

ADVENTURE GAMES

VIVEZ L'AVENTURE

MONOCHROME INC.

Un thriller pour 1 à 4 joueurs, à partir de 16 ans

Dans ce jeu coopératif, vous et votre équipe devrez entrer par effraction au sein des locaux de Monochrome Inc. Vous allez vivre une histoire – et en faire partie – divisée en trois chapitres. Chaque chapitre nécessite un temps de jeu d'environ 90 minutes. *Si votre enquête au chapitre 2 dure plus longtemps, la durée du chapitre 3 sera plus courte.*

Vous pouvez **sauvegarder** votre progression à tout moment ou à la fin d'un chapitre (voir p. 9). Ainsi, vous pourrez interrompre votre session de jeu et la reprendre librement lors de votre prochaine soirée jeux. Vous pouvez bien entendu également enchaîner les trois chapitres à la suite lors d'une seule et même session.

Important : Ne regardez aucun des éléments du jeu avant de commencer votre partie!
Ne feuillotez pas le livret d'aventure et ne consultez pas le recto des cartes Adventure.
Attendez simplement que le jeu vous indique de le faire.

Matériel

110 cartes :

- 87 cartes Adventure (10-96)
- 19 cartes Mission, Épilogue, Ascenseur, Alarme
- 4 cartes Personnage

1 livret d'aventure

4 pions Personnage
et leurs socles

19 cartes Étage

Carte Étage (recto)



Carte Étage
(verso)



Cartes Personnage



Cartes Adventure
(verso)



Livret d'aventure



Pions Personnage



MISE EN PLACE

Placez le livret d'aventure sur la table. Isolez les quatre cartes Personnage ainsi que la carte Résumé du tour. Assurez-vous que les cartes Étage et Aventure sont triées selon leurs lettres et numéros respectifs (vous pouvez mettre les cartes Aventure disposant d'une lettre avant le numéro en dessous de la pile de cartes, à l'exception des cartes F1, A1, A2 et M1, voir plus loin). Placez les piles de cartes Étage et Aventure face cachée sur la table.



Détachez délicatement les quatre **personnages** de leur planche et placez-les chacun sur le socle de leur couleur.

Prenez les **cartes Étage A, B, C et D** dans la pile ainsi que les **cartes Aventure F1, A1 et A2**. Placez la carte Étage A et la carte Aventure F1 **face visible** au centre de la table. Prenez les **cartes Étage B, C et D** et placez-les **face cachée** en colonne au-dessus de la carte A, comme illustré ci-contre. Laissez assez d'espace à côté pour de nouveaux étages.



Placez la pile des **cartes Étage restantes face cachée** à portée de main. Placez la pile des **cartes Aventure restantes face cachée**, à côté du paquet de cartes Étage. Des chiffres ou des lettres sont indiqués au verso des cartes de ces deux paquets, vous permettant de trouver une carte spécifique sans découvrir accidentellement des éléments de l'histoire.

Placez les deux **cartes Niveau d'Alarme A1 et A2** l'une sur l'autre comme illustré ci-contre. Vous commencez au **niveau d'alarme 0** (voir p. 6). Enfin, placez les **quatre cartes Personnage** ainsi que la **carte Résumé du tour** entre les joueurs.



Mise en place pour 2-4 joueurs

Chaque joueur choisit maintenant un personnage et prend la **carte Personnage** et le **pion Personnage** associés, ainsi que la **carte Aventure** indiquée sur sa carte Personnage. Placez les deux cartes face visible devant vous. Rangez les cartes et pions des personnages non utilisés dans la boîte.

Mise en place solo

Vous pouvez également vivre l'aventure en solo. Pour cela, vous devrez incarner deux personnages simultanément. Vous pouvez choisir ceux que vous voulez.

- Il s'agit d'un jeu coopératif. Discutez avec les membres de votre équipe des actions que vous voulez mener, des objets que vous souhaitez combiner et des zones que vous pensez bon d'explorer.
- À la fin de chaque chapitre et à la fin de la partie, un **décompte** a lieu. Toutefois, le score que vous obtenez n'affecte en rien le déroulement de l'histoire.
- **Important !** Prévoyez une feuille de papier et un stylo pour **prendre des notes**.
- Si vous êtes bloqués, vous trouverez des **indices** en pages 12 à 15. Reportez-vous simplement au numéro de la carte Aventure ou de la zone vous posant problème : ce que vous devez faire ou ce dont vous avez besoin pour poursuivre l'histoire y sera précisé. Vous ne recevez pas de pénalité lorsque vous utilisez des indices !
- Si le texte d'une carte ou du livret d'aventure contredit les règles de ce livret, c'est toujours le texte présent sur la carte ou le livret d'aventure que vous devez appliquer.
- Une fois les règles assimilées, lisez « L'aventure commence » en page 9 de ce livret pour commencer le premier chapitre de l'aventure !

APERÇU

La dernière personne à avoir lu ou regardé un thriller commence. À son tour, chaque membre de l'équipe résout les étapes suivantes :

- 1) Échanger ou donner des cartes Aventure
- 2) Déplacer son pion Personnage
- 3) Révéler un étage
- 4) Effectuer une action
- 5) Échanger ou donner des cartes Aventure

1) Échanger ou donner des cartes Aventure

Avant de déplacer votre **pion Personnage** (et/ou **après** avoir effectué une **action**), vous **pouvez échanger, ou donner**, autant de cartes Aventure que vous le souhaitez avec les membres de l'équipe se trouvant au **même étage que vous**.

Important : L'échange de cartes lors de la **phase de déplacement** ou **au cours d'une action** est **interdit**. Vous ne pouvez donc pas échanger de cartes avec un membre de l'équipe avec lequel vous prenez l'ascenseur ou situé à un étage devant lequel vous passez en ascenseur.

Les cartes disposant de ce symbole ne peuvent pas être échangées :



Remarque : L'**ascenseur** est considéré comme faisant partie de l'étage à côté duquel il se trouve.

Exemple : Puisque l'ascenseur F1 est au niveau de l'étage A, il est considéré comme faisant partie de l'étage A. Chiu peut ainsi échanger des cartes avec Alva avant sa phase de déplacement ou après une action.



2) Déplacer son pion Personnage

Après avoir échangé les cartes Aventure que vous souhaitez, vous **pouvez déplacer** votre pion Personnage. Vous pouvez au choix :

- a) utiliser un **ascenseur** pour vous déplacer vers un **autre étage**, ou
- b) vous déplacer vers **une autre zone de l'étage** où vous vous trouvez. Les zones sont identifiées par des numéros uniques (à trois chiffres) dans les étages.

a) Utiliser un ascenseur

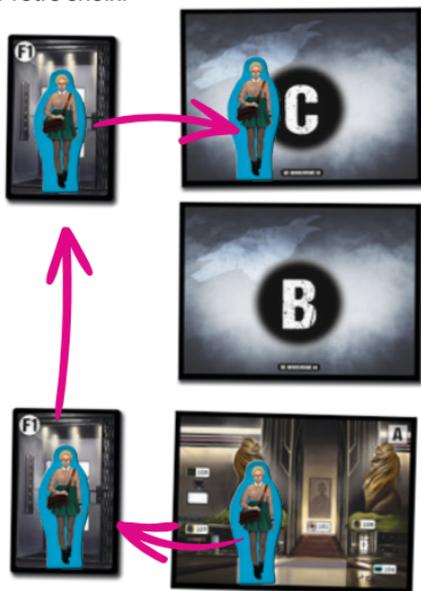
Vous pouvez vous **déplacer librement** dans Monochrome Inc., mais vous devez utiliser les **ascenseurs** pour atteindre les différents étages. Un ascenseur ne peut vous conduire qu'aux **étages indiqués** sur sa carte. En début de partie, vous ne pouvez utiliser que l'ascenseur F1 et ne pouvez donc vous rendre qu'aux étages A, B, C et D. Lors de votre aventure, vous découvrirez d'autres ascenseurs.

Si l'ascenseur ne se trouve pas déjà à votre étage, vous pouvez l'appeler en plaçant cette carte Ascenseur à votre étage. Vous pouvez appeler un ascenseur à votre étage et vous y déplacer lors d'une même phase de déplacement. Placez votre pion Personnage sur l'ascenseur et déplacez l'ascenseur vers le haut ou vers le bas jusqu'à l'étage choisi. Si vous vous trouvez dans l'ascenseur au début de votre tour, il vous conduit directement à l'étage souhaité.

Si vous devez utiliser plus d'un ascenseur pour atteindre l'étage désiré, vous pouvez déplacer votre pion Personnage jusqu'au prochain ascenseur pour l'utiliser. Si l'ascenseur ne se trouve pas déjà à cet étage, vous pouvez l'appeler également, y entrer et vous déplacer jusqu'à l'étage de votre choix.

Lorsque vous avez atteint l'étage souhaité, vous pouvez soit **déplacer votre pion Personnage vers une zone de cet étage**, soit **rester dans l'ascenseur**. Rester dans l'ascenseur vous fait perdre votre action. Vous pouvez néanmoins toujours échanger des cartes Aventure avec les membres de votre équipe.

Important : Tous les membres de l'équipe dans l'ascenseur avec vous seront déplacés avec l'ascenseur, mais ils restent dans l'ascenseur et ne **peuvent pas descendre** au cours de votre tour. **N'oubliez pas que l'ascenseur est considéré comme faisant partie de l'étage où il se trouve.**



b) Se déplacer dans un étage

Vous pouvez vous déplacer vers une autre zone de l'étage où vous vous trouvez et explorer cette zone ou combiner des cartes Aventure avec elle (voir détails p. 8).

Si votre pion Personnage se trouve dans une zone, vous devez :

- déplacer votre pion Personnage vers une autre zone de cet étage et l'explorer ou la combiner avec une carte Aventure (voir p. 8), ou
- rester dans cette zone et l'explorer de nouveau ou la combiner avec une carte Aventure (voir p. 8), ou
- déplacer votre pion Personnage vers l'ascenseur sans l'utiliser. Vous perdez alors votre action. Vous pouvez cependant toujours échanger des cartes Aventure si vous en avez la possibilité.

Important : Si, au début de votre tour, votre pion Personnage se trouve dans l'ascenseur et que **vous ne voulez pas vous déplacer** vers un autre étage, vous **devez** sortir de l'ascenseur. Placez votre pion Personnage à côté d'une zone de cet étage et explorez-la ou combinez-la avec une carte Aventure.

Remarque : Il peut y avoir plus d'un pion Personnage sur une même zone. Afin de conserver visibles les numéros des zones, ne placez pas vos pions Personnage directement dessus, mais plutôt juste à côté.

3) Révéler un étage

Si vous atteignez une carte Étage qui n'a pas encore été révélée, retournez-la et lisez le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure. Le paragraphe décrit en détail ce que vous voyez à cet étage. Au début, il s'agit du paragraphe A pour la carte Étage A. Lorsque vous avez déjà visité un étage, la carte Étage reste face visible. Vous pouvez relire à tout instant le paragraphe correspondant.

Important : Après avoir lu le paragraphe d'un étage, placez votre pion Personnage à côté de la zone que vous souhaitez explorer ou avec laquelle vous voulez combiner une carte Aventure.

Livret d'aventure

Chaque fois que vous explorez une zone, que vous combinez des cartes Aventure (voir p. 7), ou simplement que le jeu vous le demande, lisez à voix haute le paragraphe du livret d'aventure.

Les paragraphes sont organisés par **ordre croissant**. **Prenez soin de ne lire que le paragraphe que vous êtes supposés lire.**

4) Effectuer une action

Si vous ne vous trouvez pas dans un ascenseur et qu'aucune carte Aventure ne vous impose le contraire, vous devez effectuer l'une des actions suivantes :

- a) Explorer une zone de son étage, ou
- b) Combiner deux cartes Aventure, ou
- c) Combiner une carte Aventure avec une zone

a) Explorer une zone de son étage

Sur chaque étage se trouvent plusieurs zones que vous pouvez explorer. Chaque zone est associée à un **symbole** et à un **numéro à trois chiffres** (voir ci-contre).



Niveau d'alarme et handicaps

Chaque zone dans Monochrome Inc. est associée à un **symbole Alarme**, et chaque personnage a reçu un **handicap** au début de la partie. Vérifiez si vous devez augmenter le niveau d'alarme avant de lire le paragraphe d'une zone dans le livret d'aventure ! **Si vous explorez une zone ou combinez une carte Aventure avec une zone** (voir p. 8) qui possède le **même symbole** que votre carte Handicap, le **niveau d'alarme** est immédiatement augmenté de 1. Si vous avez plusieurs cartes indiquant le même symbole, le niveau d'alarme est augmenté du nombre de cartes en votre possession qui disposent du symbole correspondant !

Important : Le niveau d'alarme **ne peut jamais excéder 5**. Si jamais vous atteignez le niveau d'alarme 5, mentionnez dans vos notes que vous avez déclenché une alarme majeure. Puis lisez immédiatement le **paragraphe 999** du livret d'aventure.



Exemple : Chiu explore la zone 105 et elle possède la carte 49. La carte dispose du même symbole que la zone 105. Elle doit donc augmenter de 1 le niveau d'alarme.

Si vous souhaitez explorer la zone où se trouve votre pion Personnage, **lisez à voix haute le paragraphe à trois chiffres du livret d'aventure correspondant au numéro de la zone explorée**. Vous y découvrirez de nouvelles informations et en apprenez davantage sur l'histoire, ou gagnez de nouvelles cartes Aventure.

Remarque : Les **numéros de zone** de certaines cartes Étage peuvent **changer** au cours du jeu. Si le numéro d'une zone est modifié, cela indique qu'il y a **quelque chose de nouveau** à explorer dans cette zone ! De plus, vous serez amenés à revisiter des zones lorsque vous obtiendrez de nouvelles informations et de nouvelles cartes Aventure au cours de la partie.

RÈGLES DES CARTES

Certains paragraphes vous demandent de piocher des cartes Aventure ou d'en défausser. Si l'on vous demande de :

- prendre une ou plusieurs **cartes Aventure du paquet de cartes Aventure**, piochez-les et, sauf mention contraire, placez-les **face visible** devant vous. Ces cartes font désormais partie de votre **inventaire** ;
- replacer une **carte Aventure dans la pile**, remettez-la face cachée à sa position d'origine dans la pile de cartes Aventure ;
- **ranger une ou plusieurs cartes Aventure dans la boîte**, remettez la ou les cartes indiquées dans la boîte. Elles sont complètement retirées du jeu ! Peu importe qui est en possession de ces cartes et où elles se trouvent.

Important : Si l'on vous indique de retirer une carte du paquet de cartes Aventure, rangez-la dans la boîte sans la consulter. Ne la regardez qu'à l'issue de l'épilogue, elle risquerait de vous dévoiler trop d'informations sur l'histoire !

Remarque : Au cours de la partie, vous serez peut-être amenés à devoir prendre une carte Aventure qui est déjà en votre possession. Bien entendu, n'en tenez pas compte. Si vous devez replacer une carte Aventure dans son paquet alors que celle-ci a déjà été retirée de la partie, n'en tenez pas compte non plus. **Toute carte qui a été retirée de la partie le reste jusqu'à la fin de votre aventure.** Résolvez toutes les autres instructions autant que vous le pouvez.

b) Combiner deux cartes Aventure

Dans certains lieux, vous recevrez des cartes Aventure. **Vous pourrez (et devrez)** les combiner avec d'autres cartes Aventure ou des zones spécifiques tout au long de la partie. Certaines combinaisons seront parfois évidentes... d'autres moins.

Vous pouvez combiner deux cartes Aventure **où que vous soyez, sauf dans l'ascenseur.**

Comment combiner les cartes Aventure ?

Pour combiner une carte Aventure avec une autre carte Aventure ou avec une zone, vous devez combiner leurs numéros. Jetez un œil aux numéros : un numéro à **deux chiffres** figure dans le coin supérieur gauche des cartes Aventure. Les zones sont désignées par un numéro à **trois chiffres**. Lorsque vous combinez des éléments, **le plus petit des deux numéros est placé en premier, suivi du plus grand.** Une fois les numéros combinés, vous obtenez un numéro à quatre ou cinq chiffres (voir l'exemple ci-après). Consultez le paragraphe du livret d'aventure correspondant à ce numéro et lisez-le à voix haute.

c) Combiner une carte Aventure avec une zone

Si vous souhaitez **combiner une carte Aventure avec une zone**, vous devez vous trouver dans la zone correspondante.

Important : N'oubliez pas l'alarme ! Si le symbole de la zone correspond au symbole de votre carte Handicap, vous devez augmenter de 1 le niveau d'alarme.

Exemple : Vous avez trouvé les cartes Aventure 10 (boîte de nourriture pour chat) et 11 (ouvre-boîte). Vous découvrez un chat dans la zone 104. Vous décidez d'essayer de le nourrir et devez donc tout d'abord ouvrir la boîte de conserve. Pour ce faire, vous combinez la carte 10 et la carte 11 et lisez le paragraphe 1011 du livret d'aventure : « Parfait, vous avez réussi à ouvrir la boîte de conserve. Rangez les cartes Aventure 10 et 11 dans la boîte et prenez la carte Aventure 12. » La carte Aventure 12 représente une boîte de nourriture pour chat ouverte.



Au tour suivant, vous pouvez combiner la carte 12 avec le chat dans la zone 104. Vous consultez donc le paragraphe 12104 du livret d'aventure et le lisez à voix haute... Si vous êtes Chiu, vous devez également augmenter de 1 le niveau d'alarme à cause du symbole dans la zone 104.



Important : Le jeu vous précise toujours quand vous devez ranger une carte dans la boîte. **Si ce n'est pas explicitement indiqué, conservez vos cartes Aventure !** Si une combinaison est impossible, vous ne trouverez aucun paragraphe correspondant : essayez donc une nouvelle combinaison. Les cartes Aventure ne peuvent jamais être combinées avec les cartes Personnage. Certaines cartes Aventure peuvent être combinées plusieurs fois, avec différentes cartes Aventure ou différentes zones.

Si l'il n'y a aucun paragraphe correspondant à la combinaison que vous avez faite, passez à la phase suivante. Vous devrez attendre votre prochain tour pour effectuer une nouvelle action.

5) Échanger ou donner des cartes Aventure

Après avoir effectué une action, vous pouvez **échanger, ou donner, autant de cartes Aventure que vous le souhaitez** avec les autres membres de l'équipe **se trouvant au même étage que vous.**

Sauvegarder la partie

Pour sauvegarder la partie, utilisez votre smartphone afin de prendre une photo de la disposition actuelle des cartes Étage et des cartes Aventure en votre possession. Vous pouvez également tout noter sur une feuille de papier. N'oubliez pas de noter le niveau d'alarme actuel, le numéro du paragraphe qui a mis fin à votre chapitre ainsi que l'emplacement de vos pions Personnage ! Placez ensuite tous les étages révélés, toutes les cartes Aventure collectées ainsi que vos cartes Personnage dans un sachet plastique. Les cartes Étage non révélées et les autres cartes Aventure doivent être rangées dans l'autre sachet plastique. Toutes les cartes Étage et Aventure qui ont déjà été retirées du jeu restent dans la boîte. Lorsque vous reprendrez votre partie, vous procéderez à la mise en place des cartes Étage et des cartes Aventure selon votre photo ou vos notes, puis placerez les pions Personnage sur les zones appropriées.

L'AVENTURE COMMENCE

Voilà, vous savez désormais tout ce dont vous avez besoin pour commencer votre aventure ! **Placez vos pions Personnage sur l'étage A** et poursuivez votre lecture ci-dessous.



INTRODUCTION

Vous n'êtes pas un simple gang de rue. Les gens qui vous emploient veulent que le boulot soit fait. Urgemment. Discrètement. Illégalement. Les affaires ont été calmes récemment, et votre dernier boulot remonte à un bon bout de temps. Peut-être êtes-vous sous surveillance ou sur la liste noire de l'organisation ?

Un bruit sourd vous ramène à la réalité. Sur le sol devant vous se trouve un paquet difforme. Il ne porte aucune inscription ni adresse : pas de destinataire, pas d'expéditeur. Ça ne sert à rien de jeter un œil par le judas, le colis a sûrement été livré par drone. Curieux de découvrir son contenu, vous déchirez l'emballage. À l'intérieur, vous trouvez plusieurs paires de lunettes de réalité augmentée, accompagnées d'un petit mot : « Mettez-les ». Votre curiosité vous pousse à obéir. Un immeuble apparaît devant vos yeux tandis que vous entendez la voix d'un homme :

« Salutations et merci de votre attention. Je m'appelle Ovin et voici Monochrome Inc. Vous connaissez très probablement cette entreprise. Ces dernières années, elle a connu une croissance fulgurante faisant d'elle l'une des trois plus importantes sociétés pharmaceutiques au monde. Depuis quelque temps

néanmoins, les rumeurs la concernant vont bon train. Elle travaillerait au développement d'un nouveau produit révolutionnaire : un remède miracle appelé "Rainbow". Celui-ci est censé améliorer la concentration et les performances physiques tout en favorisant grandement la réparation tissulaire, prétendument sans le moindre effet secondaire. »

« Tout est pour le moment des plus confidentiels. Monochrome Inc. mène actuellement une batterie de tests sur le Rainbow dans un laboratoire extérieur. »

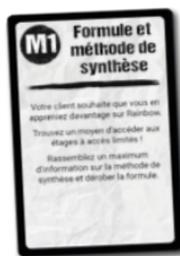
« Ai-je toute votre attention ? Bien ! Car nous voulons que vous en appreniez davantage sur le Rainbow. Nous sommes parvenus à vous obtenir des badges du personnel offrant un accès de base à ces installations. Ils devraient vous permettre de pénétrer dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, vous devrez trouver un moyen d'accéder aux étages à accès restreint. Nous souhaitons que vous trouviez des informations sur le processus de synthèse de ce composé et, idéalement, que vous mettiez la main sur sa formule. Elle est sans doute conservée dans un labo de haute sécurité. »

« Encore trois petites choses : premièrement, gardez nos intérêts à l'esprit et assurez-vous de ne laisser aucune trace de votre passage, rien qui puisse servir à remonter jusqu'à nous. Deuxièmement, vous pouvez utiliser ces lunettes connectées à l'intérieur du bâtiment pour communiquer les uns avec les autres, pour percevoir ce que les autres voient et entendent. Troisièmement, vous n'êtes pas les premiers que nous engageons pour ce boulot. Nous avons perdu le contact avec l'équipe précédente il y a quelque temps. Soyez donc sur vos gardes. »

Alors que ces derniers mots résonnent encore, les photos d'un homme et d'une femme disparaissent. Les lunettes redeviennent transparentes. Vous vous consultez du regard. Rainbow... Ses effets semblent grandement exagérés. Mais votre client, Ovin, semble convaincu qu'il possède une grande valeur. Bon, pourquoi pas ?

Quelques jours plus tard, vous voilà au rez-de-chaussée du laboratoire extérieur de Monochrome Inc. Il est minuit passé. Du coin de l'œil, vous apercevez un chat blanc juste avant que celui-ci ne disparaisse derrière un meuble. Par chance, personne d'autre n'a détecté votre présence. Les badges d'accès qu'on vous a fournis ont bien fonctionné jusque-là. C'est désormais à vous de jouer.

Lisez le paragraphe de l'**étage A** dans le livret d'aventure. Prenez également la **carte Adventure M1**. Il s'agit de votre mission.



Utilisez cette page, ou une feuille de papier, pour suivre l'avancement de votre partie : les cartes Étage que vous avez révélées, les cartes Aventure en votre possession, les zones occupées par vos Personnages, le niveau d'alarme actuel et, si nécessaire, les alarmes majeures que vous avez déclenchées. Inscrivez également le score que vous avez obtenu à la fin de chaque chapitre.

**Important ! Alerte Spoiler ! Les pages suivantes
sont dédiées aux indices !**

INDICES DES CARTES AVENTURE

Les indices ci-dessous vous indiquent la zone dans laquelle vous pouvez trouver une carte, ce avec quoi vous pouvez la combiner, et quelques autres solutions.

- 10** : Dans la zone 104. Peut se combiner avec 11.
- 11** : Dans la zone 104. Peut se combiner avec 10.
- 12** : Peut se combiner avec 203 ou 351.
- 13** : Dans la zone 107. Peut se combiner avec 206.
- 14** : Dans la zone 107. Peut se combiner avec 44 ou 661.
- 15** : À combiner avec 86 et 201 et choisir 852 pour se débarrasser de 15 et 51.
- 16** : À combiner avec 70 et 153 pour se débarrasser de 16 et 52.
- 17** : Dans la zone 202. Peut se combiner avec 29.
- 18** : Dans la zone 202. Peut se combiner avec 303.
- 19** : Combiner 12 avec 203, puis combiner avec 68 ou 253.
- 20** : Combiner 28 avec 311 pour se débarrasser de 20 et 50.
- 21** : À combiner avec 901.
- 22** : Dans la zone 205. Ajoute des points au score final.
- 23** : Information en 105 : il voit 63 pays. Combiner ensuite 86 avec 201.
- 24** : Tuyaux de gaz à l'étage D. Pour ça, combiner 30 avec 204.
- 25** : Dans la zone 315. Peut se combiner avec 201.
- 26** : Dans la zone 312. Peut se combiner avec 704.
- 27** : Dans la zone 201. Explorer 502.
- 28** : Dans la zone 403. Peut se combiner avec 45 ou 311.
- 29** : Dans la zone 404. Peut se combiner avec 17.
- 30** : À combiner avec 204.
- 31** : Dans la zone 412. Avant, utiliser 30 dans 204. Peut se combiner avec 102.
- 32** : Dans la zone 314. Peut se combiner avec 661 ou 906.
- 33** : Utiliser F1 afin d'atteindre l'étage D pour se débarrasser de 33.
- 34** : Dans la zone 502. Peut se combiner avec 602. Solution : 87.
- 35** : Trouver la clé pour ouvrir 316 avec le mot de passe 87. Combiner 35 avec 106.
- 36** : À combiner avec 40 ou 58 pour se débarrasser de 36.
- 37** : Dans la zone 504. Combiner avec 107 pour récupérer la bouteille pleine. Peut être combinée avec 107 plusieurs fois !
- 38** : Dans la zone 504. Combiner avec 501.
- 39** : Combiner 35 avec 501 pour obtenir 39. Combiner avec 704.
- 40** : Combiner 37 avec 107 pour obtenir 40. Combiner avec 36, 43, 56 ou 701.
- 41** : Dans la zone 603. Combiner ensuite 54 avec 252.
- 42** : Dans la zone 603. Combiner avec 704.
- 43** : Combiner avec 40, 80 ou 85 pour se débarrasser de 43.
- 44** : Combiner avec 14 pour se débarrasser de 44.
- 45** : Ne peut être récupérée qu'en s'asseyant sur 701/754. Combiner avec 28 ou 661.
- 46** : Choisir 430 dans 351 ou combiner 12 avec 351 pour se débarrasser de 46 et 49.
- 47** : Dans la zone 703, choisir 840. Combiner avec 906.
- 48** : Combiner 42 avec 704, puis aller en 756 et choisir 640 pour récupérer 48. Puis combiner 48 avec 906.
- 49** : Choisir 430 dans 351 ou combiner 12 avec 351 pour se débarrasser de 46 et 49.
- 50** : Combiner 28 avec 311 pour se débarrasser de 20 et 50.
- 51** : Combiner 86 avec 201 et choisir 852 pour se débarrasser de 15 et 51.
- 52** : Combiner 70 et 153 pour se débarrasser de 16 et 52.
- 53** : Activer avec 42 combiné à 704.
- 54** : Aller en 201 avec 25. Puis choisir 862 et copier le virus sur 25. Puis combiner avec 252.
- 55** : Ne peut être récupérée qu'en s'asseyant sur 701/754 et en combinant 45/85 avec 611. Ajoute des points au score final.

- 56** : Dans la zone 801. Combiner avec 19, 40, 89 ou 906. Ajoute des points au score final.
- 57** : Dans la zone 802. Combiner avec 65 de 154.
- 58** : Dans la zone 803 en lisant 868. Combiner avec 36, 61 ou 75. Ajoute des points au score final.
- 59** : Dans la zone 803, en lisant 868. Combiner avec 353.
- 60** : Prendre 32 dans 314 et combiner 32 avec 661. Ajoute des points au score final.
- 61** : Dans la zone 902. Combiner avec 58, 80, 661 ou 777. Ajoute des points au score final.
- 62** : Prendre 61 dans 902 et combiner 61 avec 661. Ajoute des points au score final.
- 63** : Dans la zone 906. Combiner avec les étages roses (A et I2), si choisis.
- 64** : Dans la zone 906. Combiner avec les étages roses (A et I2), si souhaité.
- 65** : Dans la zone 154. Combiner avec 57.
- 66** : Combiner 57 avec 65. Puis combiner avec 151.
- 67** : Combiner 66 avec 151.
 1) Réacteur surchargé en 353.
 2) Placer 63 et 64 aux étages A et I2.
 3) Puis augmenter la pression en 972 -> 699 -> 789 pour faire exploser le bâtiment, si souhaité.
- 68** : Dans la zone 253. Combiner avec 19.
- 69** : Dans la zone 253. Combiner avec 72.
- 70** : Combiner 19 avec 68. Puis combiner avec 153.
- 71** : Combiner 54 avec 252. Ajoute des points au score final.
- 72** : Dans la zone 354. Combiner avec 69.
- 73** : Combiner 69 avec 71. Ajoute des points au score final. Clin d'œil. Peut-être auront-ils un rôle dans un futur Adventure Games ?
- 74** : À partir de maintenant, les numéros des zones associées à ce symbole sont augmentés de 60.
- 75** : Combiner avec 58 pour se débarrasser de 75. Ou serrer les dents, la fin est proche!
- 76** : Combiner 58 ou 80 avec 61 ou combiner avec 777.
- 77** : Combiner 39 avec 704. Ajoute des points au score final.
- 78** : Combiner 36 avec 40 pour se débarrasser de 36 et 78.
- 79** : Dans la zone 972. Ajoute des points au score final.
- 80** : Dans la zone 253. Combiner avec 43, 61 ou 701.
- 81** : Combiner 70 et 153.
- 82** : Combiner 86 et 201 et choisir 852.
- 83** : Choisir 430 dans la zone 351 ou combiner 12 avec 351.
- 84** : Combiner 28 avec 311.
- 85** : Combiner 28 avec 45. Combiner avec 661 ou 701.
- 86** : Regard de lynx à l'étage L ou combiner 19 avec 253. Lisez 777. Ou combiner 32, 61 ou 85 avec 777. Ajoute des points au score final. Clin d'œil. Peut-être auront-ils un rôle dans un futur Adventure Games ?
- 87** : Combiner 26 avec 704. Ajoute des points au score final.
- 88** : Combiner 54 avec 252. Ajoute des points au score final.
- 89** : Lire 777. Combiner avec 56. Ajoute des points au score final.
- 90** : Lire 201 pour la première fois.
- 91** : Lire 316 pour la première fois.
- 92** : Lire 405 pour la première fois.
- 93** : Lire 601 pour la première fois.
- 94** : Lire 902 pour la première fois.
- 95** : Combiner 19 avec 68.
- 96** : Combiner 56 avec 89.

INDICES DES ZONES

Les indices ci-dessous vous indiquent ce que vous pouvez trouver dans la zone, ce que vous pouvez combiner avec cette zone, et quelques autres solutions.

- 101** : Information contextuelle.
- 102** : Combiner 31 avec cette zone pour accéder aux zones verrouillées.
- 103** : Combiner 12 avec cette zone. 180 fait augmenter de 1 le niveau d'alarme !
- 104** : Obtenir 10 et 11.
- 105** : Information à propos de Monochrome Inc. Relever le numéro 63 pour 201. Combiner ensuite 86 avec 201.
- 106** : Trouver la clé pour ouvrir 316 avec le mot de passe 87. Combiner 35 avec 106 pour accéder aux étages inférieurs.
- 107** : Obtenir 13 et 14. Combiner 37 avec cette zone pour remplir la bouteille d'eau (plusieurs fois).
- 151** : Combiner d'abord 57 avec 65, puis 66 avec cette zone pour obtenir 67.
- 152** : Information relative au code couleur des étages.
- 153** : Combiner d'abord 19 avec 68, puis 70 avec cette zone pour se débarrasser de 16 et 52.
- 154** : Obtenir 65.
- 163** : Bureau inutilisable à cause de la surcharge du réacteur.
- 201** : À explorer de préférence avec Alva. Combiner le mot de passe 86 avec 201. Choisir 852 pour se débarrasser de 15 et 51. Choisir 862 pour obtenir 53. 800 fait augmenter de 1 le niveau d'alarme !
- 202** : Obtenir 17 et 18.
- 203** : Combiner 12 avec cette zone pour obtenir 19.
- 204** : Combiner d'abord 17 avec 29, puis 30 avec cette zone pour anesthésier le chirurgien de l'étage D. Les membres de l'équipe présents à l'étage D seront également anesthésiés.
- 205** : Obtenir 22 et 23.
- 206** : Combiner 13 avec cette zone pour obtenir 21. 850 fait augmenter de 1 le niveau d'alarme !
- 212** : Information relative au code couleur des étages.
- 251** : Information relative au code couleur des étages.
- 252** : Combiner 54 avec cette zone pour récupérer 71 et 88.
- 253** : Obtenir 68, 69 et 80. Également, combiner 19 avec cette zone pour obtenir 86.
- 261** : Ordinateur inutilisable à cause de la surcharge du réacteur.
- 303** : Sans uniforme de sécurité, le niveau d'alarme augmente de 1 par membre de l'équipe à cet étage ! Combiner donc 19 avec cette zone.
- 311** : Combiner 28 avec cette zone pour se débarrasser de 20 et 50.
- 312** : Obtenir 26.
- 313** : Information indiquant que l'alimentation en énergie peut être augmentée.
- 314** : Obtenir 32.
- 315** : Obtenir 24 et 25.
- 316** : À explorer de préférence avec Ramon. Combiner 87 avec cette zone pour obtenir 35.
- 351** : Combiner 12 avec cette zone ou passer. Lire 430 pour se débarrasser de 46 et 49. Sans échelle, le niveau d'alarme est augmenté de 2 !
- 352** : Information relative au code couleur des étages.
- 353** : Combiner 59 avec cette zone ou continuer. Puis, lire 665 pour lancer le réacteur. Sans combinaison de protection, attention aux brûlures ! 555 fait augmenter de 3 le niveau d'alarme !
- 354** : Obtenir 72 ou combiner 69 directement avec cette zone.
- 373** : Information relative à la consommation d'énergie. Choisir 444 pour faire baisser de 2 le niveau d'alarme.
- 401** : Information contextuelle.
- 402** : Information relative aux badges de sécurité. Vous ne l'obtenez que lorsque le chirurgien est inconscient.
- 403** : Obtenir 28.

- 404** : Obtenir 29.
- 405** : À explorer de préférence avec Chiu. Information relative aux tests.
- 412** : Obtenir 31.
- 415** : Information relative aux tests.
- 501** : Combiner 38 avec cette zone pour récupérer 39. 935 entraîne des brûlures chimiques !
- 502** : Obtenir 34.
- 503** : Information relative aux échantillons de test.
- 504** : Obtenir 37 et 38.
- 563** : Affichage inutilisable à cause de la surcharge du réacteur.
- 601** : À explorer de préférence avec John. Mettre ensuite le réacteur en surcharge. Combiner les cartes Aventure suivantes avec cette zone : 32 pour obtenir 60 ; 45 ou 85 pour obtenir 55 ; 61 ou 76 pour obtenir 62.
- 602** : Combiner 34 ou 39 avec cette zone.
- 603** : Obtenir 41 et 42.
- 661** : Le séquenceur ADN est désormais activé. Combiner les cartes Aventure suivantes avec cette zone : 32 pour obtenir 60 ; 45 ou 85 pour obtenir 55 ; 61 ou 76 pour obtenir 62.
- 701/754** : Explorer vous immobilise. Combiner 40, 80 ou 85 avec cette zone ou avec 43 pour se débarrasser de 43. Être immobilisé augmente de 1 le niveau d'alarme à chaque tour ! Permet également d'obtenir 45.
- 702/755** : Information relative au fauteuil d'examen et à la façon de le désactiver.
- 703** : 840 permet d'obtenir 47. 540 augmente de 1 le niveau d'alarme !
- 704** : Combiner les cartes Aventure suivantes avec cette zone : 26 pour obtenir 87 ; 39 pour obtenir 77 ; 42 pour obtenir 53.
- 715** : Le fauteuil d'examen est désormais inutilisable.
- 756** : Lire 640 pour obtenir 48.
- 757** : Désactiver la table de mixage pour combiner 26 ou 39 avec 704 si besoin.
- 801** : Obtenir 56.
- 802** : Obtenir 57.
- 803** : Choisir 868 pour obtenir 58 et 59. 168 augmente de 2 le niveau d'alarme !
- 901** : Combiner 21 avec cette zone pour désactiver la barrière. Avant cela, explorer 902, car elle ne sera plus accessible ensuite. 166 augmente de 2 le niveau d'alarme !
- 902** : Allez-y, prenez 61 avec vous.
- 906** : Combiner 32, 47, 56 ou 60 avec cette zone pour en apprendre davantage sur l'histoire. Combiner 48 avec cette zone pour conclure le chapitre 2.
- 911** : Information relative au code couleur des étages.
- 912** : Information relative à la machine. Le réacteur (étage M) doit être à 100 % avant d'avoir accès à un nouveau paragraphe ici.
- 972** : Obtenir 79. La fin du chapitre 3 est imminente !

DÉCOMPTE

Consultez le barème ci-dessous pour évaluer votre performance !

- 0-50 points :** Eh bien ! Vous avez réussi à vous en tirer sans trop de bobos, bien joué !
- 51-75 points :** Vous avez rempli votre mission. Félicitations !
- 76-100 points :** Vous avez dérobé la plupart des secrets de Monochrome Inc. Bravo !
- 101-125 points :** De vrais professionnels, un boulot mené tout en douceur. Excellent !
- 126-150 points :** Le cambriolage parfait. Chapeau bas pour cette performance en tout point remarquable !

LES AUTEURS

Depuis sa plus tendre enfance, **Phil Walker-Harding** aime jouer et concevoir des jeux de plateau. Il apprécie tout particulièrement les jeux rassemblant des personnes d'âges et de caractères différents autour d'une même table. Phil s'intéresse également beaucoup à la théologie, aux grands classiques d'Hollywood et aux légendes de l'Égypte ancienne. Il vit avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.



Matthew Dunstan est né en 1987 à Sydney, en Australie. Ses plus vieux souvenirs de jeu de société remontent à l'époque où il jouait aux cartes avec sa grand-mère et aux échecs avec un vieux jeu de voyage que lui avait offert sa tante alors qu'il n'avait que six ans. Il agaçait tout le monde avec cette petite boîte, demandant à chacun de jouer avec lui. Aujourd'hui, il travaille comme chimiste à l'Université de Cambridge, en Angleterre, et étudie des matériaux permettant la capture et le stockage du CO₂.



Concept : Matthew Dunstan,
Phil Walker-Harding
Scénario : Matthew Dunstan,
Michael Sieber-Baskal
Histoire : Michael Sieber-Baskal
Rédaction : Michael Sieber-Baskal,
Ralph Querfurth

Conception : Kreativbunker
Illustrations : Maximilian Schiller
Illustrations de la boîte : © tampatra,
stock.adobe.com
Retouche de la boîte : Folko Streese
Vérification : Ute Wielandt
Prototypage : Kilian Vosse
Traduction française : MeepleRules.fr
Relecteurs de la version française :
Pierre-François Llorente, Alain Wernert

Les auteurs souhaitent remercier tous ceux qui les ont soutenus sans relâche lors des sessions de tests, pour la relecture des règles et la traque de la moindre erreur.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2020 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt - France
www.iello.com

ISBN 978-2-9552273-4-3
Dépôt légal à parution.

Tous droits réservés
Imprimé en Allemagne