

THE THING

The title 'THE THING' is rendered in a large, bold, blue, distressed font. The word 'THE' is smaller and positioned above the 'T' of 'THING'. The letters of 'THING' are filled with a scene of a person in a white snow suit standing in a snowy, desolate landscape. The person's face is obscured by a mask or hood, and their hands are visible at the bottom of the frame. The background is a bright, overexposed snowy field.

NORWESKA BAZA

INSTRUKCJA

THE THING – NORWESKA BAZA

To rozszerzenie do **The Thing: Gry planszowej** przeniesie was do wydarzeń w bazie Thule, znanych z filmu z 2011 roku – prequela do filmu z 1982 roku – który opowiada o tym, co wydarzyło się po odkryciu latającego spodka. Podobnie jak w grze podstawowej, rozgrywka skupia się na umiejętnościach asymilacji Obcego, dzięki którym ukrywa swoją prawdziwą naturę pod osłoną fałszywego człowieczeństwa. Po raz kolejny Obcy spróbuje uciec z bazy i rozprzestrzenić się po naszej planecie. Uważajcie jednak! Rozszerzenie to wprowadza do gry zupełnie nowe mechaniki, które zmuszą graczy do podejmowania nieznanych dotąd wyborów. Po pierwsze, tym razem ludzie mogą uciec z bazy pojedynczo: każdy, komu uda się uciec, natychmiast zostaje zwycięzcą, podczas gdy pozostali będą kontynuować rozgrywkę w normalny sposób.

Ponadto, podobnie jak w filmie, niezbędne do ucieczki pojazdy są gotowe do użycia od samego początku, przez co ryzyko wydostania się Obcego jest na tyle realne, że ludzie mogą być zmuszeni do dobrowolnego sabotowania własnych pojazdów. Dzięki tej zmianie karta Sabotaż staje się jeszcze przydatniejsza i nabiera dodatkowego strategicznego znaczenia.

Kolejnym nowym elementem są karty Uzębienia – nowy sposób na określanie człowieczeństwa. Wykonany na ich podstawie test nie ujawnia, kto jest Obcym, ale może potwierdzić, kto jest człowiekiem. Niezbędna do tego będzie Latarka, co nadaje tej karcie nową, ważną funkcję.

Wreszcie, istnieją dwa nowe zakończenia gry dostępne dla graczy-Obcych: mogą teraz uciec przy pomocy UFO lub wygrać grę za pomocą „Ucieczki psa”. Co więcej, w przypadku tego drugiego zakończenia możliwe jest również późniejsze rozegranie wersji z 1982 roku z wariantem „Przywódcą stada”.

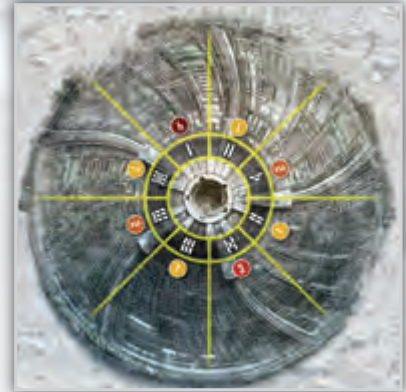


ELEMENTY

DO ROZGRYWKI Z TYM ROZSZERZENIEM NIEZBĘDNA JEST WIĘKSZOŚĆ ELEMENTÓW Z GRY PODSTAWOWEJ.
W TYM ROZSZERZENIU ZNAJDUJĄ SIĘ:



1 plansza Stacji badawczej



1 plansza UFO



7 kart Broni
(4x Granat, 3x Karabin snajperski)



16 kart Uzębienia
(8x Zdrowe zęby, 8x Metalowe plomby)



4 karty Przedmiotów
(1x Klucze, 3x Latarka)



1 karta Lokalizacji
(Szopa)



9 żetonów Infekcji
Postaci niezależnych
(7x Człowiek, 2x Obcy)



22 żetony Odlotu
(10 o wartości 1, 8 o wartości 2,
4 o wartości 3)



8 kart Lokalizacji UFO



8 arkuszy Postaci



5 kart Sekwencji startowej



1 pionek Obcego (Siła 2)



8 pionków Postaci



4 Postaci niezależne

PRZYGOTOWANIE

PRZYGOTUJ GRĘ WEDŁUG POLECEŃ Z GRY PODSTAWOWEJ Z NASTĘPUJĄCYMI ZMIANAMI:

- 1** Umieść planszę Stacji badawczej na stole.
- 5** Weź talię Lokalizacji Bazy 31 i odłóż kartę Lokalizacji Kojec z powrotem do pudełka. Umieść kartę Lokalizacji Szopa na odpowiadającym jej polu, po czym potasuj pozostałe karty Lokalizacji i stwórz z nich zakryty stos. Odwróć wierzchnią kartę i umieść żeton Lidera w odpowiadającej jej lokalizacji. Następnie wtasuj tę kartę z powrotem do talii i połóż talię obok planszy.
- 6** Umieść na Śmigłowcu żetony Uszkodzeń w ilości zależnej od liczby graczy. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych żetonów Uszkodzeń – w tym rozszerzeniu pojazdy rozpoczynają grę bez znaczników Uszkodzeń.
- 7** Weź talię Broni Bazy 31 i zastosuj następujące zmiany:
Odłóż z powrotem do pudełka 2 karty Dynamit i 2 karty Koktajl Mołotowa.
Dodaj wszystkie karty z tego rozszerzenia.
Następnie stwórz talię Broni, używając wymienionych poniżej kart, potasuj ją i umieść zakrytą w Zbrojowni:
Do 5 graczy: 1x Miotacz ognia, 3x Granaty, 3x Broń biała, 3x Karabin snajperski i 1x Broń palna
6 do 7 graczy: 1x Miotacz ognia, 3x Granaty, 4x Broń biała, 3x Karabin snajperski i 2x Broń palna
8 graczy: 2x Miotacz ognia, 4x Granaty, 4x Broń biała, 3x Karabin snajperski i 2x Broń palna
- 8** Weź talię Przedmiotów Bazy 31 i zastosuj następujące zmiany:
Odłóż z powrotem do pudełka 2 karty Drut i 3 karty Latarka.
Dodaj wszystkie karty Przedmiotów z tego rozszerzenia.
Następnie stwórz talię Przedmiotów, używając wymienionych poniżej kart, potasuj ją i umieść zakrytą w Magazynie:
Do 5 graczy: 3x Klucze, 2x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo
6 graczy: 3x Klucze, 3x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo
7 graczy: 3x Klucze, 3x Latarka, 3x Narzędzia, 3x Paliwo
8 graczy: 3x Klucze, 3x Latarka, 4x Narzędzia, 4x Paliwo
- 10** Nie umieszczaj znaczników Paliwa w Zewnętrznym składzie. Pojazdy są już w pełni zatankowane.
- 14** Daj każdemu graczowi elementy w jednym kolorze: 1 znacznik Podejrzeń, 3 żetony Zarażenia, 2 karty Roli oraz 2 losowe karty Akcji z talii kart Akcji. Następnie każdy gracz otrzymuje 2 karty Uzębienia (1x Zdrowe zęby i 1x Plomby).
- 16** Weź żetony Infekcji Postaci niezależnych w liczbie równej liczbie graczy w grze, w tym tylko 1 żeton Obcego. Pomieszaj je i daj każdemu graczowi po 1, bez ujawniania ich. Gracz, który otrzymał żeton Obcego, zostaje pierwszym graczem-Obcym. Ważne: Gracze muszą uważać, aby nie ujawnić swojej roli ani niechcący nie podpowiedzieć innym, kim są! Każdy gracz bierze swoją kartę Roli odpowiadającą jego roli (Człowiek lub Obcy) i wsuwa ją pod swój arkusz Postaci. Następnie każdy gracz miesza pod stołem swoje dwie karty Uzębienia, następnie podgląda jedną z nich i wsuwa ją pod swój arkusz Postaci.
WAŻNE: Gracz-Obcy NIE MOŻE posiadać plomb, dlatego musi wybrać kartę Zdrowych zębów.
- 17** Następnie umieść wszystkie żetony Infekcji Postaci niezależnych (te właśnie użyte wraz z pozostałymi) w worku Zarażeń.
- 18** Umieść pozostałe żetony Uszkodzeń w większym czerwonym pomieszczeniu lub w łatwo dostępnym miejscu obok planszy.
- 20** Następnie umieść obok planszy żeton Braku prądu, żeton Mrozu, tor Mrozu, żetony Siły Obcego, pionki Obcego, znaczniki Ładunków miotacza ognia, żetony Ognia oraz kość Pogody, planszę UFO, karty Lokalizacji UFO, 5 kart Sekwencji startowej i żetony Odlotu. Ten obszar to rezerwa. Znajdujące się tu żetony i znaczniki wchodzą do gry w wyniku różnych efektów oraz wracają tu po ich wykorzystaniu lub odrzuceniu z gry.
- 22** Weź z pudełka gry podstawowej 1 Psa i umieść go na pierwszym polu toru Ucieczki psa.



OMÓWIENIE GRY

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem **Norweska baza** gra przebiega normalnie z wyjątkiem następujących zmian:

	Faza 1. Warunki pogodowe <i>Lider rzuca kością Pogody, aby ustalić panujące warunki pogodowe.</i>
	Faza 2. Utrzymywanie stacji i wzywanie Helikoptera ratunkowego <i>Lider usuwa znaczniki Paliwa z lokalizacji zgodnie z tabelą Pogody oraz, jeśli zostały spełnione warunki, przesuwa do przodu znacznik Helikoptera ratunkowego.</i>
	Faza 3. Akcje Obcego (tylko jeśli Obcy jest ujawniony) <i>Obcy wykonuje swoją turę, używając kart lokalizacji oraz żetonów Siły Obcego.</i>
	Faza 4. Dobranie kart Akcji i wykonanie akcji Postaci <i>Postaci poruszają się po stacji, zarządzając jej utrzymaniem i tropiąc Obcego.</i>
	Faza 5. Pokój wypoczynkowy i oskarżenia <i>Podczas swojego czasu wolnego wszystkie Postaci mogą wymieniać się Bronią i Przedmiotami oraz oskarżać siebie nawzajem.</i>
	Faza 6. Testy (tylko jeśli przynajmniej 1 Postać ma możliwość wykonania Testu) <i>Postaci, które posiadają sprzęt wymagany do wykonania Testu, mogą go użyć, aby sprawdzić role innych graczy.</i>
	Faza 7. Posiłek <i>Lider odrzuca Jedzenie wymagane do wyżywienia wszystkich Postaci.</i>
	Faza 8. Ruch Postaci niezależnych i zmiana Lidera <i>Postaci niezależne przemieszczają się do lokalizacji wskazanych na dobranych kartach, a dowództwo przejmuje nowy Lider.</i>

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG ZMODYFIKOWANYCH FAZ

FAZA 4. DOBRANIE KART AKCJI I WYKONANIE AKCJI POSTACI

SPOTKANIE I SPRAWDZENIE ZARAŻENIA

Spotkania są przeprowadzane w taki sam sposób jak w grze podstawowej z jednym wyjątkiem: podczas Sprawdzania zarażenia, oprócz karty Roli, gracze muszą również ponownie umieścić pod swoim arkuszem Postaci nową kartę Uzębienia (pamiętając, że Obcy zawsze MUSI mieć Zdrowe Zęby). Oznacza to, że przy każdym Spotkaniu gracze muszą zmienić (lub udawać, że zmieniają) zarówno swoją kartę Roli, jak i Uzębienia.

WAŻNE: Spotkania z Postaciami niezależnymi odbywają się dokładnie tak samo, jak spotkania z Psami. Należy korzystać z opisu tych spotkań znajdującego się w instrukcji gry podstawowej, zmieniając słowo „Pies” na „Postać niezależna”.

WYKONANIE AKCJI POSTACI

Po tym, jak wszystkie spotkania zostaną rozpatrzone, Lider podnosi i tasuje stos aktywnych kart znajdujący się na jego arkuszu Lidera. Następnie MUSI odwrócić i zagrać przynajmniej 1 kartę Akcji ze stosu. Kiedy Lider odwraca i zagrywa kartę, musi przypisać efekt danej karty do 1 dowolnej Postaci, która jeszcze stoi w dowolnej lokalizacji, w której można wykonać akcję z danej karty. Przykładowo, nie można użyć karty Naprawa, jeśli w lokalizacji nie ma żadnych żetonów Uszkodzeń, dlatego ta karta musi zostać przypisana Postaci, która może wykonać akcję Naprawa.

Jeśli Akcja Użycie zostanie przypisana Postaci, która znajduje się w jednej z trzech lokalizacji umożliwiających ucieczkę (Śmigłowiec lub jeden z dwóch Ratraków) i na danej lokalizacji nie ma żadnych żetonów Uszkodzeń, dany gracz może pokazać Klucze i rozpocząć proces ucieczki.

ŚMIGŁOWIEC: Gracz posiadający Klucze może zdecydować się uciec sam. Jeśli jest to Człowiek, automatycznie zostaje on zwycięzcą, a dla pozostałych graczy gra toczy się dalej w normalny sposób. Jeśli jest to nieujawniony Obcy, pokazuje swoją kartę Roli pozostałym graczom i natychmiast gra kończy się zwycięstwem strony Obcego.

RARTAK: Gracz posiadający Klucze może zdecydować się uciec sam. Jeśli jest to Człowiek, automatycznie zostaje on zwycięzcą, a dla pozostałych graczy gra toczy się dalej w normalny sposób. Jeśli jest to nieujawniony Obcy, pokazuje swoją kartę Roli pozostałym graczom i przenosi się na UFO, aktywując tym samym zakończenie gry „Ucieczka przy pomocy UFO” (patrz strona 7).

Jeśli kilka Postaci znajduje się w tym samym czasie na tym samym polu (Śmigłowca lub Ratraka), to właściciel Kluczy decyduje, komu pozwoli wejść na pokład, zgodnie z zasadami z gry podstawowej, zaczynając od Postaci o NAJNIŻSZYM poziomie podejrzeń znajdującej się na danym polu.

WAŻNE: Jeśli po ujawnieniu swoich ról okaże się, że wśród zabranych Postaci jest Obcy, Ludzie automatycznie przegrywają.

Kiedy proces ucieczki dobiegnie końca, pojazd nie jest już dostępny dla pozostałych w stacji graczy. Należy umieścić właśnie użytą kartę Kluczy na planszy tak, aby zastąpić nią ilustrację danego pojazdu. Tym pojazdem nie można już uciec.



Czerwony gracz posiada Klucze. Lider przypisuje mu akcję Użycie i gracz może opuścić bazę, wygrywając w ten sposób grę. Na tym samym polu znajduje się także zielony gracz. Czerwony gracz może teraz zdecydować, czy weźmie ze sobą zielonego gracza, czy nie. Jeśli się na to zdecyduje, zielony gracz musi pokazać wszystkim swoją rolę. Jeśli jest Obcym, Ludzie przegrywają.

FAZA 6. TESTY

W tej fazie gracze mogą sprawdzić rolę Postaci, wykorzystując TEST A (Test krwi) lub TEST B (Test latarki).

Jeśli Postać posiada żeton Worka krwi i/lub Latarkę, może wykonać maksymalnie 1 Test A oraz 1 lub więcej Testów B (ale musi być to ten sam gracz) na turę, aby odkryć role innych graczy.

Gracz może wykonać jeden z Testów na swojej własnej Postaci, aby ujawnić innym swoją rolę.

Gracz posiadający żeton Worka krwi może przeprowadzić jeden TEST A na postaci o **najwyższym** poziomie Podejrzeń na torze Podejrzeń (jeśli kilku graczy ma ten sam poziom, właściciel żetonu Worka krwi decyduje, na kim przeprowadzi Test). Aby przeprowadzić TEST A, gracz po prostu pokazuje i odrzuca żeton Worka krwi (na obszar odrzuconych żetonów Worków krwi) i wskazuje gracza, na którym chce przeprowadzić Test. Wybrany gracz o najwyższym poziomie Podejrzeń zostaje zmuszony do ujawnienia swojej prawdziwej natury poprzez pokazanie wszystkim swojej aktualnej karty Roli (Człowieka lub Obcego), którą trzyma pod swoim arkuszem Postaci.

WYNIKI TESTU A: Jeśli testowany gracz jest Człowiekiem, jego znacznik Podejrzeń zostaje przeniesiony na pole 0 zielonej strefy toru Podejrzeń. Jeśli testowany gracz jest Obcym, natychmiast dokonuje transformacji i zaczyna grać jako ujawniony Obcy (według zasad gry podstawowej).

Gracz, który posiada Latarkę, może przeprowadzić Test B na dowolnym graczu, niezależnie od jego pozycji na torze Podejrzeń.

Aby przeprowadzić Test, po prostu odrzuca jedną, zakrytą kartę Akcji ze swojej ręki i wskazuje gracza, na którym chce przeprowadzić Test. Dany gracz zostaje zmuszony do pokazania wszystkim swojej karty Uzębienia. **Gracz może przeprowadzać ten Test wielokrotnie pod warunkiem, że jest w stanie odrzucić kartę Akcji.**

WYNIKI TESTU B: Jeśli testowany gracz posiada Plomby, NA PEWNO jest Człowiekiem i jego znacznik Podejrzeń zostaje przeniesiony na pole 0 zielonej strefy toru Podejrzeń. Jeśli testowany gracz posiada Zdrowe zęby, nie da się ustalić jego roli i nic się nie dzieje.



PLOMBY:
NA PEWNO Człowiek, znacznik Podejrzeń zostaje przeniesiony na pole 0 (zielona strefa).



ZDROWE ZĘBY:
Nie da się ustalić roli. Nic się nie dzieje.

FAZA 8. RUCH POSTACI NIEZALEŻNYCH I ZMIANA LIDERA

Czas na przemieszczanie się Postaci niezależnych po stacji. Lider zbiera wszystkie Postaci niezależne, **które nie znajdują się w Szopie**, i tasuje talię Lokalizacji. Następnie odkrywa liczbę kart równą **liczbie Postaci niezależnych, które nie znajdują się w Szopie**. Dla każdej odkrytej karty Lider umieszcza 1 Postać niezależną w odpowiadającej danej karcie lokalizacji. Kiedy wszystkie Postaci niezależne zostały już umieszczone we właściwych lokalizacjach, jeśli któryś z graczy posiada żeton Lidera, bierze arkusz Lidera i kładzie go przed sobą; w przeciwnym razie zatrzymuje go obecny Lider. W obu przypadkach nowy Lider dobiera ostatnią kartę Lokalizacji i umieszcza żeton Lidera w odpowiadającej jej lokalizacji.

Jeśli w dowolnym momencie tego procesu zostanie dobrana karta Szopy, Szopa zostaje otwarta i wszystkie znajdujące się tam Postaci niezależne zostają uwolnione i natychmiast wchodzi do gry. Lider musi kontynuować dobieranie kart i umieszczanie Postaci niezależnych, dopóki wszystkie Postaci niezależne nie znajdą się w lokalizacjach. Jeśli karta Szopy została dobrana podczas ustalania lokalizacji dla żetonu Lidera, po umieszczeniu wszystkich Postaci niezależnych należy dobrać inną kartę, aby ją ustalić.

Na koniec porusz Psa o 1 pole na jego torze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Oprócz normalnych warunków zwycięstwa, istnieją 3 nowe sposoby na jego odniesienie:

- Ludzie mają nową drogę ucieczki: mogą w normalny sposób uciec podczas Fazy 4, jednak w tym wypadku **każdy gracz może uciec sam i natychmiast wygrać grę**, odnosząc samodzielne zwycięstwo.
- Gracze-Obcy mają **2 nowe drogi do zwycięstwa**:

UCIECZKA PSA: Gracze-Obcy mogą grać na zwłokę, aby wygrać dzięki ucieczce Psa. Kiedy Pies dotrze do końca swojego toru, gra dobiega końca i zwyciężają gracze-Obcy. Jeśli zdecydowaliście się rozegrać Tryb fabularny, możecie teraz (lub podczas następnego spotkania) rozegrać wersję z 1982 roku przy użyciu wariantu „Przywódca stada”.

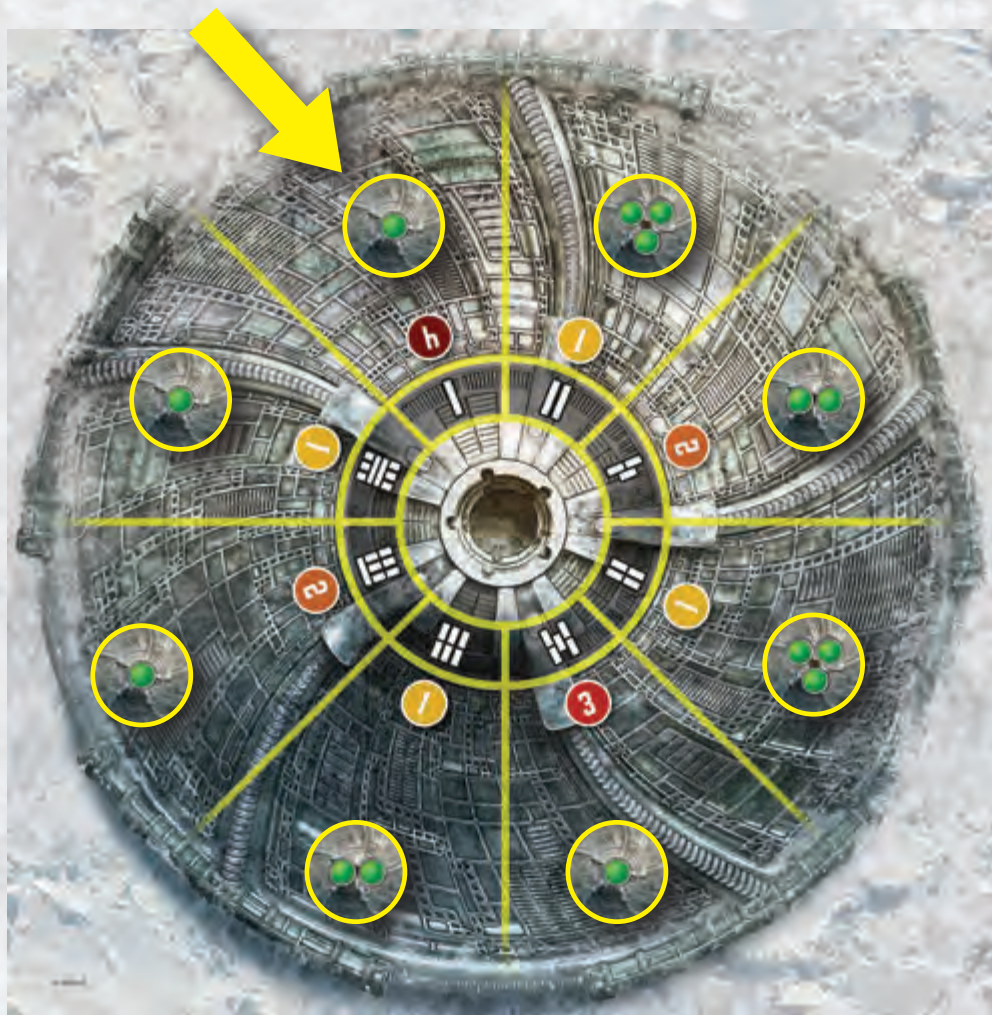


Ludzie mogą spowolnić Ucieczkę psa, tylko jeśli znajdą w tali Broni – Karabin snajperski.



UCIECZKA PRZY POMOCY UFO: Jeśli Obcy w ludzkiej formie uciekną przy pomocy jednego z dostępnych Ratraków, aktywowane zostaje zakończenie „Ucieczka przy pomocy UFO”. Powoduje to zatrzymanie gry i rozpoczęcie finałowej walki. Tak jak w filmie, ocalali wyruszą w pościg za uciekającym Obcym. Ta część wymaga przygotowania następujących elementów:

- Zastąp planszę bazy badawczej nową planszą UFO.
- Pomieszaj żetony Odlotu i umieść po 1 odkrytym żetonie na każdej Lokalizacji UFO. Pozostałe żetony pozostaw zakryte jako rezerwę.



- Ułóż 5 zakrytych kart Sekwencji startowej (stroną z czerwonymi kropkami do góry) w kolejności rosnącej, od lewej do prawej, obok planszy UFO.



- Wszyscy Obcy zostają ujawnieni i tworzą wspólną frakcję. Frakcja ta bierze 8 kart Lokalizacji UFO oraz żetony Siły Obcego w liczbie zgodnej z normalnymi zasadami gry (jeśli nie ujawniono wcześniej żadnego Obcego, weź liczbę żetonów Siły Obcego równą połowie liczby graczy, zaokrąglając w dół, plus 1 za każdego innego gracza-Obcego).

Plansza UFO jest podzielona na 8 sektorów. Każdy sektor został oznaczony wartością, która wskazuje minimalną Siłę Obcego, którą musi posiadać, aby wejść do danego sektora (4 sektory o wartości 1, 2 sektory o wartości 2, 1 sektor o wartości 3 i 1 sektor o wartości 4). Ta część gry składa się z naprzemiennych akcji Obcego i Ludzi.

Celem Obcego jest uruchomienie UFO poprzez zebranie żetonów Odlotu niezbędnych do odkrycia i aktywowania kart Sekwencji startowej. Celem Ludzi jest powstrzymanie Obcego.

Jako pierwszy swoją akcję wykonuje Obcy i tak jak w Fazie 3 gry podstawowej może umieścić swoje żetony Siły na różnych sektorach UFO przy pomocy kart, zawsze przestrzegając wymaganej minimalnej Siły Obcego.



Następnie Ludzie umieszczają swoje Postaci na sektorach UFO, starając się zniweczyć próbę ukończenia sekwencji startowej przez Obcego.



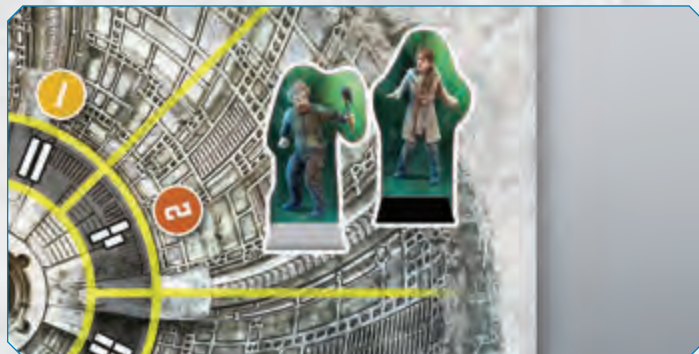
Kiedy wszyscy Ludzie znajdują się już w odpowiednich Lokalizacjach, Obcy odkrywa swoje karty Lokalizacji i umieszcza swoje żetony Siły. Wszystkie spotkania należy rozpatrzyć w każdym sektorze UFO tak jak w grze podstawowej. Jeśli Siła Ludzi jest wyższa niż Siła Obcego, Obcy ucieka z danego sektora. W przypadku remisu ani Obcy, ani Ludzie nie wykonują w tej turze akcji sektora (dla większej czytelności można usunąć z danego sektora zarówno Postaci, jak i żetony Siły Obcego). Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Siła Obcego jest wyższa – wtedy Obcy może zdecydować, czy chce zasymilować Człowieka obecnego w danym sektorze, czy wziąć żeton Odlotu (w obu przypadkach pozostali Ludzie opuszczają sektor).

Jeśli Obcy zdecyduje się zasymilować Człowieka, należy usunąć daną Postać z planszy UFO, a Obcy bierze z powrotem wszystkie swoje żetony Siły Obcego z danego sektora oraz 1 dodatkowy żeton z rezerwy za właśnie zasymilowaną Postać.

WAŻNE: Jeśli Postaci Ludzi posiadają Broń, nadal mogą jej używać do walki z Obcym. Przykładowo przy użyciu Miotacza ognia, Koktajlu Mołotowa lub Granatu można zmusić Obcego do ucieczki z sektora, jednocześnie powodując utratę przez niego 1 żetonu Siły Obcego (tak jak w grze podstawowej).

Po tym, jak wszystkie spotkania zostaną rozpatrzone, a w UFO pozostaną wyłącznie sektory, w których znajdują się tylko Ludzie lub tylko Obcy, należy zebrać żetony Odlotu z KAŻDEGO TAKIEGO SEKTORA zgodnie z poniższymi zasadami:

- Za KAŻDY sektor, w którym jest obecny tylko Obcy, bierze on znajdujące się na nim żetony Odlotu (jeśli jakieś są) plus inne żetony z rezerwy o wartości równej wartości danego sektora (1, 2, 3 lub 4).



- Za KAŻDY sektor, w którym są obecni tylko Ludzie, biorą oni tylko 1 żeton Odlotu z rezerwy, niezależnie od wartości sektora. Jeśli rezerwa jest pusta, zamiast tego Ludzie biorą żeton z planszy UFO, jeśli jeszcze jakiś tam jest.

Po zebraniu żetonów Odlotu, Obcy może aktywować, w kolejności rosnącej, do dwóch kart Sekwencji startowej. Aby to zrobić, musi opłacić ich koszt żetonami Odlotu. Koszt kart Sekwencji startowej to kolejno: 2, 3, 4, 5, 6.

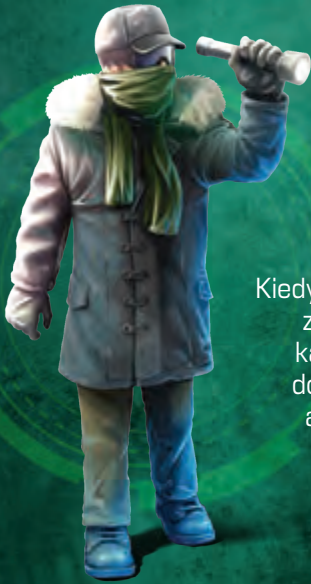
Uwaga: Kiedy płacisz żetonami Odlotu, nigdy nie otrzymujesz reszty. Oznacza to, że jeśli zapłacisz za kartę żetonami o wartości wyższej niż jej koszt, nadmiarowa wartość przepada.



Po tej fazie tura kończy się. Gracze Ludzi biorą z powrotem swoje Postaci, a gracz(e) Obcego biorą żetony Siły Obcego. NIE należy dodawać na planszę UFO żadnych dodatkowych żetonów Odlotu. Gracze są gotowi do rozpoczęcia nowej rundy.

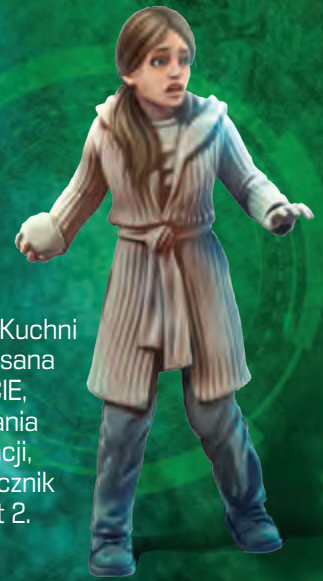
Jeśli frakcji Obcego uda się aktywować ostatnią kartę w Sekwencji startowej, gra natychmiast kończy się zwycięstwem Obcego. Jeśli nie ma już dostępnych żadnych żetonów Odlotu (również tych na planszy UFO), frakcja Obcego ponosi porażkę, zaś grę wygrywają Ludzie, ponieważ udało im się przerwać Sekwencję startową.

ZDOLNOŚCI POSTACI



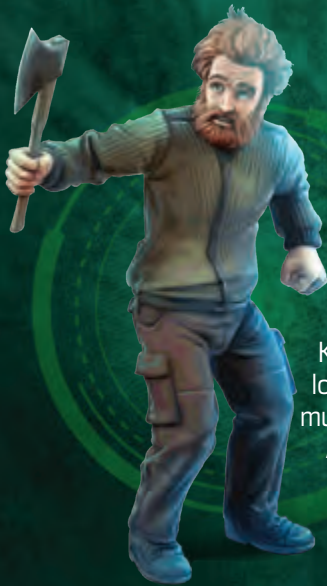
SAM CARTER

Kiedy znajduje się w Zbrojowni i zostanie mu przypisana karta Akcji UŻYCIE, może dobrać 3 karty, wybrać 1, a 2 pozostałe odrzucić.



JULIETTE

Kiedy znajduje się w Kuchni i zostanie jej przypisana karta Akcji UŻYCIE, wypełnia wymagania żywnościowe stacji, przesuwając 1 znacznik Jedzenia zamiast 2.



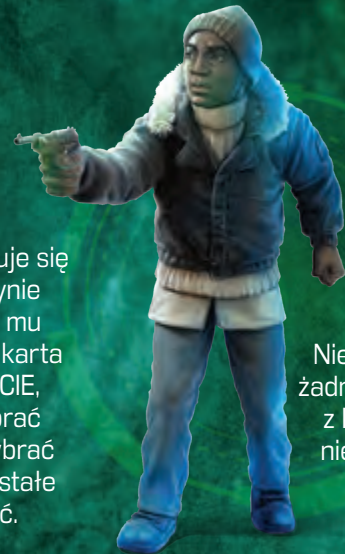
JONAS

Kiedy w dowolnej lokalizacji zostanie mu przypisana karta Akcji NAPRAWA, może naprawić 2 Uszkodzenia zamiast 1.



PEDER

Kiedy znajduje się w Magazynie i zostanie mu przypisana karta Akcji UŻYCIE, może dobrać 3 karty, wybrać 1, a 2 pozostałe odrzucić.



DEREK

Nie rozpatruje żadnych spotkań z Postaciami niezależnymi.



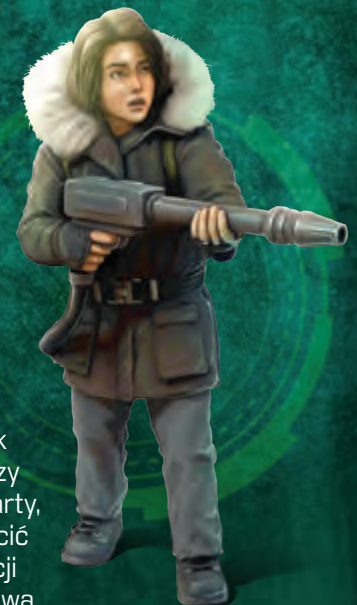
DR SANDER

Kiedy znajduje się w Laboratorium i zostanie mu przypisana karta Akcji UŻYCIE, może dobrać dodatkowy żeton Laboratorium.



LARS

Kiedy znajduje się w Stacji meteorologicznej i zostanie mu przypisana karta Akcji UŻYCIE, rzuca kością Pogody dwa razy i może wybrać preferowany wynik.



KATE

Po tym, jak podczas fazy 4 dobierze karty, może odrzucić 1 kartę Akcji i dobrać 1 nową.

BRONIE



KARABIN SNAJPERSKI:

W grze pojawia się nowa Broń: Karabin snajperski Larsa. W talii Broni znajdują się 3 Karabiny snajperskie, których można użyć, aby zyskać nieco czasu i spowolnić Ucieczkę psa. Każda karta Karabinu snajperskiego posiada inną liczbę pól toru Ucieczki psa (1, 2 lub 3). Aby jej użyć, po prostu umieść kartę na odpowiednim miejscu na końcu toru Ucieczki psa w ramach darmowej akcji podczas swojej tury. Pies będzie musiał przejść przez te pola, aby nastąpił koniec gry.

Ważne: Kiedy karta Karabin snajperski zostanie umieszczona w grze, NIE MOŻE już zostać usunięta lub zmieniona. Oznacza to, że w czasie gry może zostać zagrany tylko JEDEN Karabin snajperski.



GRANAT:

Zastępuje Dynamit, ale działa tak samo.

TRYB FABULARNY Z WARIANTEM PRZYWÓDCY STADA

Ten wariant wchodzi do gry, jeśli poprzednia gra zakończyła się Ucieczką psa. Jeśli gracze zdecydują się rozegrać Tryb fabularny, należy użyć tego wariantu podczas następnej rozgrywki w grę podstawową w Bazie 31, tak aby kolejność wydarzeń odpowiadała wydarzeniom znanym z obu filmów.

Przywódca stada to Pies, którego zachowanie różni się od innych Psów. Zajmuje on miejsce jednego z 4 Psów krążących po bazie. Aby odróżnić go od pozostałych Psów, należy położyć obok niego dowolny żeton, który będzie poruszać się razem z Przywódcą stada.

Przywódca stada porusza się podczas Fazy 8 wraz z innymi Psami w normalny sposób. Jednak Przywódca stada porusza się również

w Fazie 4, po tym jak Lider poruszył swoją Postać i zagrał swoją kartę Akcji. W tym momencie Lider tasuje talię Lokalizacji i odkrywa wierzchnią kartę – jest to Lokalizacja, do której porusza się Przywódca stada.

Największa różnica polega na tym, że ten ruch następuje nagle i gracze nie są w stanie go przewidzieć, co utrudnia planowanie swoich akcji na terenie bazy.

Po tym, jak Przywódca stada się poruszy, należy normalnie rozpatrzyć wszystkie pozostałe Spotkania.

Cechy Przywódcy stada:

- Może zostać złapany tylko przez 3 Ludzi (nie 2).
- Porusza się w Fazie 4 i 8.



DODATKOWE WYJAŚNIENIA

- Jeśli Człowiekowi (lub kilorgu Ludziom w tym samym pojeździe) uda się uciec przy pomocy Śmigłowca i/lub Ratraka, znajdują się oni poza grą i sami zostają zwycięzcami, a gra toczy się dalej.
- Jeśli Obcemu uda się uciec (samodzielnie lub razem z Ludźmi przy pomocy Śmigłowca), gra kończy się i strona Obcego wygrywa grę – razem z Ludźmi, którym udało się wcześniej uciec (Ludzie w Śmigłowcu przegrywają).
- Jeśli 1 Obcemu uda się samodzielnie uciec przy pomocy Ratraka, aktywuje on Ucieczkę przy pomocy UFO.
- Jeśli 1 Obcemu uda się uciec przy pomocy Ratraka razem z Ludźmi, gra kończy się i strona Obcego wygrywa grę – razem z Ludźmi, którym udało się wcześniej uciec (Ludzie w Ratraku przegrywają).
- Ucieczka przy pomocy Helikoptera ratunkowego przebiega w ten sam sposób co w grze podstawowej. Ludzie, którzy już uciekli, wygrywają grę, nawet jeśli stronie Obcego uda się wygrać dzięki ucieczce.
- Jeśli w Stacji badawczej nie ma już żadnych Ludzi (wszyscy uciekli lub zostali zasymilowani) i pozostał tam już tylko nieujawniony Obcy, gra kończy się i strona Obcego przegrywa.

- Jeśli został już użyty Śmigłowiec i oba Ratraki, a Helikopter ratunkowy odleciał, zanim ktoś wszedł na pokład, gra natychmiast się kończy. Każdy gracz, który nadal jest w Stacji badawczej, przegrywa grę. Ludzie, którzy wcześniej uciekli, wygrywają grę. (Nie trzeba ujawniać swoich kart roli, ponieważ mróz i zamiecie przypieczętowały los zarówno Ludzi, jak i Obcego).

- Jeśli w UFO nie ma już żadnych Ludzi, strona Obcego wygrywa razem z Ludźmi, którym udało się wcześniej uciec.

- Jeśli stronie Obcego uda się aktywować ostatnią kartę Sekwencji startowej, gra natychmiast się kończy i strona Obcego wygrywa razem z Ludźmi, którym udało się wcześniej uciec.



TWÓRCY GRY

Autorzy gry: Andrea Crespi i Giuseppe Cicero

Redaktor: Roberto Vicario

Ilustracje: Davide Corsi, Riccardo Crosa i Mathias Mazzetti

Projekt graficzny: Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta – Vertigo Adv

Projekt figurek: Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi,

Fernando Armentano i Krisztian Hartmann z Ludus Magnus

Manager kampanii na platformie Kickstarter: Mauro Chiabotto

Produkcja: Silvio Negri-Clementi

Współpraca: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi,

Giovanni Negri-Clementi i Kelly Stocco

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

THE THING – NORWEGIAN OUTPOST została
wydana przez:

Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone,

6 – 20122 Mediolan

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Wszystkie prawa zastrzeżone – ©2021 Pendragon Game Studio srl. Proszę zachować tę instrukcję.

UWAGA: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia, ponieważ zawiera małe elementy – grozi połknięciem!

Wyprodukowano w Chinach.

Wyprodukowano przez: Pendragon Game Studio, kwiecień 2021 (PG065)

Shanghai Bangds Printing CO. Ltd – Szanghaj – Chiny



© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

