

THE THING

GRA PLANSZOWA



ERRATA i FAQ

W tym dokumencie znajdziesz wyjaśnienia i poprawki wprowadzone przez oryginalnego wydawcę do instrukcji oraz elementów pierwszego wydania gry The Thing – Gra planszowa (w tym do rozszerzenia Norweska baza oraz modułów dodatkowych). Poszczególne fragmenty tego dokumentu mogą w różnym stopniu odnosić się do konkretnych wersji językowych gry – będzie on aktualizowany w oparciu o kolejne zgłoszenia.

Zaktualizowana w oparciu o niniejszy dokument wersja instrukcji jest dostępna do pobrania na naszej stronie internetowej:


www.galakta.pl

ERRATA

KARTY

- **Karta #93:** 7 graczy -> 7/8 graczy
- **Karta #97:** 7 graczy -> 7/8 graczy
- **Karta #82:** 7/8 graczy -> 6/7/8 graczy
- **Karta #104:** nie powinna zawierać oznaczenia „6/7/8 graczy”

INSTRUKCJA

■ **Str. 4, przygotowanie, krok #3:** „Umieść znaczniki Paliwa na torach Generatora prądu i Kotłowni (po 4 na każdym). Umieść 1 znacznik Paliwa na torze Helikoptera ratunkowego, na polu «pełnego baku» (najbardziej po lewej). Pola te oznaczone są następującym symbolem: ”. Podkreślone zdanie powinno znajdować się po „(po 4 na każdym)”.

■ **Str. 4, przygotowanie, krok #5:** Fragment „**Na końcu umieść 4 Psy w Kojcu. Wejdą do gry na końcu pierwszej rundy.**” powinien brzmieć „**Odłóż na razie na bok figurki Psów – wejdą do gry na końcu pierwszej rundy**”. Podobnie w **kroku #20**, lista umieszczanych w rezerwie elementów powinna również zawierać „figurki Psów”.

■ **Str. 5, przygotowanie, ilustracja:** Śmigłowiec został błędnie oznaczony liczbą „3”. Oznaczenie to powinno znajdować się na zielonym, skrajnie lewym polu toru Helikoptera ratunkowego, znajdującego się obok liczby „19” w prawej górnej części planszy.

■ **Str. 6, Kotłownia:** Niniejszy akapit (z pominięciem ostatniego zdania) powinien brzmieć „Jeżeli w wyniku rozpatrzenia kości Pogody na tej lokalizacji znajdują się 3 żetony Uszkodzeń, staje się ona nieodwracalnie uszkodzona. Umieść tor Mrozu na tej lokalizacji, a następnie umieść żeton Mrozu na jego pierwszym polu. Od tej pory tor Mrozu będzie modyfikowany w oparciu o rząd tabeli Pogody oznaczony zniszczoną Kotłownią, zamiast zużywać znaczniki Paliwa w oparciu o rząd oznaczony działającą Kotłownią. Jeśli żeton dotrze...”

■ **Str. 11, Bonus za współpracę:** Zdanie „Następnie kładzie tylko 1 z tych Postaci, aby pokazać, że akcja została wykonana.” powinno brzmieć „Następnie należy położyć wyłącznie Postać, której dana akcja została przypisana, aby pokazać, że akcja została wykonana”. Należy pamiętać, że na potrzeby rozpatrywania bonusu za współpracę liczą się wyłącznie stojące Postacie.

■ **Str. 14, Faza 5:** Fragment „Tu gracze mogą wymieniać się między sobą kartami Broni i/lub Przedmiotów” powinien brzmieć „Tu gracze mogą wymieniać się między sobą kartami Broni i/lub Przedmiotów (a także żetonami Laboratorium, bez odkrywania ich!)”.

■ **Str. 15, UJAWNIE NIE SIĘ JAKO OBCY:** „Kiedy Obcy zostaje ujawniony, musi usunąć swoją Posta ć z gry i odrzucić wszystkie swoje karty i żetony (żetony Laboratorium są odrzucane zakryte)”. Czerwony fragment powinien brzmieć „z gry, odrzucić wszystkie swoje karty, umieszczając je na spodzie odpowiednich talii, i odrzucić wszystkie swoje żetony (żetony Laboratorium są odrzucane zakryte)”.

■ **Str. 18, NORRIS:** Do opisu jego zdolności należy dodać „Dodatkowo, jeśli używa Akcji specjalnej, może podejrzeć 2 karty i wybrać 1, którą przekaże Liderowi, a drugą odrzuca”.

■ **Str. 19, Broń i przedmioty:** Fragment „Inaczej niż w przypadku żetonów (z wyjątkiem tych z rezerwy), karty Broni i Przedmiotów które są odrzucane (włącznie z kartami odrzucanymi po ujawnieniu Obcego) nie są uważane za zużyte i są odkładane z powrotem na spód odpowiednich talii w losowej kolejności (zamiast usuwać je z gry)” powinien brzmieć „Kiedy gracz zostaje ujawniony jako Obcy, odkłada wszystkie swoje karty na spód odpowiednich talii, zamiast je odrzucać. Odrzuca również swoje żetony Laboratorium (zakryte), a pozostałe żetony zwraca do rezerwy”.

■ **Str. 19, PALIWO:** „Użyj karty Paliwa i weź znacz nik Paliwa ze Składowiska”. Czerwony fragment powinien brzmieć „z odpowiedniej puli (Składowisko dla Kotłowni i Generatora prądu, Zewnętrzny skład dla Śmigłowca i Ratraka)”.

■ **Str.20, KOTŁOWNIA, ZNISZCZONA:** Do zdania „Jeśli Kotłownia zostanie całkowicie zniszczona, nie można jej już naprawić” należy przed przecinkiem dodać „w trakcie Fazy 2”. Stan Kotłowni należy sprawdzić po zastosowaniu wyniku kości Pogody – jeżeli po jej rozpatrzeniu na Kotłowni znajdzie się 3 żeton Uszkodzenia, zostaje ona natychmiast zniszczona. Stan Generatora prądu również należy sprawdzić w ten sam sposób w trakcie Fazy 2 – oznacza to, że zarówno w rozgrywce dla 4-8 graczy, jak i dla 1-3 graczy, runda w której Generator zostanie naprawiony i tak jest w całości rozgrywana w Ciemności.

■ **Str. 24, ramka „UJAWNIE NIE OBCEGO”:** Po ostatnim zdaniu należy dodać „Następnie należy przesunąć żeton Zagrożenia Obcego w prawo, o liczbę pól równą liczbie znaczników Podejrzenia znajdujących się na polu zasymilowanej Postaci”.

■ **Str. 26, zdolność NORRISA w trybie dla 1-3 graczy:** działa tylko w Ciemności.

MODUŁY DODATKOWE

■ **MODUŁ A – PODWÓJNE PRZEDMIOTY, TALIA PRZEDMIOTÓW, do 5 graczy:** Lista przedmiotów „1x Klucze, 1x Drut oraz 6 losowych kart” powinna brzmieć „1x Klucze, 1x Drut oraz 7 losowych kart”.

■ Efekty niektórych kart z modułów dodatkowych pozwalają przenosić znaczniki Paliwa ze Składowiska – zamiast tego takie znaczniki powinny być brane z puli elementów znajdujących się poza grą. Dotyczy to kart #119, #120, #121, #122, #125, #126, #135, #136.

NORWESKA BAZA

■ **Str. 4, przygotowanie, krok #6:** Należy pominąć krok #6 przygotowania.

■ **Żetony Odlotu:** Kiedy zostanie aktywowane zakończenie „Ucieczka przy pomocy UFO”, usuń wszystkie żetony Infekcji Postaci niezależnych z worka Zarażeń, i wsyp do niego żetony Odlotu. Stanowi to rezerwę, o której wspomina instrukcja. Gracze muszą trzymać zebrane przez siebie żetony zakryte.

SPOTKANIA I ZARAŻENIA

P: Czy można użyć broni, aby uniknąć spotkania z Psem?

O: Nie. Żadnej broni nie można wykorzystać tak, aby uniknąć spotkania z Psem (ani ujawnionym Obcym, z wyjątkiem Miotacza ognia, Dynamitu i Koktajlu Mołotowa, które przepędzają Obcego, przez co do spotkania w ogóle nie dochodzi).

P: Spotkanie pomiędzy trzema Postaciami: jeżeli dwie Postacie (A i B) zdecydują się podejrzeć żeton Zarażenia trzeciej Postaci (C), jak się to odbywa? Jeżeli Postać A wybierze żeton Zarażenia Postaci C, to czy Postać C z powrotem miesza swoje dwa żetony, przez co Postać B może podejrzeć ten sam żeton co Postać A? Czy może podglądanie żetonów odbywa się jednocześnie?

O: Żetony należy wybrać jednocześnie, co oznacza, że w trakcie jednego sprawdzania zarażenia kilka Postaci nie może podejrzeć tego samego żetonu Zarażenia. W pierwszej ramce na str. 10 należy dodać „jednocześnie” tak, aby zdanie brzmiało „Jeśli w spotkaniu bierze udział więcej niż dwóch graczy, każdy z nich musi jednocześnie wziąć 1 żeton Zarażenia od tylko jednego z innych graczy (każdy gracz wybiera, od kogo bierze żeton)”.

P: Czy położone Postacie też biorą udział w sprawdzaniu zarażenia?

O: Położona Postać jest traktowana tak, jakby była poza grą, nie bierze więc udziału w spotkaniu ani w sprawdzaniu zarażenia.

P: Jeżeli obecny Lider zostanie zasymilowany w wyniku spotkania, kto zostaje nowym Liderem?

O: Tę rolę, wraz z arkuszem Lidera oraz stosem aktywnych kart, przejmuje gracz siedzący na lewo od dotychczasowego Lidera.

P: Próba ucieczki Helikopterem ratunkowym: jakim sposobem do ucieczki dochodzi „po” rozpatrzeniu spotkań?

O: Postać o najniższym poziomie Podejrzeń (dalej oznaczona jako „X”) może zdecydować się na próbę ucieczki Helikopterem ratunkowym podczas Fazy 4, kiedy gracze poruszają swoje Postacie. Akcja ta zastępuje normalny ruch Postaci. Ponieważ graczem tym niekoniecznie będzie pierwszy gracz po lewej stronie Lidera, oznacza to, że wszystkie Postacie będące w kolejności tur przed X wykonały już swój ruch. Kiedy przyjdzie tura X i zadeklaruje on chęć ucieczki, należy najpierw rozpatrzyć wszystkie spotkania Postaci w oparciu o ich obecną pozycję. Następnie należy rozpatrzyć próbę ucieczki.

P: Kiedy dochodzi do Spotkania, Postacie, które zdecydowały się użyć broni nie podglądają żetonów Zarażenia innych graczy. Ale co z ich własnymi żetonami?

O: Użycie broni pozwala graczowi uniknąć udziału w Spotkaniu, więc nikt nie będzie podglądał jego żetonów.

PODPALANIE LOKALIZACJI

Wyjaśnienie dotyczące podpalania lokalizacji: Kiedy jakaś Postać chce podpalić lokalizację, to Lider decyduje czy na to pozwolić, czy też nie. Dzieje się tak dlatego, że przed podpaleniem lokalizacji, Postać musi poprosić Lidera o odrzucenie 1 zakrytej karty Akcji ze stosu aktywnych kart. Ponieważ w trakcie tej fazy (4.2) to Lider decyduje o tym ile i komu przydzielić karty, to od niego zależy, czy chce podpalić lokalizację, czy też woli poczekać lub całkiem zablokować taką możliwość.

P: Instrukcja wspomina, że celem podpalenia lokalizacji jest ogrzanie stacji i cofnięcie żetonu Mrozu na początek toru. Czy to oznacza, że można podpalać lokalizacje dopiero wtedy, gdy Kotłownia została zniszczona?

O: Nie, lokalizacje można podpalać w dowolnym momencie (w odpowiedniej Fazie), nawet przed zniszczeniem Kotłowni.

P: Co się dzieje z Postaciami, które znajdowały się w podpalonej lokalizacji?

O: Wszystkie Postacie, które znajdowały się w danej lokalizacji podczas jej podpalenia, należy przenieść do Pokoju wypoczynkowego i położyć je na boku. Psy należy położyć obok planszy – w fazie 8 zostaną one poruszone do nowych lokalizacji.

P: Co się dzieje z Psem, który był w podpalonej lokalizacji?

O: Pies ucieka – przekładając to na zasady gry, jest on traktowany jakby był poza grą, aż do Fazy ruchu Psów. Należy go wtedy potraktować jak każdego innego Psa znajdującego się poza Kojcem i wprowadzić z powrotem do gry na normalnych zasadach.

INFORMACJE JAWNE I TAJNE

P: Jakich informacji na temat trzymany na ręce kart gracze mogą udzielać?

O: Gracze nie mogą mówić nic (nie ważne czy blefują, czy mówią prawdę) na temat swoich kart na ręce, kiedy planują swoje działania na Fazę 4.1. Gracze mogą udzielać informacji (fałszywych lub prawdziwych) na temat zagranych kart dopiero podczas Fazy 4.2 – Wykonanie akcji Postaci.

P: Jeżeli Postać została zasymilowana, czy ginie i odpada z gry niezależnie od tego, czy była Człowiekiem, czy Obcym?

O: Postać ginie i odpada z gry, nie ujawniając przy tym swojej karty Roli.

Na końcu gry wygrywa lub przegrywa zależnie od drużyny, do której należała (Ludzie lub Obcy). Kart Roli nie wolno ujawniać, aby Obcy mógł potajemnie asymilować jednostki, utrudniać Ludziom zorientowanie się w kolejności zarażeń i zdemaskowanie pozostałych, ukrytych członków drużyny Obcego.

P: W trakcie Fazy 5 gracze mogą wymieniać się między sobą kartami Broni, Przedmiotów czy też żetonami Laboratorium. Jednak zgodnie z instrukcją, „Kiedy gracz dobiera kartę lub żeton, trzyma je w tajemnicy przed innymi graczami (wyjątkiem jest Miotacz ognia — patrz niżej), dopóki ich nie użyje”. Jak w takim razie można wymieniać się kartami, trzymając je w tajemnicy?

O: W grze można wymieniać się Bronią/Przedmiotami na dwa sposoby. W przypadku odkrytych kart: zagrany przedmiot, który pozostaje w obszarze gracza, w dalszym ciągu można wymienić. W przypadku zakrytych kart: można się nimi wymieniać bez ich ujawniania, co oczywiście wiąże się z koniecznością zaufania innym. Ale to przecież żaden problem – w końcu wszyscy jesteśmy ludźmi... prawda? ;)

ZALEŻNOŚĆ ZASAD I ZDOLNOŚCI

P: Kwestia Maksymalnych Podejrzeń i akcji specjalnej. Akcja specjalna wiąże się z pewnym ryzykiem, w postaci odrzucenia wszystkich kart z ręki i dobrania z talli akcji jednej nowej karty, którą następnie trzeba zagrać zakrytą. Czy zasada dotycząca Maksymalnych Podejrzeń ma w tym przypadku pierwszeństwo, skoro zmusza gracza do zagrania odkrytej karty?

O: Tak. W przypadku Maksymalnych Podejrzeń karta musi zostać zagrana odkryta, nawet kiedy dany gracz wykonuje akcję specjalną lub zapadła Ciemność (wylosowaną kartę należy wtedy ujawnić przed przekazaniem jej Liderowi).

P: Clark „Ignoruje Psy we wszystkich lokalizacjach...” Czy to oznacza, że jeśli Clark jest w tej samej lokalizacji z inną Postacią i Psem, nie mogą zabrać Psa do Kojca, a druga Postać będzie musiała rozpatrzyć Spotkanie z Psem?

O: Zdolności Postaci nie mają żadnych negatywnych efektów. Zdolność Clarka pozwala mu ignorować Psy, kiedy samotnie je spotyka, w dalszym ciągu jednak może wraz z inną Postacią zaciągnąć Psa do Kojca.

P: Co w przypadku, kiedy Obcy został już pokonany, ale później kolejny Człowiek zostaje ujawniony jako Obcy – ile siły ma nowy ujawniony Obcy?

O: Kiedy zostaje ujawniony nowy Obcy, a nie ma już innego ujawnionego Obcego, rozpoczyna z tylko 1 żetonem Siły Obcego w swojej puli.

RÓŻNE

P: Czy w lokalizacjach można umieścić więcej znaczników Paliwa i/lub Uszkodzeń, niż jest na nich oznaczonych miejsc na odpowiednich torach? I co w takim przypadku z żetonami Ładunków Miotacza ognia?

O: Nie, w lokalizacjach może się znaleźć jedynie ograniczona liczba znaczników Paliwa i Uszkodzeń. Odpowiednie tory z symbolami określają limit tych znaczników (co więcej, zależnie od liczby graczy, część tych pól z symbolami nie będzie brana pod uwagę, a co za tym idzie limit będzie niż-

szy). Podobnie ma się to w przypadku określonej w instrukcji liczby żetonów Ładunków Miotacza ognia. Wiąże się to z zasadami przypisywania kart Akcji Postaciom, które są w stanie daną akcję wykonać.

P: Kiedy przybywa Helikopter ratunkowy? Kiedy znacznik Helikoptera ratunkowego osiągnie ostatnie pole swojego toru, czy gdy jego figurka miałaby opuścić tor i znaleźć się na ilustracji lądowiska?

O: Helikopter przybywa, gdy jego znacznik osiągnie ostatnie pole toru.

P: Kiedy Postać może ujawnić i użyć kart Przedmiotów Narzędzia oraz Paliwo? W tym samym momencie, w którym Postać mogłaby podpalić lokalizację, czyli bezpośrednio przed rozpatrzeniem akcji Postaci? Czy może wtedy, kiedy Postać ma rozpatrzyć swoją przypisaną akcję?

O: W trakcie Fazy 4.2 – jest to dodatkowa akcja, którą Postać wykonuje wraz ze swoją standardową, przypisaną akcją.

P: Użycie Miotacza ognia/Dynamitu/Koktajlu Mołotowa wymaga odrzucenia 1 zakrytej karty Akcji ze stosu aktywnych kart. Ale czy nie oznacza to, że zostanie ujawniona i odrzucona ostatnia karta przekazana Liderowi?

O: Nie, ponieważ Lider tasuje stos przed przejściem do zagrywania (lub odrzucania) kart.

TRYB DLA 1-3 GRACZY

P: Przygotowanie rozgrywki dla 1-3 graczy: skoro w grze wykorzystuje się 6 Postaci, czy w takim razie na Śmigłowcu należy umieścić żetony Uszkodzeń zgodnie ze wskazaniem dla 6 graczy, czy może w ogóle ich nie umieszczać (ponieważ nie ma wskazania dla 1-3 graczy)?

O: Wszędzie, gdzie instrukcje przygotowania odwołują się do zmiennej zależnej od liczby graczy, należy je odczytywać tak, jakby odnosiły się do liczby Postaci (o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej). Dlatego w rozgrywce na 1-3 graczy na Śmigłowcu powinny znaleźć się 4 żetony Uszkodzeń, ponieważ w grze bierze udział 6 Postaci. Analogicznie, należy użyć tabeli Pogody przypisanej dla 6 graczy.

P: Tryb dla 1-3 graczy. Co się dzieje, jeśli w Fazie 9 żeton Zagrożenia Obcego przesunie się o jedno pole w lewo, znajdzie się na polu z kilkoma znacznikami Podejrzeń, jedna z Postaci zmieni się w Obcego, a później w grze będziemy musieli przesunąć znacznik Podejrzenia znajdujący się na tym samym polu, co żeton Zagrożenia Obcego?

O: Nie powinno dojść do sytuacji, w której na początku lub końcu Fazy 9 żeton Zagrożenia Obcego znajduje się na tym samym polu, co jakiegokolwiek znaczniki Podejrzeń. Wynika to z dodanego fragmentu w ramce „UJAWNINIENIE OBCEGO” na str. 24 (patrz w części „Errata”). Po ostatnim zdaniu należy dodać „Następnie należy przesunąć żeton Zagrożenia Obcego w prawo, o liczbę pól równą liczbie znaczników Podejrzenia znajdujących się na polu zasymilowanej Postaci”.

P: W rozgrywce dla 1-3 graczy, kiedy Ludzie podejmują próbę ucieczki, Obcy próbuje ich powstrzymać, rzucając kośćmi Akcji w liczbie równej swojej Sił. Jaką Siłę Obcego mam brać pod uwagę? W trakcie gry Obcy zgromadził 6 żetonów siły, a na torze Podejrzeń znajdował się jego pionek o wartości 4, w związku z czym dodałem te wartości uzyskując łącznie 10.

O: Pionek Obcego na torze Podejrzeń pełni jedynie funkcję znacznika. W trybie dla 1-3 graczy, kiedy Obcy zostaje ujawniony po raz pierwszy, jego Siła wynosi 5 (co opisano na str. 24). Pionek o wartości 4 pozostaje jednak na torze Podejrzeń – wybór tego elementu jako znacznika jest podyktowany względami czysto kosmetycznymi, jako najbardziej ikoniczna reprezentacja Obcego. Rzeczywista Siła Obcego jest określana liczbą żetonów Siły, jakie posiada w chwili, gdy Ludzie podejmują próbę ucieczki. W zaprezentowanym w pytaniu przykładzie rzut powinien być więc wykonany 6, a nie 10 kośćmi.

P: Krok #5 przygotowania jest taki sam w przypadku trybu dla 1-3 graczy i gry podstawowej. Do czego jednak służy żeton Lidera w trybie dla 1-3 graczy?

O: W przypadku trybu dla 1-3 graczy można zignorować żeton Lidera, nie jest on w żaden sposób wykorzystywany.

P: Jak rozpatrywać konieczność odrzucania kart w związku z użyciem Koktajlu Mołotowa lub Miotacza ognia, skoro w trybie dla 1-3 graczy używane są kości Akcji.

O: W przypadku podpalania lokalizacji zostało to opisane na str. 25 (Postać zużywa przypisaną jej kość z wynikiem „Naprawa” lub „Użycie”). Natomiast wykorzystując Dynamit, Koktajl Mołotowa lub Miotacz ognia do przepędzenia Obcego, postępującą się daną Bronią Postać należy położyć na boku i nie będzie ona wykonywała żadnych akcji – podczas rozpatrywania najbliższej Fazy Akcji zostanie przypisana 1 kość mniej, co jest analogiczne z odrzuceniem 1 karty Akcji w trybie dla 4-8 graczy.

P: Kiedy Postać spotyka inną Postać (lub Postacie), która znajduje się w zielonej strefie toru Podejrzeń, to czy musi przesunąć swój własny znacznik na torze Podejrzeń?

O: Nie, tak samo jak w przypadku rozgrywki dla 4-8 graczy, Postacie przesuwają swój znacznik na torze Podejrzeń, kiedy spotkają co najmniej 1 Postać, która nie znajduje się w zielonej strefie toru.

NORWESKA BAZA

P: Na arkuszach Postaci znajdują się różne symbole zależnie od wersji językowej. Np. w niemieckiej są to Miotacz ognia, Koktajl Mołotowa i Dynamit, gdzie w angielskiej widnieją Miotacz ognia, Koktajl Mołotowa i Granat. Które z nich są poprawne?

O: Nie ma to żadnego znaczenia i różnica jest jedynie kosmetyczna, ponieważ Granat, Dynamit i Koktajl Mołotowa mają takie samo działanie. Poprawne zestawy to:

- dla filmu z 1982 roku: Dynamit/Koktajl Mołotowa/Miotacz ognia
- dla filmu z 2011 roku: Granat/Miotacz ognia

P: Na planszy z rozszerzenia znajdują się dwa Ratraki, ale jest dla nich tylko 1 karta lokalizacji – jak należy to rozpatrywać?

O: W tym rozszerzeniu jest możliwa indywidualna ucieczka (zarówno Ludzi, jak i nieujawnionego Obcego). Pomagają w tym 2 różne Ratraki, do których jest przypisana jedna karta lokalizacji. Nie wiąże się to z żadnymi zmianami zasad w Fазie 4: oba Ratraki liczą się jako osobne lokalizacje. Podczas Fazy 3 (Akcje Obcego) karta lokalizacji Ratraka pozwoli na udanie się do dowolnego z dwóch Ratraków (co stanowi dodatkowy atut, ponieważ Obcy dokonuje tego wyboru po tym jak Ludzie wykonali swoje ruchy).

W Fазie 8 (Ruch Postaci niezależnych i zmiana Lidera), jeżeli odkryta zostanie karta lokalizacji Ratraka, to Lider wybiera na którym Ratraku umieścić Postać niezależną lub żeton (czym mogą również wspomóc swoją drużynę, zależnie od swojej roli).

P: Kiedy gra dobiega końca w przypadku ucieczki Psa? Kiedy osiągnie on ostatnie pole toru czy później?

O: Gra kończy się w Fазie 8, kiedy Pies osiągnie ostatnie pole toru i nie ma żadnych dodatkowych pól, na które można go poruszyć. Jeżeli do toru została dołożona karta Karabinu snajperskiego, zwiększa się jego długość, tym samym opóźniając ucieczkę Psa.

P: Zgodnie z zasadami w każdej lokalizacji może znajdować się maksymalnie 1 Pies. Co jednak w sytuacji, gdy w ramach ruchu Przywódcy stada w Fазie 4 zostanie odkryta karta lokalizacji zawierającej już Psa?

O: Należy zignorować tę kartę i odkryć kolejną, powtarzając ten proces do momentu odkrycia karty lokalizacji, w której nie znajduje się żaden Pies.