUTOREN

Phil Walker-Harding liebt es seit seiner Kindheit, Brettspiele zu spielen und zu entwickeln. Besonders mag er Spiele, die Menschen unterschiedlichen Alters und Typs zusammenbringen. Phil interessiert sich außerdem für Theologie, klassische Hollywood-Filme und die Mythen des Alten Ägyptens. Er lebt zusammen mit seiner Frau Meredith in Sydney, Australien.



Matthew Dunstan wurde 1987 in Sydney, Australien, geboren. Seine ältesten Erinnerungen ans Spielen von Gesellschaftsspielen gehen auf Kartenspiele mit seiner Großmutter zurück und auf ein Reiseschachspiel, das er als 6-Jähriger von seiner Tante erhalten hatte und mit dem er jeden nervte, mit ihm zu spielen. Heute arbeitet er als Chemiker an der Universität von Cambridge in England und forscht nach Materialien für die Abscheidung und Speicherung von CO₂.



Spielidee: Matthew Dunstan & Phil Walker Harding
Szenario: Matthew Dunstan, Michael Sieber-Baskal
Erzählung: Michael Sieber-Baskal
Redaktion: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth

Die Autoren und der Kosmos Verlag danken allen, die uns beim Testspielen, Regellesen und Fehler-suchen so unermüdlich unterstützt haben.

Art.-Nr. 695132
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

Gestaltung: Kreativbunker
Illustration: Maximilian Schiller
Cover-Art: „Exterior Curved Luxury Hotel design, High-Rise Building, architectural technology concept 3d rendering illustration“, Adobe Stock
Cover Nachbearbeitung: Folko Streese
Lektorat: Ute Wielandt
Prototyping: Kilian Vosse

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
kosmos.de