

THE THING

The title 'THE THING' is rendered in a large, bold, sans-serif font. The letters are filled with a blue, high-tech, sci-fi image. The image shows a person in a spacesuit, possibly a pilot or astronaut, with their hands on a control panel or a similar interface. The background is a dark blue with bright, glowing lines and patterns, suggesting a futuristic or space-themed environment. The overall aesthetic is reminiscent of the movie 'The Thing'.

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

THE THING – GRA PLANSZOWA

The Thing – Gra planszowa przeniesie was do wydarzeń znanych z kultowego filmu wyreżyserowanego w 1982 r. przez mistrza kina grozy, Johna Carpentera. Gra skupia się na umiejętnościach naśladowania i asymilacji Obcego, dzięki którym ukrywa swoją prawdziwą naturę pod osłoną fałszywego człowieczeństwa. Prawdziwym celem Obcego jest ucieczka z bazy i rozprzestrzenienie się po naszej planecie. Sukces nie będzie łatwy, ponieważ obecni w grze ludzie będą starali się temu zapobiec.

Na zachowanie Obcego duży wpływ będzie miał przebieg gry oraz to, jak blisko ujawnienia jego prawdziwej tożsamości będą pozostali gracze. Obcy może zdecydować się na pełną współpracę z ludźmi, aby uciec wraz z nimi, lub może próbować zasymilować jak najwięcej z nich, aby zwiększyć swoje szanse na wygraną. Może też ujawnić się i walczyć z nimi z pełną przebiegłością i brutalną siłą. Droga do zwycięstwa jest naprawdę trudna, ale nie niemożliwa. Jednak uważajcie! Paranoja wywołana niepewnością, kto tak NAPRAWDĘ jest po waszej stronie, może zaburzać wasz osąd!

OD AUTORÓW

The Thing – Gra planszowa to gra ukrytych tożsamości dla 1 do 8 graczy (zasady w tej instrukcji dotyczą rozgrywek dla 4 do 8 graczy, zaś zmodyfikowane zasady rozgrywki dla 1 do 3 graczy znajdują się w osobnej instrukcji). Na początku gry Obcy jest w bardzo niekorzystnej sytuacji – sam przeciwko wszystkim innym graczom. Jednak w miarę postępu gry sytuacja – może się diametralnie zmienić, odwracając początkowe trudności na swoją korzyść. Gracz-Obcy może czekać i ukrywać się przez całą grę – ale musi być ostrożny, ponieważ gracze-Ludzie wygrają, jeśli uda im się uciec bez Obcego lub jeśli go wyeliminują. Dlatego nie zalecamy tej strategii podczas pierwszych kilku gier, ponieważ trudno ją poprawnie zastosować, gdy gracz nadal uczy się mechaniki gry. Ponadto bardzo ważne jest, aby wszyscy gracze wiedzieli, jak prawidłowo odgrywać rolę Obcego, ponieważ po rozpoczęciu rozgrywki żaden gracz nie będzie mógł poprosić o radę lub sprawdzić zasad bez ujawnienia swojej roli.

Dlatego, aby pomóc wam lepiej zrozumieć swoje role, wszystkie zasady gry jako ujawniony Obcy są zapisane na CZERWONO.



ELEMENTY

ELEMENTY DLA 1-3 GRACZY



1 arkusz Lidera



1 dwustronna tabela Pogody dla 1-6 i 7-8 graczy



1 żeton Mrozu i 1 tor Mrozu



1 plansza Stacji badawczej



4 Psy



1 arkusz Lidera



3 kości Akcji

8 kart Roli



1 żeton Lidera



34 znaczniki Paliwa



12 znaczników Ładunków miotacza ognia



16 znaczników Jedzenia



51 kart Akcji (17x Użycie, 17x Sabotaż i 17x Naprawa)



16 kart Roli (8x Człowiek i 8x Obcy)



8 arkuszy Postaci



1 kość Pogody



1 znacznik Helikoptera ratunkowego



15 kart Przedmiotów (4x Paliwo, 4x Narzędzia, 2x Klucze, 2x Druk, 3x Latarka)



12 kart Broni (2x Miotacz ognia, 4x Dynamit / Koktajl Mołotowa, 2x Broń palna i 4x Broń biała)



11 kart Lokalizacji (Kojec, Stacja meteorologiczna, Zbrojownia, Kuchnia, Laboratorium, Radiostacja, Śmigłowiec, Ratrak, Kotłownia, Generator prądu i Magazyn)



40 żetonów Laboratorium (16x Worek krwi i 24x Porażka)



20 żetonów Uszkodzeń



1 żeton Braku prądu



6 żetonów Ognia



8 żetonów Siły Obcego



8 znaczników Podejrzeń (w 8 kolorach graczy)



16 żetonów Zarażenia Człowieka (w 8 kolorach graczy)



8 żetonów Zarażenia Obcego (w 8 kolorach graczy)



1 worek Laboratorium



1 worek Zarażeń



9 żetonów Infekcji Psów (7 Zdrowych Psów i 2 Obcych Psów)





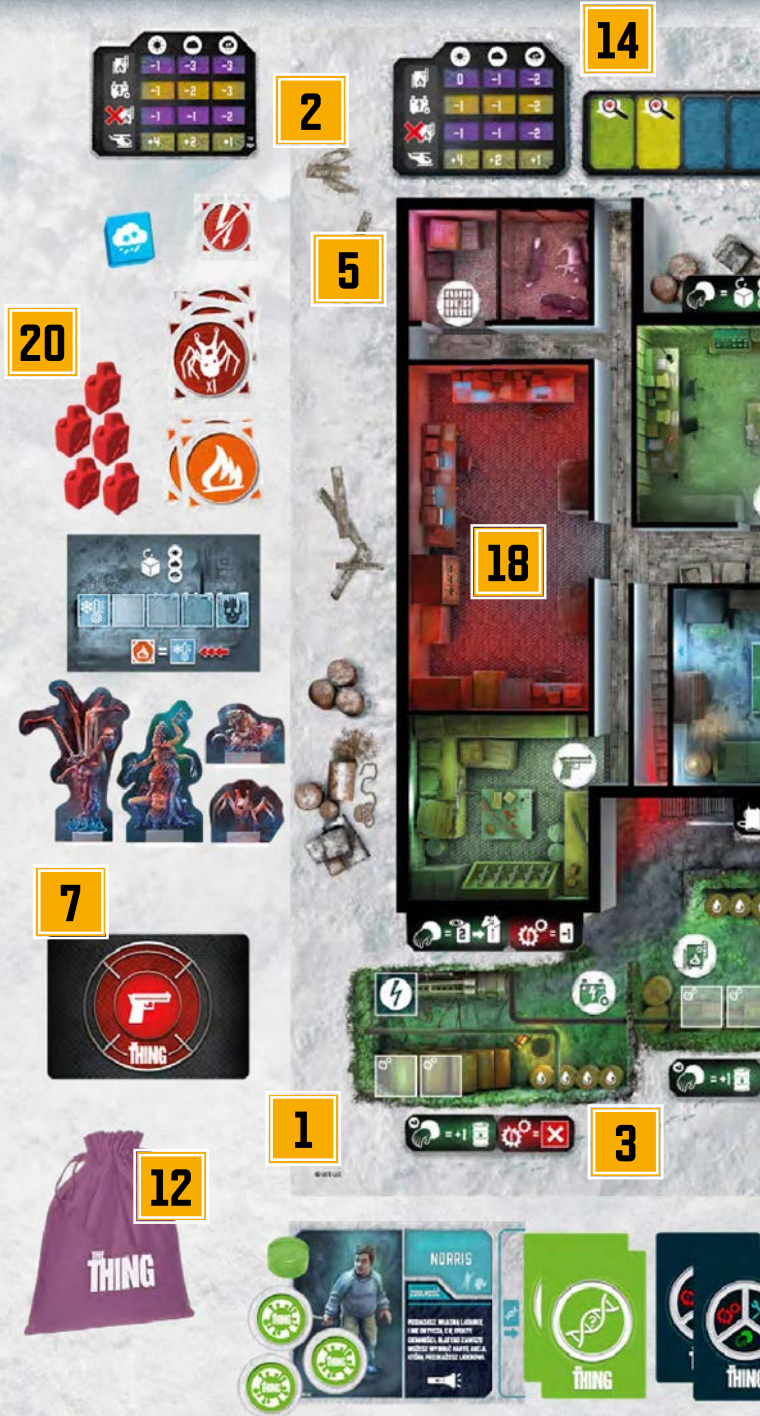
Pionki Obcego mają wartość 1, 2, 3 i 4 Siły i są uważane za żetony Siły Obcego.





8 pionków Postaci + 8 plastikowych podstawek

PRZYGOTOWANIE

- 1** Połóż planszę Stacji badawczej na środku stołu.
- 2** Umieść tabelę Pogody na odpowiednim polu na planszy, stroną z właściwą liczbą graczy ku górze.
- 3** Umieść znaczniki Paliwa na torach Generатора prądu i Kotłowni (po 4 na każdym). Pola te oznaczone są następującym symbolem:  Umieść 1 znacznik Paliwa na torze Helikoptera ratunkowego, na polu „pełnego baku” (najbardziej po lewej).
- 4** Umieść 16 znaczników Jedzenia w Spizarni. 
- 5** Umieść kartę Lokalizacji Kojec 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. Odtóż na razie na bok figurki Psów – wejdą do gry na końcu pierwszej rundy
- 6** Umieść 1 żeton Uszkodzenia na Ratraku. Następnie umieść na Śmigłowcu żetony Uszkodzeń w ilości zależnej od liczby graczy:
 - 4 graczy:** 2 żetony Uszkodzeń
 - 5 graczy:** 3 żetony Uszkodzeń
 - 6 graczy:** 4 żetony Uszkodzeń
 - 7 graczy:** 5 żetonów Uszkodzeń
 - 8 graczy:** 6 żetonów Uszkodzeń
- 7** Stwórz talię Broni, używając wymienionych poniżej kart, potasuj ją i umieść zakrytą w Zbrojowni:
 - 4 do 5 graczy:** 1x Miotacz ognia, 3x Dynamit/Koktajl Mołotowa, 3x Broń biała i 1x Broń palna
 - 6 do 7 graczy:** 1x Miotacz ognia, 3x Dynamit/Koktajl Mołotowa, 4x Broń biała i 2x Broń palna
 - 8 graczy:** 2x Miotacz ognia, 4x Dynamit/Koktajl Mołotowa, 4x Broń biała i 2x Broń palna
- 8** Stwórz talię Przedmiotów, używając wymienionych poniżej kart, potasuj ją i umieść zakrytą w Magazynie:
 - 4 do 5 graczy:** 2x Klucze, 2x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo i 1x Drut
 - 6 graczy:** 2x Klucze, 3x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo i 1x Drut
 - 7 graczy:** 2x Klucze, 3x Latarka, 3x Narzędzia, 3x Paliwo i 2x Drut
 - 8 graczy:** 2x Klucze, 3x Latarka, 4x Narzędzia, 4x Paliwo i 2x Drut
- 9** Umieść w Składowisku znaczniki Paliwa w ilości zależnej od liczby graczy:
 - 4 do 5 graczy:** 10 znaczników Paliwa
 - 6 graczy:** 14 znaczników Paliwa
 - 7 do 8 graczy:** 18 znaczników Paliwa
- 10** Umieść w Zewnętrznym składzie znaczniki Paliwa w ilości zależnej od liczby graczy:
 - 4 graczy:** 3 znaczniki Paliwa
 - 5 graczy:** 4 znaczniki Paliwa
 - 6 graczy:** 5 znaczników Paliwa
 - 7 graczy:** 6 znaczników Paliwa
 - 8 graczy:** 7 znaczników Paliwa



- 11** Umieść w Radiostacji żeton Uszkodzeń w liczbie równej liczbie graczy, zakrywając odpowiednie pola w lokalizacji. 
- 12** Umieść w worku Laboratorium 2 żetony Worków krwi i 3 żetony Porażki za każdego gracza (przykład: w grze dla 5 graczy umieść w worku Laboratorium 10 żetonów Worków krwi i 15 żetonów Porażki). 
- 13** Potasuj talię kart Akcji i połóż ją zakrytą obok planszy.
- 14** Daj każdemu graczowi elementy w jednym kolorze: 1 znacznik Podejrzenia, 3 żetony Zarażenia, 2 karty Roli oraz 2 losowe karty Akcji z talii kart Akcji. Następnie każdy gracz umieszcza swój znacznik Podejrzenia na żółtym polu toru Podejrzenia.



5



13



8

14

15



16



17



21



15 Losowo rozdaj po 1 arkuszu Postaci każdemu z graczy (możecie je też wybrać). Umieść pionki wybranych Postaci w plastikowych podstawkach odpowiadających kolorom graczy. Następnie umieść wszystkie pionki Postaci w Pokoju wypoczynkowym.

16 Weź żetony Infekcji Psów w liczbie równej liczbie graczy w grze, w tym tylko 1 żeton Obcego Psa. Pomieszaj je i daj każdemu graczowi po 1, bez ujawniania ich. Gracz, który otrzymał żeton Obcego Psa, 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.

17 Następnie umieść **WSZYSTKIE** żetony Infekcji Psów (łącznie 9 żetonów) w worku Zarażeń (bez podglądania).



18 Umieść pozostałe żetony Uszkodzeń w Centrum dowodzenia.



19 Umieść znacznik Helikoptera ratunkowego na symbolu helikoptera na torze S.O.S.



20 Następnie umieść obok planszy żeton Braku prądu, żeton Mrozu, tor Mrozu, żetony Siły Obcego, pionki Obcego, figurki Psów, znaczniki Ładunków miotacza ognia, żetony Ognia oraz kość Pogody. Ten obszar to rezerwa. Znajdujące się tu żetony i znaczniki wchodzi do gry w wyniku różnych efektów oraz wracają tu po ich wykorzystaniu lub odrzuceniu z gry.

21 Gracz, który jako ostatni oglądał film *The Thing*, zostaje pierwszym graczem. Bierze arkusz Lidera i kładzie go przed sobą.

OMÓWIENIE GRY

The Thing – Gra planszowa składa się z serii rund. W każdej rundzie Lider (pierwszy gracz) zarządza przebiegiem od 6 do 8 faz, w zależności od określonych warunków. Te fazy to:

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

LUDZIE I OBCY

W całej instrukcji termin „Postać” jest używany w odniesieniu do dowolnego gracza w grze, który nie jest ujawnionym Obcym. „Obcy” to gracz, który w tajemnicy jest Obcym, ale udaje Człowieka, zaś „ujawniony Obcy” to gracz, który ujawnił już, że jest Obcym (dobrowolnie lub w wyniku Testu). Termin „Człowiek” odnosi się do gracza, który nie jest w tajemnicy Obcym. W grze są zasadniczo dwie drużyny: Ludzie oraz Obcy. Wszyscy członkowie drużyny wygrywają lub przegrywają grę wspólnie. „Człowiek” może zostać „zainfekowany” i przemieniony w Obcego, przez co staje się członkiem przeciwnej drużyny!

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG FAZ

FAZA 1. WARUNKI POGODOWE

Lider rzuca kością Pogody i umieszcza ją na tabeli Pogody zgodnie z uzyskanym wynikiem. Jeśli kość znajduje się na Stacji meteorologicznej (patrz strona 22), Lider może zdecydować, czy zachować właśnie uzyskany wynik, czy użyć wyniku, który kość pokazywała przed rzutem.

FAZA 2. UTRZYMYWANIE STACJI I WZYWANIE HELIKOPTERA RATUNKOWEGO

Stacja musi zużyć znaczniki Paliwa znajdujące się na Generatorze prądu i Kotłowni w liczbie określonej przez wynik kości Pogody na tabeli Pogody. Jeśli nie ma wystarczająco znaczników Paliwa, aby spełnić te wymagania, należy odrzucić wszystkie znaczniki Paliwa z lokalizacji, po czym dana lokalizacja otrzymuje żeton Uszkodzeń w liczbie równej brakującym znacznikom Paliwa (do maksymalnej liczby pól toru).



KOTŁOWNIA

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 do końca toru Mrozu, wszyscy znajdujący się jeszcze na terenie stacji Ludzie zamarzają i Obcy wygrywa grę!



Podczas burzy Kotłownia zużywa 2 znaczniki Paliwa. Znajduje się na niej tylko 1 znacznik Paliwa, dlatego zostaje on odrzucony, a na lokalizację zostaje dołożony 1 żeton Uszkodzenia. Teraz na Kotłowni znajdują się łącznie 3 żetony Uszkodzeń, dlatego kociot grzewczy zostaje zniszczony i na Kotłowni zostaje umieszczony tor Mrozu wraz z żetonem Mrozu. Stacja zaczyna zamarzać!





GENERATOR PRĄDU

Jeśli na tej lokalizacji znajdują się 2 żetony Uszkodzeń, stacja traci zasilanie. Umieść żeton Braku prądu na Generatorze prądu. Dopóki żeton Braku prądu znajduje się w grze, podczas fazy dobrania kart Akcji i wykonania akcji Postaci obowiązują zasady Ciemności (patrz str. 7).

Kiedy generator jest popsuty, nie zużywa znaczników Paliwa.

Żeton Braku prądu może zostać usunięty, kiedy tylko dowolny gracz usunie przynajmniej 1 żeton Uszkodzenia z Generatora prądu.



Podczas burzy Generator prądu zużywa 2 znaczniki Paliwa. Znajdując się na niej tylko 1 znacznik Paliwa, dlatego zostaje on odrzucony, a na lokalizację zostaje dołożony 1 żeton Uszkodzenia. Ponieważ znajdują się tu teraz 2 żetony Uszkodzeń, na lokalizacji zostaje umieszczony żeton Braku prądu.



CIEMNOŚĆ

Ciemność zapada, gdy Generator prądu przestaje działać i stacja pogrąża się w mroku. Podczas fazy 4 gracze nie mogą wtedy sami wybrać, którą kartę Akcji przekażą Liderowi. Zamiast tego gracz o lewej stronie dobiera losową kartę z ręki danego gracza i przekazuje ją Liderowi bez podglądania.



HELIKOPTER RATUNKOWY

Jeśli został wysłany sygnał S.O.S. (patrz „Radio-stacja” na stronie 20), należy przesunąć znacznik Paliwa na torze Helikoptera o 1 pole dalej i poruszyć znacznik Helikoptera ratunkowego na torze Ratunku

o liczbę pól odpowiadającą warunkom pogodowym wskazanym w tabeli Pogody. **Jeśli Helikopter ratunkowy już przybył,** należy po prostu przesunąć znacznik Paliwa. **Jeśli znacznik Paliwa znajduje się na ostatnim polu toru,** Helikopter ratunkowy automatycznie odlatuje, porzucając wszystkich graczy: będą musieli znaleźć inny sposób na ucieczkę ze stacji!



Dzięki słonecznej pogodzie Helikopter porusza się o 4 pola, zużywając 1 jednostkę Paliwa.

FAZA 3. AKCJE OBCEGO

Tę fazę rozgrywa się, tylko jeśli Obcy został ujawniony (tzn. jeśli gracz dobrowolnie ujawnił swoją tożsamość Obcego lub jeśli została ona ujawniona w wyniku Testu). Wtedy głównym celem Obcego jest sabotowanie stacji i/ lub zasymilowanie innych graczy. W tym celu wybiera 1 lub więcej kart z talii Lokalizacji i kładzie je przed sobą zakryte. Dla każdej zagranej karty Lokalizacji musi także zdecydować, ile żetonów Siły Obcego (i/lub pionków) na niej umieści (na każdej minimum 1). Łączna wartość punktów na żetonach Siły Obcego wskazuje siłę Obcego w danej lokalizacji. Określa ona, ile uszkodzeń zostanie zadanych lokalizacji, jeśli Obcy pokona wszystkich obecnych tam Ludzi.

Wybrane karty Lokalizacji zostaną odkryte **DOPIERO PO TYM,** jak wszyscy gracze umieszczą swoje Postaci i przekażą Liderowi swoje karty Akcji w fazie 4. Obcy odzyskuje wszystkie pozostałe żetony Siły Obcego po tym, jak zostaną rozpatrzone wszystkie Spotkania (patrz strony 8-10).



FAZA 4. DOBRANIE KART AKCJI I WYKONANIE AKCJI POSTACI

Rozpoczynając od Lidera, każdy gracz grający Postacią dobiera tyle kart Akcji, aby osiągnąć swoją maksymalną liczbę kart na ręce (normalnie są to 3 karty na gracza, chyba że w stacji brakuje Jedzenia). Za każdym razem, kiedy gracz musi dobrać kartę Akcji, ale talia się wyczerpała, potasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię. Jeśli gracz ma już w ręce maksymalną liczbę dozwolonych kart, nie dobiera kolejnych kart.

Następnie Lider dobiera 1 dodatkową kartę Akcji z talii kart Akcji i umieszcza ją zakrytą na arkuszu Lidera (**bez podglądania jej**).

KARTY AKCJI

Talia kart Akcji składa się z 3 rodzajów kart: UŻYCIE, NAPRAWA i SABOTAŻ (każdego rodzaju jest tyle samo).



UŻYCIE

Aktywuje funkcję lokalizacji.



NAPRAWA

Usuwa żeton Uszkodzenia.



SABOTAŻ

Umieszcza żeton Uszkodzenia na danej lokalizacji (jeśli nie jest jeszcze całkowicie uszkodzona) lub wykonuje akcję uszkodzenia danej lokalizacji.

4.1. – RUCH POSTACI I PLANOWANIE AKCJI

Następnie rozpoczynając od gracza po lewej stronie Lidera, wszyscy gracze **muszą** poruszyć swoje Postaci. Każdy gracz **musi** wybrać **jedną** z poniższych opcji:

- **Umieszczenie Postaci w lokalizacji i przekazanie karty Akcji:** Gracz umieszcza swoją Postać w wybranej lokalizacji, po czym bierze 1 kartę Akcji ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą na arkuszu Lidera (chyba że jego poziom Podejrzeń jest już na maksymalnym poziomie — *szczegółowy opis w sekcji „Faza 5” na stronie 14*). Karty te tworzą stos aktywnych kart.

UWAGA: *Chociaż gracze powinni dzielić się ze sobą informacjami, nie wolno im ujawniać nikomu, jakie karty mają w ręce lub zagrywają.*

Jeśli w danej lokalizacji znajduje się żeton Lidera, dany gracz podnosi go i kładzie go przed sobą na następnej rundzie.

Należy pamiętać, że w każdej zielonej lokalizacji jednocześnie mogą znajdować się maksymalnie 3 Postaci.

WAŻNE: *Jeśli na Generatorze prądu znajduje się żeton Braku prądu, ta akcja musi zostać wykonana według zasad Ciemności (patrz strona 7).*

- **Wymiana kart:** Jeśli gracz nie jest zadowolony z kart na swojej ręce, może położyć swoją Postać na boku w Sali sypialnej (nie wykona żadnej innej akcji do końca tej rundy), odrzucić wszystkie karty Akcji i **wybrać** taką samą liczbę kart **z talii kart Akcji**. Następnie tasuje talię kart Akcji razem ze stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.



AKCJA SPECJALNA

Może się zdarzyć, że gracz nie ma właściwych kart do wykonania akcji, ale nie chce tracić tury na wymianę kart. Jeśli tak się wydarzy, gracz może poruszyć swoją Postać do wybranej lokalizacji i odrzucić wszystkie karty Akcji ze swojej ręki. Następnie dobiera 1 kartę z talii kart Akcji i patrzy na nią: ta karta **MUSI** zostać położona zakryta na arkuszu Lidera razem z innymi aktywnymi kartami.



Czerwony gracz kładzie 1 ze swoich kart Akcji zakrytą na stosie aktywnych kart, znajdującym się na arkuszu Lidera. Zielony gracz nie ma żadnych kart, które mógłby zagrać, dlatego decyduje się wymienić swoje karty Akcji poprzez umieszczenie postaci w Sali sypialnej i odrzucenie kart ze swojej ręki.

Bierze 3 nowe, wybrane przez siebie karty z talii kart Akcji. Następnie tasuje wszystkie odrzucone karty razem z pozostałymi kartami w talii i tworzy z nich nową talię kart Akcji.

Niebieski gracz chciałby wykonać akcję w Laboratorium, ale nie pozwala mu na to karty na jego ręce. Postanawia zaryzykować i odrzuca wszystkie 3 karty Akcji z ręki, aby dobrać z talii kart Akcji wierzchnią kartę, którą musi zagrać zakrytą na arkuszu Lidera.

Spotkania

Po tym, jak również Lider wykona swoją turę, gracze muszą sprawdzić, czy dochodzi do jakichś spotkań. Do spotkania dochodzi, jeśli w dowolnej lokalizacji, w której znajduje się więcej niż 1 Postać lub 1 Postać i dowolne Psy i/lub ujawnieni Obcy.

Jeśli dochodzi do jakichś spotkań, najpierw należy rozpatrzyć takie, w których bierze udział ujawniony Obcy (*patrz punkt 1 poniżej*), a następnie resztę spotkań (*patrz punkt 2*):

1. Jeśli Obcy został ujawniony, odkrywa swoje karty Lokalizacji i umieszcza odpowiednie żetony Siły Obcego na wskazanych lokalizacjach. Jeśli Obcy jest sam w lokalizacji, może ją sabotować, co powoduje uszkodzenia odpowiadające charakterystyce danej lokalizacji (*patrz strony 20-22*). Jeśli w danej lokalizacji są inne Postaci lub Psy, należy rozpatrzyć spotkanie tak, jak to opisano w sekcji Spotkania.
2. Kiedy wszystkie spotkania z ujawnionymi Obcymi zostaną rozpatrzone, należy rozpatrzyć każde inne spotkanie tak, jak to opisano w sekcji Spotkania (*patrz następna strona*).

SPOTKANIA

WSZYSTKIE SPOTKANIA MUSZĄ ZOSTAĆ ROZPATRZONE, ZANIM ZOSTANĄ PRZYPISANE KARTY ZE STOSU AKTYWNYCH KART.

Kiedy w tej samej lokalizacji znajduje się kilka istot (Psów, Postaci i/lub ujawnionych Obcych), dochodzi to spotkania. Spotkania mogą być szczególnie niebezpieczną częścią rozgrywki, ponieważ to wtedy Obcy może zasymilować inne żywe istoty. Jeśli gracz posiada Broń (Broń białą, Broń palną lub Miotacz ognia, *patrz strona 19*), może zdecydować się jej użyć, aby uniknąć udziału w spotkaniu (jeśli w jego lokalizacji znajduje się więcej niż 1 inna istota, spotkanie nadal się odbywa, ale bez udziału tej Postaci). Jeśli gracz używa Broni białej, musi usunąć ją z gry natychmiast po spotkaniu; jeśli używa Miotacza ognia, musi odrzucić 1 żeton Ładunku; Broń palna może zostać użyta dowolną liczbę razy. Następnie gracze rozpatrują wszystkie pozostałe spotkania, po jednej lokalizacji na raz, w kolejności wybranej przez Lidera, w oparciu o uczestników danego spotkania.



SAMOTNA POSTAĆ SPOTYKA PSA

Dany gracz przechodzi do Sprawdzenia zarażenia (*patrz strona 10*).



DWIE LUB WIĘCEJ POSTACI SPOTYKA PSA

Pies zostaje złapany i umieszczony bezpośrednio w Kojcu.

Nie wykonuj Sprawdzenia zarażenia dla spotkanego Psa. Jeśli jakieś Psy są zamknięte, dodaj kartę Lokalizacji Kojec do talii Lokalizacji. Po tym, jak Pies zostanie zamknięty, rozpatrz spotkanie tak, jakby było to spotkanie pomiędzy dwoma lub trzema Postaciami.



SPOTKANIE 2 LUB 3 POSTACI

Każdy gracz, którego znacznik Podejrzeń nie znajduje się w zielonej strefie toru Podejrzeń, kładzie przed sobą 2 zakryte żetony Zarażenia, odpowiadające jego roli (**jeśli dany gracz jest Człowiekiem, MUSI położyć 2 żetony Człowieka; jeśli jest Obcym, może położyć 1 żeton Człowieka i żeton obcego albo 2 żetony Człowieka**). Następnie wszyscy biorący udział w spotkaniu gracze wykonują Sprawdzenie zarażenia (*patrz strona 10*).

1 LUB WIĘCEJ POSTACI SPOTYKA UJAWNIONEGO OBCEGO

Zsumuj Siłę wszystkich Postaci w lokalizacji (każda Postać ma wartość Siły równą 1) i porównaj ją z łączną wartością żetonów Siły Obcego w danej lokalizacji.



Siła Obcego jest **mniejsza niż** Siła Postaci w danej lokalizacji.

Obcy ucieknie i nic nie robi.

Postacie będą mogły normalnie wykonać swoje akcje. Jeśli jest kilka Postaci, wykonują Sprawdzenie zarażenia po ucieczce Obcego (*patrz wyżej*).



Siła Obcego jest **większa niż** Siła Postaci: Obcy wygrywa i może zdecydować, czy chce sabotować daną lokalizację, czy zasymilować 1 znajdującą się w niej żywą istotę (Psa lub Postać).

Jeśli zdecyduje się zasymilować Psa lub Postać, dodaje nowy żeton Siły Obcego o wartości 1 na obecnej lokalizacji, a zasymilowana istota jest uznawana za martwą (w przypadku Postaci pozostaje ona częścią drużyny Ludzi i również zwycięża, jeśli Ludzie wygrają). Inni gracze uciekają i umieszczają swoje Postacie w Pokoju wypoczynkowym, kładąc je na boku.

Jeśli Obcy postanowi sabotować lokalizację, dodaje na nią żetony Uszkodzeń w liczbie równej jego Sile w danej lokalizacji (lub wykonuje akcję uszkodzenia danej lokalizacji — *patrz strony 20-22*), a znajdujące się tu Postacie uciekają do Pokoju wypoczynkowego i kładą się tam na boku.



Siła Obcego jest **równa** Sile Postaci w danej lokalizacji.

Wszystkie Postacie w danej lokalizacji leżą na boku: nie będą w stanie wykonać żadnych akcji.

Jeśli Obcy znajduje się w lokalizacji jedynie z Psem, decyduje, czy zasymilować Psa, dodając żeton Siły Obcego o wartości 1 do danej lokalizacji (i usuwając Psa z gry), czy sabotować lokalizację.

Jeśli Postać rozpatruje spotkanie z ujawnionym Obcym i jest w posiadaniu Miotacza ognia, Koktajlu Mołotowa lub Dynamitu, może zdecydować, że użyje jednego z tych Przedmiotów, aby odrzucić z danej lokalizacji żeton Siły Obcego o wartości 1 i zmusić Obcego do ucieczki (*patrz „Używanie Broni” na stronie 19*).

Spotkanie z ujawnionym Obcym **nie** wpływa na znaczniki Podejrzeń na torze Podejrzeń.

WAŻNE: Jeśli ujawniony Obcy traci swój ostatni żeton Siły Obcego, zostaje pokonany, ale nie oznacza to automatycznego zwycięstwa Ludzi, ponieważ w grze może być jeszcze inny nieujawniony Obcy.

SPRAWDZENIE ZARAŻENIA

Sprawdzenie zarażenia przeprowadza się, gdy dochodzi do spotkania pomiędzy minimum 2 Postaciami lub pomiędzy 1 Postacią i Psem.

Każdy gracz w tajemnicy podgląda 1 z 2 żetonów zarażenia jednej innej Postaci biorącej udział w spotkaniu (lub w przypadku spotkania z Psem 1 żeton z worka Zarażenia), po czym oddaje go właścicielowi (lub odkłada do worka) i przesuwa swój własny znacznik Podejrzeń o 1 pole na torze Podejrzeń.

WAŻNE: Jeśli w spotkaniu bierze udział więcej niż dwóch graczy, każdy z nich musi wziąć 1 żeton Zarażenia od tylko jednego z innych graczy (każdy gracz wybiera, od kogo bierze żeton). Nie należy brać żetonów Zarażenia od **każdego** innego gracza.

Po tym, jak gracz podglądnie żeton Zarażenia, **musi** podnieść **wszystkie** swoje karty Roli, podejrzeć je w tajemnicy i umieścić pod swoim arkuszem Postaci kartę odpowiadającą jego nowej roli.



W tej fazie cztery postaci spotykają się w dwóch różnych lokalizacjach.

Jak pokazano na ilustracji, zielony i niebieski gracz rozpatrują spotkanie w Generatorze prądu. Każdy gracz wybiera 2 z 3 swoich żetonów Zarażenia i kładzie je przed sobą zakryte. Niebieski gracz to ukryty Obcy: kładzie przez sobą żeton Człowieka i żeton Obcego w nadziei, że uda mu się zarażić zielonego gracza. Zielony jest Człowiekiem: może położyć przed sobą jedynie 2 żetony Człowieka. Każdy gracz wybiera po 1 żetonie wyłożonym przez drugiego gracza i sprawdza, czy został zarażony (bez pokazywania go komukolwiek). W tym wypadku zielony gracz odkrywa, że został zarażony i od tej pory jego cele radykalnie się zmieniają. Następnie każdy gracz porusza swój znacznik Podejrzeń na torze Podejrzeń o 1 pole do przodu, ponieważ obydwaj musieli podejrzeć żeton Zarażenia drugiego gracza.

Jak pokazano na ilustracji, czerwony i żółty gracz rozpatrują spotkanie w Kuchni. Najpierw zamykają Psa w Kojcu, unikając zarażenia za jego pośrednictwem. Następnie żółty gracz musi położyć przed sobą 2 zakryte żetony Zarażenia (a ponieważ jest Człowiekiem, muszą to być 2 żetony Człowieka). Gracze wiedzą, że czerwony jest Człowiekiem, ponieważ znajduje się w zielonej strefie toru Podejrzeń. Dlatego czerwony nie kładzie przed sobą żadnych żetonów Zarażenia – nadal jednak musi wziąć jeden z żetonów żółtego, ponieważ może on być Obcym. Czerwony wybiera jeden z żetonów, sprawdza go w tajemnicy i odkrywa, że nie został zarażony. Następnie porusza swój znacznik Podejrzeń o 1 pole na torze Podejrzeń, wychodząc z zielonej strefy. Żółty nie przesuwa swojego znacznika, ponieważ nie musiał brać żadnego żetonu od czerwonego.

WAŻNE: Podczas sprawdzania żetonów Zarażenia **kluczowym** jest, aby gracze w żaden sposób nie komentowali ani nie sugerowali swoim zachowaniem, czy odkryli żeton Człowieka, czy Obcego – w przeciwnym razie mogliby przedwcześnie ujawnić swoją rolę. Jest to też **KLUCZOWE**, aby **ZAWSZE** dokonać ponownego umieszczenia właściwej karty Roli pod swoim arkuszem Postaci, niezależnie od tego, czy doszło do zarażenia czy nie.

Nawet jeśli jego rola się nie zmieniła, gracz sprawdzający żeton Zarażenia i tak musi wziąć **wszystkie** swoje karty Roli, pomieszać je i wsunąć właściwą kartę Roli pod swój arkusz Postaci. Dzięki temu inni gracze nie będą wiedzieć, czy gracz zmienił swoją rolę, czy nie.


4.2 – 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 znajdującej się w uszkodzonej lokalizacji.

Po wykonaniu akcji należy położyć wybraną Postać na boku – w obecnej rundzie nie można już jej przypisać żadnych kolejnych kart.

BONUS ZA WSPÓLPRACĘ

Wiele lokalizacji w stacji badawczej może być używanych bardziej efektywnie, jeśli pracuje w nich kilka Postaci. Nazywa się to bonusem za współpracę i oznaczone jest następującym symbolem: 

Kiedy Postaci zostaje przypisana akcja UŻYCIE lub NAPRAWA w lokalizacji z bonusem za współpracę, a w danej lokalizacji znajduje się więcej niż 1 **stojąca** Postać, powtarza ona daną akcję tyle razy, ile jest tam stojących Postaci. Następnie należy położyć wyłącznie Postać, której dana akcja została przypisana, aby pokazać, że akcja została wykonana.



3 Postacie znajdują się w lokalizacji Śmigłowca, kiedy Lider przypisuje jednej z nich akcję NAPRAWA. Ponieważ w danej lokalizacji stoją 3 Postacie, należy usunąć z niej 3 żetony Uszkodzeń (zamiast 1), a następnie położyć na boku 1 z Postaci.

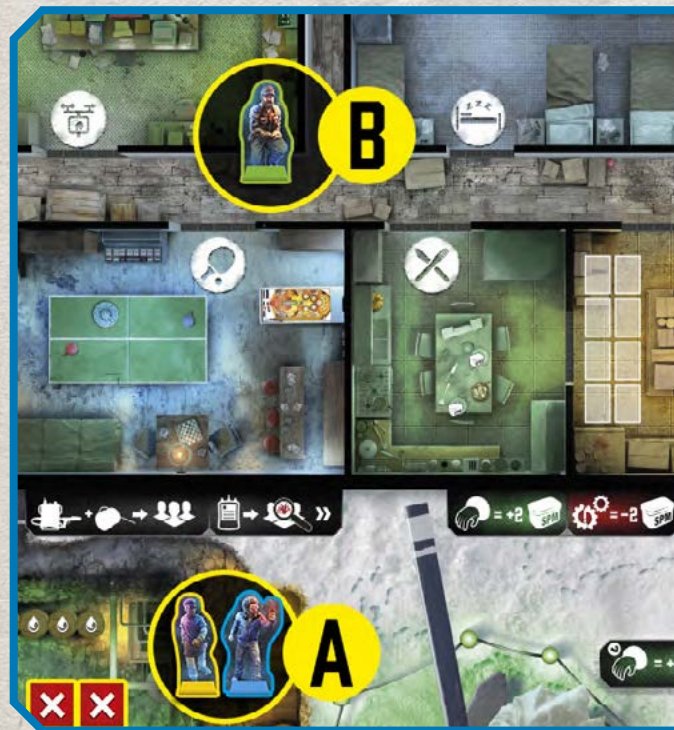
Jeśli do tej lokalizacji zostanie przypisana kolejna akcja NAPRAWA, nadal będą tu 2 stojące Postacie, dlatego zostaną stąd usunięte 2 kolejne żetony Uszkodzeń (i ponownie zostanie położona 1 Postać, co pozostawi 1 stojącą Postać).



Jeśli **nie ma** dostępnej żadnej Postaci, która mogłaby wykonać akcję, dana akcja przepada, ale nadal musi zostać wybrana Postać. Lider wybiera i kładzie na boku jedną z Postaci.

Po tym, jak zostanie rozpatrzona karta Akcji, Lider **może** zdecydować, że odkrywa kolejną kartę, lub przerwać i odrzucić pozostałe karty zakryte na stos kart odrzuconych, bez podglądania ich.

WAŻNE: To do Lidera zawsze należy ostateczna decyzja, której Postaci zostanie przypisana każda akcja i czy chce dalej odwracać karty i wykonywać akcje, czy chce przerwać i odrzucić wszystkie pozostałe karty Akcji ze stosu aktywnych kart.

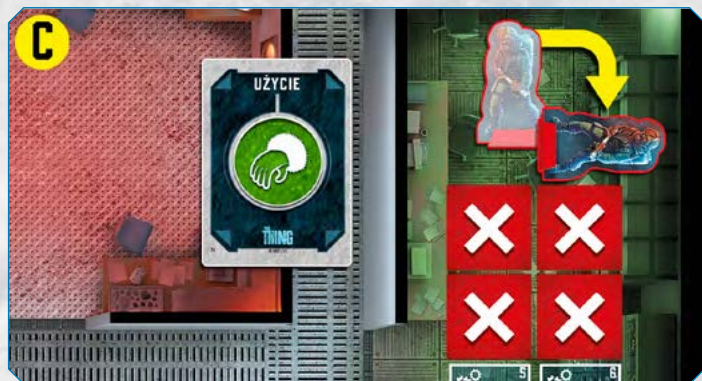


Lider odwraca wierzchnią kartę Akcji ze stosu aktywnych kart – jest to karta UŻYCIE. Decyduje się przypisać ją Postaci żółtego gracza. Ponieważ dana lokalizacja ma bonus za współpracę (który mnoży efekt akcji przez liczbę Postaci stojących w tej lokalizacji), umieszcza w niej 2 znaczniki Paliwa zamiast 1.

Następnie Lider kładzie na boku żółtą Postać, aby zaznaczyć, że akcja została wykonana.



Lider odwraca trzecią kartę Akcji ze stosu aktywnych kart – jest to karta NAPRAWA. Decyduje się przypisać ją Postaci niebieskiego gracza. Dana lokalizacja ma bonus za współpracę, ale nie może z niego skorzystać, ponieważ nie znajduje się tam żadna inna stojąca Postać. Dlatego zostaje usunięty tylko 1 żeton Uszkodzenia. Następnie Lider kładzie niebieską Postać na boku, aby zaznaczyć, że akcja została wykonana.



Lider odwraca czwartą kartę Akcji ze stosu aktywnych kart – jest to kolejne UŻYCIE. Może ją przypisać jedynie do czerwonej Postaci. Niestety, w danej lokalizacji nie można wykonać akcji UŻYCIE, dlatego akcja przepada, ale Postać i tak musi zostać położona na boku.



Lider odwraca drugą kartę: to SABOTAŻ. Decyduje się przypisać ją Postaci zielonego gracza, znajdującej się w Stacji meteorologicznej. W tym celu kładzie na boku zieloną Postać i zadaje uszkodzenia lokalizacji, odrzucając znacznik Paliwa ze Składowiska.



FAZA 5. POKÓJ WYPOCZYNKOWY I OSKARŻENIA

W tej fazie wszyscy gracze (poza ujawnionymi Obcymi) odkładają swoje Postaci do Pokoju wypoczynkowego.

Tu gracze mogą wymieniać się między sobą kartami Broni i/lub Przedmiotów (a także żetonami Laboratorium, bez odkrywania ich!) i mogą oskarżyć innego gracza o bycie Obcym zgodnie z ich podejrzeniami.

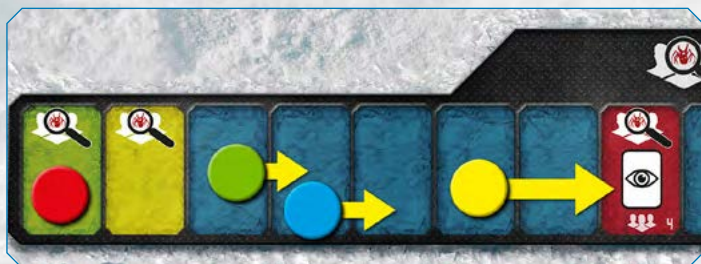
Po dyskusji i wzajemnych oskarżeniach każdy gracz może zagłosować przeciwko innemu graczowi, który według niego jest Obcym.

Lider odlicza do trzech, po czym każdy gracz wskazuje palcem na gracza, którego podejrzewa o bycie Obcym. Gracze, którzy nie chcą na nikogo głosować, po prostu krzyżują ręce.

Zaczynając od Lidera, należy przesunąć znacznik Podejrzeń każdego gracza na torze Podejrzeń o 1 pole za **każdy** oddany na niego głos.

WAŻNE: Nie można głosować na graczy, których znaczniki Podejrzeń znajdują się w zielonej strefie toru.

Jeśli znacznik Podejrzeń gracza znajduje się w strefie Maksymalnych Podejrzeń (wyznaczonej przez czerwone pole oznaczone liczbą Postaci w grze), dany gracz musi **ujawnić** każdą kartę Akcji, którą zagrywa, kiedy przekazuje ją Liderowi w fazie 4 (patrz strona 8).



W grze 4-osobowej podczas głosowania czerwony i niebieski gracz wskazali palcami na żółtego gracza. Żółty gracz wskazał na zielonego, a zielony na niebieskiego.

Teraz należy przesunąć znaczniki na torze Podejrzeń. Żółty, który otrzymał 2 głosy, przesuwa swój znacznik o 2 pola, osiągając tym samym strefę Maksymalnych Podejrzeń – od teraz będzie musiał zagrywać swoje karty odkryte. Zielony i niebieski poruszają swoje znaczniki o 1 pole.

Gracze nie mogli oddać głosu na czerwonego gracza – jego znacznik znajduje się w zielonej strefie, co stanowi dowód, że jest Człowiekiem. Czerwony gracz będzie mógł poruszyć swoim znacznikiem na torze Podejrzeń, jeśli odbędzie spotkanie z inną Postacią, której nie udowodniono, że jest Człowiekiem.

Jeśli zarażony gracz chce, może w tym momencie (i tylko w tym) dobrowolnie się ujawnić (patrz strona 15). Od tej pory gra jako ujawniony Obcy.



FAZA 6. TESTY

W tej fazie gracze mogą sprawdzić rolę Postaci, wykorzystując TEST A (Test krwi) i/lub TEST B (Test ognia). Testy są używane do ujawnienia roli innych Postaci.

Każda Postać, która posiada żeton Worka krwi (TEST A) i/lub Druć oraz Miotacz ognia (TEST B), może wykonać maksymalnie **1 Test danego rodzaju**. (Może nawet wykonać TEST A i TEST B na różnych graczach).

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).

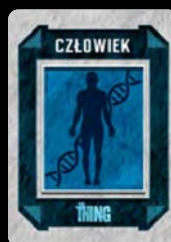
Gracz, który posiada Druć oraz Miotacz ognia (musi posiadać je ta sama postać) może odrzucić 1 żeton Ładunku, aby przeprowadzić jeden TEST B na **dowolnym graczu**, niezależnie od jego pozycji na torze Podejrzeń.

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. Aby przeprowadzić TEST B, wskazuje gracza, na którym chce przeprowadzić Test, i odrzuca 1 żeton Ładunku ze swojego Miotacza ognia.

W obu przypadkach wybrany gracz zostaje zmuszony do ujawnienia swojej **PRAWDZIWEJ NATURY** poprzez pokazanie wszystkim swojej aktualnej karty Roli (Człowieka lub Obcego).

WAŻNE: Cała grupa może wykonać tylko JEDEN TEST A i JEDEN TEST B na rundę. Jeśli więcej graczy może przeprowadzić Testy, Lider decyduje, który gracz może to zrobić, a który nie.

WYNIKI TESTU



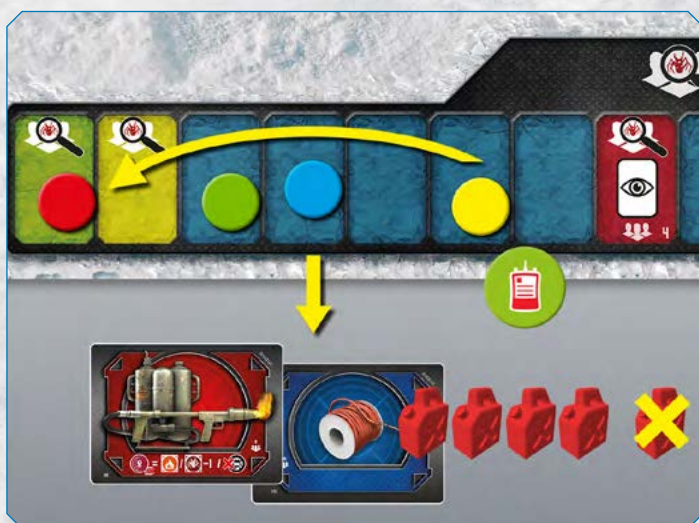
JEŚLI TESTOWANY GRACZ JEST CZŁOWIEKIEM, JEGO ZNACZNIK PODEJRZEŃ ZOSTAJE PRZENIESIONY NA ZIEŁONĄ STREFĘ TORU PODEJRZEŃ.



JEŚLI TESTOWANY GRACZ JEST OBCYM, NATYCHMIAST DOKONUJE TRANSFORMACJI I ZACZYNA GRAĆ JAKO UJAWNIONY OBCY (patrz „Ujawnienie się jako Obcy”, strona 15).



W wyniku Testu okazało się, że czerwony gracz jest Obcym, dlatego musi się ujawnić. Usuwa z gry swoją Postać i odkłada wszystkie swoje karty na spód odpowiednich talii. Ponieważ jest pierwszym graczem, który ujawnił się jako Obcy, bierze żetony Siły Obcego o łącznej wartości równej połowie liczby graczy. Następnie kładzie przed sobą talię Lokalizacji i od tej pory gra jako ujawniony Obcy.



Czerwony gracz posiada żeton Worka krwi, dlatego może przeprowadzić TEST A, ale tylko na żółtym graczu, ponieważ to on ma najwyższy poziom podejrzeń. Żółty pokazuje swoją kartę Roli i okazuje się Człowiekiem, dlatego przesuwa swój znacznik Podejrzeń na zieloną strefę (gdzie znajdują się tylko znaczniki zweryfikowanych Ludzi). Zielony posiada Miotacz ognia i Drut, dlatego może użyć żetonu Ładunku ze swojego Miotacza ognia i przeprowadzić TEST B na niebieskim graczu. Niebieski ujawnia swoją kartę Roli i pokazuje wszystkim, że rzeczywiście jest Obcym! Usuwa swój znacznik z toru Podejrzeń i odrzuca wszystkie karty i żetony, które posiada. Następnie bierze żetony Siły Obcego o łącznej wartości 2 i odwraca swój arkusz Postaci na stronę pokazującą skrót akcji, które teraz są dla niego dostępne: od tej pory będzie grał jako ujawniony Obcy.

UJAWNIENIE SIĘ JAKO OBCEJ

Podczas Fazy 5 gracz-Obcy może z własnej woli zdecydować się ujawnić swoją Rolę i zacząć grać jako ujawniony Obcy. Może również zostać zmuszony do ujawnienia się podczas fazy 6 w wyniku Testu.

Kiedy Obcy zostaje ujawniony, musi usunąć swoją Postać z gry, odrzucić wszystkie swoje karty, umieszczając je na spodzie odpowiednich talii, i odrzucić wszystkie swoje żetony (żetony Laboratorium są odrzucane zakryte). Jeśli nowo ujawniony Obcy jest Liderem, natychmiast przekazuje arkusz Lidera graczowi po lewej.

Jeśli gracz jest pierwszym ujawnionym Obcym, bierze talię Lokalizacji oraz żetony Siły Obcego o łącznej wartości równej połowie liczby graczy w grze (wliczając siebie), zaokrąglając w dół. (Żetony Siły Obcego i pionki Obcych mogą być wykorzystywane zamiennie dla żetonów o takiej samej wartości). Teraz jest gotowy do wykonywania swoich akcji w fazie 3 następnego rundy.

Jeśli jednak w grze jest już jakiś ujawniony Obcy, nowy Obcy dodaje żeton Siły Obcego o wartości 1 to aktualnej puli Obcego. Od tej pory wszyscy ujawnieni Obcy pracują razem, wspólnie podejmując decyzje i wykonując akcje (w rzeczywistości jest tylko **jeden** Obcy, złożony z wielu częściowo niezależnych od siebie elementów, który pochwłania świadomość każdej istoty, którą zarazi).

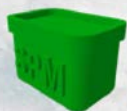
WAŻNE: Kiedy ujawniony Obcy składa się z kilku graczy, żaden z nich nie jest graczem „głównym”; ponieważ wszyscy są częścią tego samego organizmu, wybory są współdzielone przez wszystkich graczy ujawnionego Obcego. Żaden gracz nie jest „właścicielem” żetonów Siły Obcego.



Przebywając w Pokoju wypoczynkowym, czerwony gracz postanawia ujawnić swoją prawdziwą rolę (Obcy) i pokazuje swoją kartę Roli, aby pomóc białemu graczowi (już ujawnionemu Obcemu).

Usuwa z gry swoją Postać i odkłada wszystkie swoje karty na spód odpowiednich talii. Następnie dodaje żeton Siły Obcego o wartości 1 do żetonów już ujawnionego Obcego. Od tej pory staje się integralną częścią gry ujawnionego Obcego, ponieważ będą dzielić ze sobą akcje i podejmować wspólne decyzje.

FAZA 7. POSILEK



W tej fazie gracze muszą nakarmić swoje Postaci. Jeśli w Kuchni znajdują się jakieś zapasy, wszystkie zostają odrzucone (zazwyczaj będą to 2 znaczniki Jedzenia, ale dokładna liczba nie ma znaczenia, dopóki znajduje się tam przynajmniej 1). Jeśli w Kuchni nie ma żadnych znaczników Jedzenia, należy odrzucić 4 znaczniki Jedzenia bezpośrednio ze Spizarni. Jeśli nie ma wystarczająco Jedzenia, aby zaspokoić potrzeby stacji, wszystkie Postaci stają się głodne i limit kart na ręce każdego gracza zostaje natychmiast zmniejszony do 2 kart.

FAZA 8. RUCH PSÓW I ZMIANA LIDERA

Czas na przemieszczanie się Psów po stacji. Lider zbiera wszystkie Psy, **które nie znajdują się w Kojcu**, i tasuje talię Lokalizacji. Następnie odkrywa liczbę kart równą **liczbie Psów, które nie znajdują się w Kojcu**. Dla każdej odkrytej karty Lider umieszcza 1 Psa w odpowiadającej danej karcie lokalizacji.

Kiedy wszystkie Psy 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 Kojca, Kojec zostaje otwarty i wszystkie znajdujące się tam Psy zostają uwolnione i natychmiast wchodzi do gry. Lider musi kontynuować dobieranie kart i umieszczanie Psów, dopóki wszystkie Psy nie znajdą się w lokalizacjach. Jeśli karta Kojca została dobrana podczas ustalania lokalizacji dla żetonu Lidera, po umieszczeniu wszystkich Psów należy dobrać inną kartę, aby ją ustalić.



W tej fazie Lider dobiera 3 karty z talii Lokalizacji, ponieważ po stacji biegają jeszcze 3 Psy. Najpierw, te Psy zostają umieszczone na lokalizacjach pokazanych na 3 dobranych kartach. Następnie Lider dobiera kolejną kartę z talii Lokalizacji, aby umieścić żeton Lidera, i dobiera Kojec!

Niestety oznacza to, że ktoś wypuścił zamkniętego w nim Psa. Dlatego Lider *musi dobrać kolejną kartę, aby ustalić, dokąd uda się ten pies*. Dobiera Zbrojownię i umieszcza tam Psa. Następnie dobiera kolejną kartę, aby sprawdzić, gdzie umieścić żeton Lidera (Generator prądu).

OPCJONALNA ZASADA KOJCA

Podczas kilku pierwszych gier kontrolowanie Psów może okazać się zbyt wymagające dla Ludzi, ponieważ nadal uczą się zawartych w grze mechanik. W takiej sytuacji można użyć opcjonalnej zasady: *Usuń kartę Lokalizacji Kojec z gry. Bez tej karty Psy znajdujące się w Kojcu nigdy się nie wydostaną i przestaną stanowić zagrożenie, kiedy tylko zostaną schwytane.*

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Istnieje kilka sposobów, na jakie może się zakończyć **The Thing – Gra planszowa** w zależności od zachowania graczy i, w większości przypadków, w oparciu o wyeliminowanie wszystkich członków drugiej drużyny.

Wszyscy Ludzie natychmiast wygrywają, jeśli WSZYSCY uciekli ze stacji badawczej i nie uciek z nimi żaden Obcy.

Może do tego dojść na dwa sposoby:

HELIKOPTER RATUNKOWY: Jeśli **podczas fazy 4** („Dobranie kart Akcji i wykonanie akcji Postaci”) przyleciał Helikopter ratunkowy, natychmiast po rozpatrzeniu wszystkich spotkań Postaci o **najniższym** poziomie Podejrzeń (na torze Podejrzeń) może zdecydować, że wsiądzie na pokład (w przypadku remisu najpierw decyduje remisujący gracz, który jest pierwszy w kolejności tury). Jeśli się na to nie zdecyduje, w tej rundzie nie zostanie podjęta próba ucieczki Helikopterem ratunkowym.

Jeśli zdecyduje się wsiąść na pokład, gracz kierujący Postacią o **drugim najniższym** poziomie Podejrzenia decyduje, czy też chce wsiąść na pokład. Jednak może wsiąść na pokład tylko, jeśli **gracz, który już się tam znajduje, mu na to pozwoli**. W przeciwnym razie drugi gracz pozostaje na lądzie i możliwość przechodzi na Posta o **trzecim najniższym** poziomie Podejrzenia, która może wsiąść na pokład tylko, jeśli gracz znajdujący się w Helikopterze mu na to pozwoli itd. Należy kontynuować w ten sposób, dopóki nowa Postać zostanie wpuszczona na pokład.

Jeśli i kiedy to się stanie, nowo uratowany gracz pokazuje swoją kartę Roli. Jeśli jest Obcym, gra kończy się natychmiast i Obcy wygrywa; jeśli jednak jest Człowiekiem, należy rozpocząć kolejną rundę wpuszczania na pokład, rozpoczynając od gracza o najniższym poziomie Podejrzeń, który nie wsiadł jeszcze na pokład. Tym razem jednak, aby wsiąść na pokład, muszą się na to zgodzić wszyscy gracze znajdujący się już w helikopterze. Należy kontynuować ten proces tak długo, aż **wszystkie** Postacie (aż do końca toru Podejrzeń) będą miały okazję wsiąść na pokład i jeśli nikt więcej nie zostanie wpuszczony, helikopter odlatuje ze swoimi pasażerami. Postacie pozostawione na lądzie ujawniają swoje karty Roli i jeśli **wszystkie** są Obcym, Ludzie wygrywają! Ale jeśli chociaż jedna z pozostałych na lądzie Postaci jest Człowiekiem, Obcy wygrywa grę.



WAŻNE: Helikopter ratunkowy pozostaje na terenie stacji tak długo, jak ma dostępne Paliwo. W każdej rundzie podczas fazy 2 znacznik Paliwa na jego torze jest przesuwany o 1 pole. Jeśli znacznik Paliwa znajduje się już na ostatnim polu, helikopter odlatuje bez pasażerów, pozostawiając ich na pastwę losu.

UCIECZKA ŚMIGŁOWCEM LUB RATRAKIEM: Jeśli Postać posiada Klucze, może udać się do Śmigłowca lub Ratraka i jeśli jest gotowy (patrz strona 20 i 21), kiedy otrzyma od Lidera kartę Akcji Użycie, może pokazać Klucze i rozpocząć proces ucieczki. W tym momencie dana Postać jest pierwszą, która wsiada do Śmigłowca/Ratraka. Wykorzystując ten sam proces co przy Helikopterze ratunkowym i rozpoczynając od Postaci o najniższym poziomie Podejrzeń, inna Postać może do niego wsiąść. Jeśli nikt nie wsiądzie, właściciel Kluczy ucieknie ze stacji badawczej jako jedyny (jest to warunek zwycięstwa dla Obcego, który chce uciec sam w ludzkiej formie).



Podczas fazy 2 („Utrzymywanie stacji i wzywanie Helikoptera ratunkowego”) Helikopter ratunkowy wylądował przy stacji badawczej. Podczas fazy 4 czerwony gracz deklaruje, że chce wsiąść na pokład helikoptera, ponieważ jest najmniej podejrzany i może to zrobić. Inicjuje w ten sposób koniec gry i wybór Postaci, które zostaną uratowane. Kiedy tylko znajduje się już w helikopterze, musi zdecydować, czy weźmie ze sobą żółtego (o drugim najniższym poziomie Podejrzeń), ale żółtemu nie udaje się go przekonać – ponieważ przez całą rozgrywkę zachowanie żółtego było bardzo dwuznaczne – dlatego czerwony postanawia zostawić żółtego na lądzie. Następnie musi podjąć tę samą decyzję względem zielonego: od razu wpuszcza go na pokład, ponieważ całkowicie mu ufa. Zielony wchodzi do helikoptera i ujawnia swoją kartę Roli, udowadniając, że jest Człowiekiem, więc na razie obaj są bezpieczni. Ponieważ na pokład weszła nowa Postać, proces rozpoczyna się od nowa od Postaci o najniższym poziomie Podejrzeń, a więc znowu od żółtego. Jednak ponownie obaj gracze odmawiają mu wejścia i przechodzą do niebieskiego. Czerwony i zielony nie ufają także niebieskiemu, ponieważ podczas gry było wiele momentów, gdy żółty i niebieski ze sobą współpracowali. Dlatego postanawiają zaryzykować i pozostawić niebieskiego na lądzie. Helikopter odlatuje, a żółty i niebieski ujawniają swoje karty Roli. Okazuje się, że obaj byli Obcym! Ludzie podjęli ryzykowaną decyzję, która okazała się jednak słuszną i przyniosła im zwycięstwo w grze.



Obcy wygrywa, jeśli:

- Zasymiluje ostatniego Człowieka.
- W grze pozostało 1 lub więcej Ludzi, ale wszyscy oni zamarzli w stacji badawczej.
- Obcy uciekł razem z Ludźmi (w Helikopterze ratunkowym, Śmigłowcu lub Ratraku).
- Obcy uciekł sam w ludzkiej formie (w Helikopterze ratunkowym, Śmigłowcu lub Ratraku).

WYJAŚNIENIA:

Nawet jeśli Ludzie wyeliminowali wszystkich Obcych na stacji badawczej, aby wygrać, nadal muszą uciec i ostrzec ludzkość o nadciągającym zagrożeniu.

Jak wytłumaczono to już wcześniej, Obcy jest uznawany za jeden byt, podczas gdy każdy z Ludzi jest niezależną jednostką, mimo że są częścią tej samej drużyny. Z tego powodu, kiedy ostatni Człowiek zostaje wyeliminowany poprzez asymilację, dany Człowiek zostaje uznany za przegranego i grę wygrywają członkowie przeciwnej drużyny. W rzadkim przypadku, gdy drużyna Obcego nie ma żadnych ujawnionych graczy i gra kończy się w wyniku zasymilowania wszystkich graczy, gracz zasymilowany jako ostatni przegrywa jako Człowiek. Aby łatwo określić, która Postać została zarażona jako ostatnia, sugerujemy, aby zapamiętywać każdy raz, kiedy gracz-Człowiek podgląda twój żeton Zarażenia Obcego. W ten sposób będzie można odtworzyć łańcuch zarażeń.

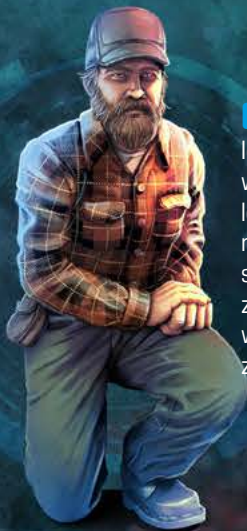


ZDOLNOŚCI POSTACI



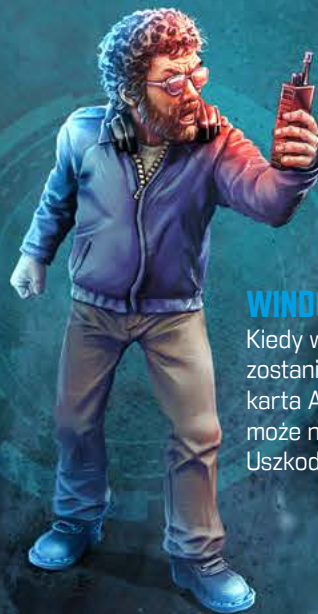
BENNINGS

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



CLARK

Ignoruje Psy we wszystkich lokalizacjach i nie musi odbywać spotkania, jeśli znajduje się w lokalizacji sam z Psem.



WINDOWS

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



MACREADY

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



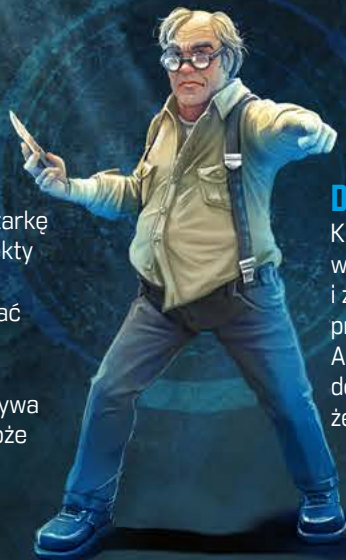
GARRY

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



NORRIS

Posiada własną Latarkę i nie dotyczą go efekty Ciemności, dlatego zawsze może wybrać kartę Akcji, którą przekaże Liderowi. Dodatkowo, jeśli używa Akcji specjalnej, może podejrzeć 2 karty i wybrać 1, którą przekaże Liderowi, a drugą odrzucić.



DR BLAIR

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



NAULS

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

BROŃ I PRZEDMIOTY

Nie ma limitu kart Broni i Przedmiotów oraz żetonów, które może na raz posiadać gracz. Kiedy gracz dobiera kartę lub żeton, trzyma je w tajemnicy przed innymi graczami (wyjątkiem jest Miotacz ognia – patrz niżej), dopóki ich nie użyje.

Poza opisanymi poniżej wyjątkami każda karta lub żeton Laboratorium może zostać użyty tylko raz, po czym zostaje **usunięty z gry**. Nie należy ich odkładać z powrotem do talii ani worka.

Uwaga: 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.

Jeśli talia Broni lub Przedmiotów wyczerpie się, do końca gry gracze nie mogą dobierać więcej kart danego typu (chyba że ujawniony Obcy odłoży swoje karty z powrotem do danej talii).

UŻYWANIE BRONI



DYNAMIT I KOKTAJL MOŁOTOWA

Możesz ich użyć do walki z Obcym przy pomocy karty Dynamitu lub Koktajlu Mołotowa. **Musisz odrzucić także 1 zakrytą kartę Akcji ze stosu aktywnych kart oraz położyć na boku swój pionek.**

Obcy odrzuca z tej lokalizacji żeton Siły Obcego o wartości 1 (żeton wraca do rezerwy) i ucieka (patrz strona 9).

Możesz ich użyć także do podpalenia lokalizacji, aby ogrzać stację. Możesz to zrobić przy pomocy karty Dynamitu lub Koktajlu Mołotowa w lokalizacji, którą chcesz podpalić. **Musisz odrzucić także 1 zakrytą kartę Akcji ze stosu aktywnych kart oraz położyć swój pionek na boku w Pokoju wypoczynkowym.** Następnie umieść żeton Ognia w płonącej teraz lokalizacji i usuń odpowiadającą jej kartę z talii Lokalizacji. Po przeprowadzeniu tej akcji żeton Mrozu wraca na początek toru Mrozu.



MIOTACZ OGNI

Kiedy tylko dobierzesz Miotacz ognia, połóż jego kartę odkrytą przed sobą i umieść na niej 6 żetonów Ładunków. Możesz ich użyć do walki z Obcym, odrzucając 1 żeton Ładunku. **Musisz odrzucić także**

1 zakrytą kartę Akcji ze stosu aktywnych kart oraz położyć na boku swój pionek. Obcy odrzuca z tej lokalizacji żeton Siły Obcego o wartości 1 i ucieka (patrz strona 9).

Możesz ich użyć także do uniknięcia spotkania (i sprawdzenia Zarażenia), odrzucając 1 żeton Ładunku (patrz strona 9).

Możesz go użyć także do podpalenia lokalizacji, aby ogrzać stację. Możesz to zrobić, odrzucając 1 żeton Ładunku w lokalizacji, którą chcesz podpalić. **Musisz odrzucić także 1 zakrytą kartę Akcji ze stosu aktywnych kart oraz położyć swój pionek na boku w Pokoju wypoczynkowym.** Następnie umieść żeton Ognia w płonącej teraz lokalizacji i usuń odpowiadającą jej kartę z talii Lokalizacji. Po przeprowadzeniu tej akcji żeton Mrozu wraca na początek toru Mrozu.



BROŃ PALNA

Możesz jej użyć do uniknięcia spotkania (i sprawdzenia Zarażenia) i nie trzeba jej odrzucać po użyciu (patrz strona 9).

PODPALENIE LOKALIZACJI

Podczas fazy 4, bezpośrednio przed rozpatrzeniem akcji Postaci, Postać z właściwą bronią (patrz niżej) może podpalić lokalizację, aby ogrzać stację badawczą. Dana lokalizacja jest wtedy uznana za zniszczoną i do końca gry żaden gracz nie może się do niej poruszyć ani wykonywać w niej akcji. Wszystkie Postaci, które znajdowały się w danej lokalizacji podczas jej podpalenia, należy przenieść do Pokoju wypoczynkowego i położyć je na boku – nie mogą wykonać w tej turze żadnej akcji. Należy także usunąć odpowiadającą jej kartę Lokalizacji z talii. Następnie należy cofnąć żeton Mrozu na początkową pozycję. Jeśli w podpalonej lokalizacji znajdują się jakieś Psy, podpalenie lokalizacji nie ma na nie wpływu – w fazie 8 zostaną one poruszone do nowych lokalizacji.



BROŃ BIAŁA

Możesz jej użyć do uniknięcia spotkania (i sprawdzenia Zarażenia), używając karty (patrz strona 9).

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW



LATARKA

Możesz jej użyć do uniknięcia efektów Ciemności (patrz strona 7) – dzięki temu możesz zagrywać karty w normalny sposób. Nie trzeba odrzucać tej karty po jej użyciu. Jeśli użyjesz Akcji specjalnej (patrz strona 8), możesz podejrzeć 2 karty i wybrać 1, którą przekażesz Liderowi, a drugą odrzucasz.



PALIWO

Możesz go użyć, aby umieścić 1 znacznik Paliwa na lokalizacji, na której obecnie znajduje się twój pionek. Użyj karty Paliwa i weź znacznik Paliwa z odpowiedniej puli (Składzik dla Kotłowni i Generatora prądu, Zewnętrzny skład dla Śmigłowca i Ratraka). **Nie liczy się** to jako twoja akcja w tej turze – to darmowa akcja bonusowa.



KLUCZE (ŚMIGŁOWIEC I RATRAK)

Możesz ich użyć, aby uciec przy pomocy Śmigłowca lub Ratraka. Aby ich użyć, dany pojazd musi być gotowy do ucieczki (patrz strony 20 i 21) oraz Lider musi przyznać ci kartę Akcji UŻYCIE podczas Fazy 4.



NARZĘDZIA

Możesz ich użyć, aby naprawić lokalizację bez używania karty NAPRAWA (ale twoja Postać musi znajdować się w danej lokalizacji). Użyj karty Narzędzi i usuń 1 żeton Uszkodzenia. **Nie liczy się** to jako twoja akcja w tej turze – to darmowa akcja bonusowa.



DRUT

Możesz go użyć razem z Miotaczem ognia, aby podczas fazy 6 przeprowadzić TEST B, odrzucając 1 żeton Ładunku. Nie trzeba odrzucać tej karty po jej użyciu.

LOKALIZACJE I AKCJE LOKALIZACJI

KOLORY LOKALIZACJI

ZIEŁONE LOKALIZACJE: są to aktywne obszary dostępne dla Postaci, ujawnionego Obcego i Psów.

NIEBIESKIE LOKALIZACJE: są to obszary dostępne tylko dla Postaci (nie ma limitu obecnych tu Postaci).

ŻÓŁTE LOKALIZACJE: są to obszary, gdzie przechowywane są zasoby stacji.

CZERWONE LOKALIZACJE: są to niedostępne obszary przeznaczone na odrzucone elementy.

FIOLETOWA LOKALIZACJA: ten obszar jest dostępny tylko dla ujawnionego Obcego.

ZBROJOWNIA

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: budowa talii Broni zależy od liczby graczy:

4 do 5 graczy: 1x Miotacz ognia, 3x Dynamit, 3x Broń biała i 1x Broń palna

6 do 7 graczy: 1x Miotacz ognia, 3x Dynamit, 4x Broń biała i 2x Broń palna

8 graczy: 2x Miotacz ognia, 4x Dynamit, 4x Broń biała i 2x Broń palna

PRZEZNACZENIE: Pozwala ci znaleźć broń

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Dobierz 2 karty Broni i zatrzymaj 1 z nich. Drugą kartę odłóż na spód na talii. Jeśli zatrzymasz Miotacz ognia, musisz pokazać go innym graczom; w przeciwnym razie trzymaj kartę w tajemnicy.

Sabotaż z karty: Usuń bez podglądania 1 kartę Broni z gry.

Sabotaż Obcego: Usuń bez podglądania 1 kartę Broni z gry za każdy punkt Siły Obcego w Zbrojowni.

ŚMIGŁOWIEC

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies
(nie ma limitu podczas ucieczki)



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry na Śmigłowcu znajdują się żetony Uszkodzeń w liczbie zależnej od liczby graczy:

4 graczy: 2 żetony Uszkodzeń

5 graczy: 3 żetony Uszkodzeń

6 graczy: 4 żetony Uszkodzeń

7 graczy: 5 żetonów Uszkodzeń

8 graczy: 6 żetonów Uszkodzeń

PRZEZNACZENIE: Jeśli Śmigłowiec jest całkowicie naprawiony i wypełniony znacznikami Paliwa, może zostać użyty do ucieczki.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Weź 1 znacznik Paliwa z Zewnętrznej składowi i umieść go na Śmigłowcu albo spróbuj uciec, jeśli Śmigłowiec jest gotowy (patrz strona 17).

Sabotaż z karty: Umieść 1 żeton Uszkodzenia.

Sabotaż Obcego: Umieść 1 żeton Uszkodzenia za każdy punkt Siły Obcego w lokalizacji Śmigłowca.

Naprawa: Usuń 1 żeton Uszkodzenia.

USZKODZONY (Z PRZYNAJMNIEJ 1 ŻETONEM USZKODZENIA): Kiedy Śmigłowiec jest uszkodzony, nie możesz go użyć do ucieczki, nawet jeśli posiadasz Klucze i w lokalizacji jest wystarczająco znaczników Paliwa.

KOTŁOWNIA

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry na wszystkich polach Kotlewni należy umieścić znaczniki Paliwa.

PRZEZNACZENIE: Kotlewnia zapewnia ciepło dla całej stacji. Działa, chyba że na **wszystkich** jej dostępnych polach znajdują się żetony Uszkodzeń.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Weź 1 znacznik Paliwa ze Składowi i umieść go w Kotlewni.

Sabotaż z karty: Umieść 1 żeton Uszkodzenia.

Sabotaż Obcego: Umieść 1 żeton Uszkodzenia za każdy punkt Siły Obcego w Kotlewni.

Naprawa: Usuń 1 żeton Uszkodzenia.

USZKODZONA: Kiedy Kotlewnia musi spalić znacznik Paliwa, aby zapewnić ciepło, ale nie ma w niej wystarczająco znaczników Paliwa, umieść tyle żetonów Uszkodzeń, ile zabrakło znaczników Paliwa.

ZNISZCZONA: Jeśli Kotlewnia zostanie całkowicie zniszczona w trakcie Fazy 2, nie można jej już naprawić. Umieść na tej lokalizacji tor Mrozu i połóż żeton Mrozu na jego pierwszym polu. Ten żeton będzie poruszał się w stronę pola „Śmierć przez zamrażnięcie” zgodnie z tabelą Pogody.

RADIOSTACJA

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry w Radiostacji znajdują się żetony Uszkodzeń w liczbie równej liczbie graczy.

PRZEZNACZENIE: Kiedy jest całkowicie naprawiona, można z niej wysłać sygnał S.O.S. przy pomocy karty Akcji UŻYCIE i umieścić znacznik Helikoptera ratunkowego na pierwszym polu toru Helikoptera ratunkowego (patrz strona 7).

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Wyślij sygnał S.O.S.

Sabotaż z karty: Umieść 1 żeton Uszkodzenia.

Sabotaż Obcego: Umieść 1 żeton Uszkodzenia za każdy punkt Siły Obcego w Radiostacji.

Naprawa: Usuń 1 żeton Uszkodzenia.

USZKODZONA (Z PRZYNAJMNIEJ 1 ŻETONEM USZKODZENIA): Dopóki Radiostacja jest uszkodzona, nie można z niej wysłać sygnału S.O.S.

Uwaga: Kiedy sygnał S.O.S. zostanie już wysłany, Helikopter ratunkowy będzie poruszał się w kierunku pola Stacji, nawet jeśli Radiostacja zostanie później ponownie uszkodzona.



MAGAZYN

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: budowa talii Przedmiotów zależy od liczby graczy:
4 do 5 graczy: 2x Klucze, 2x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo i 1x Drut

6 graczy: 2x Klucze, 3x Latarka, 2x Narzędzia, 2x Paliwo i 1x Drut

7 graczy: 2x Klucze, 3x Latarka, 3x Narzędzia, 3x Paliwo i 2x Drut

8 graczy: 2x Klucze, 3x Latarka, 4x Narzędzia, 4x Paliwo i 2x Drut

PRZEZNACZENIE: Pozwala ci znaleźć różne przedmioty, w tym: Klucze, aby uciec przy pomocy Śmigłowca lub Ratraka, Latarki, aby zniwelować efekty Ciemności, Narzędzia, aby wykonać dodatkowe naprawy poza normalną akcją twojej tury, oraz Paliwo, aby umieścić dodatkowy znacznik Paliwa poza normalną akcją twojej tury.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Dobrać 2 karty Przedmiotów i zachowaj 1 z nich. Drugą kartę odłóż na spód talii. Trzymaj swoje karty w tajemnicy.

Sabotaż z karty: Usuń bez podglądania 1 kartę Przedmiotu z gry.

Sabotaż Obcego: Usuń bez podglądania 1 kartę Przedmiotu z gry za każdy punkt Siły Obcego w Magazynie.

SALA SYPIALNA

Brak limitu



PRZYGOTOWANIE: Brak

PRZEZNACZENIE: Pozwala ci odrzucić wszystkie twoje karty Akcji, aby wybrać taką samą ich liczbę z talii. Kiedy skończysz, musisz potasować stos odrzuconych kart Akcji razem z resztą talii i stworzyć z nich nową talię kart Akcji.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE: Brak

RATRAK

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies
(nie ma limitu podczas ucieczki)



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry na Ratraku znajduje się 1 żeton Uszkodzenia.

PRZEZNACZENIE: Jeśli Ratriak jest całkowicie naprawiony i wypełniony znacznikami Paliwa, może zostać użyty do ucieczki.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Weź 1 znacznik Paliwa z Zewnętrznego składu i umieść go na Ratraku albo spróbuj uciec, jeśli Ratriak jest gotowy (patrz strona 17).

Sabotaż z karty: Umieść 1 żeton Uszkodzenia.

Sabotaż Obcego: Umieść 1 żeton Uszkodzenia za każdy punkt Siły Obcego w lokalizacji Ratraka.

Naprawa: Usuń 1 żeton Uszkodzenia.

USZKODZONY (Z PRZYNAJMNIEJ 1 ŻETONEM USZKODZENIA): Kiedy Ratriak jest uszkodzony, nie możesz go użyć do ucieczki, nawet jeśli posiadasz Klucze i w lokalizacji jest wystarczająco znaczników Paliwa.

GENERATOR PRĄDU

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry na wszystkich polach Generatorsa prądu należy umieścić znaczniki Paliwa.

PRZEZNACZENIE: Zapewnia stacji zasilanie prądem.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Weź 1 znacznik Paliwa ze Składowiska i umieść go na Generatorze prądu.

Sabotaż z karty: Umieść 1 żeton Uszkodzenia.

Sabotaż Obcego: Umieść 1 żeton Uszkodzenia za każdy punkt Siły Obcego na Generatorze prądu.

Naprawa: Usuń 1 żeton Uszkodzenia.

USZKODZONY (Z PRZYNAJMNIEJ 2 ŻETONAMI USZKODZEŃ): Kiedy Generator prądu jest całkowicie uszkodzony, na całej stacji brakuje prądu. Umieść żeton Braku prądu na Generatorze prądu. Dopóki się tu znajduje, obowiązują efekty Ciemności (patrz strona 7).

KOJEC

Tylko ujawniony Obcy i Psy



PRZYGOTOWANIE: Umieść tu kartę Lokalizacji Kojec.

PRZEZNACZENIE: Pozwala ci zamknąć tu Psy. Jeśli w Kojcu znajduje się przynajmniej 1 Pies, pamiętaj, aby dodać kartę Kojec do talii Lokalizacji.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE: Brak

KUCHNIA I SPIŻARNIA

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry Spiżarnia jest pełna, niezależnie od liczby graczy.

PRZEZNACZENIE: W tej lokalizacji jest przechowywane całe Jedzenie potrzebne do wyżywienia personelu stacji badawczej.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Pozwala ci przygotować Jedzenie na obecną turę: weź 2 znaczniki Jedzenia ze Spiżarni i umieść je w Kuchni.

Sabotaż z karty: Odrzuć 2 znaczniki Jedzenia ze Spiżarni.

Sabotaż Obcego: Odrzuć 2 znaczniki Jedzenia za każdy punkt Siły Obcego w Kuchni.

USZKODZENIE: Za pierwszym razem, kiedy podczas fazy 7 w Kuchni i Spiżarni nie ma wystarczająco Jedzenia, aby spełnić wymagania żywnościowe stacji (patrz strona 16), limit kart na ręce zostaje obniżony do 2. Jeśli to konieczne, każdy gracz musi wybrać i odrzucić 1 kartę Akcji ze swojej ręki.



LABORATORIUM

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Na początku gry w Laboratorium znajdują się żetony Laboratorium w liczbie zależnej od liczby graczy. Za każdego gracza należy dodać do worka Laboratorium 2 żetony Worków krwi i 3 żetony Porażki.

PRZEZNACZENIE: Pozwala graczom spróbować dobrać żetony do TESTU A, aby sprawdzić rolę gracza będącego przedmiotem Testu.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Tak

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Dobierz 1 żeton Laboratorium z worka Laboratorium. Musisz natychmiast odrzucić zakryty żeton albo zatrzymać go w tajemnicy do momentu jego użycia.

Sabotaż z karty: Odrzuć 1 żeton Laboratorium z Workiem krwi (zielone tło) z worka Laboratorium.

Sabotaż Obcego: Odrzuć 1 losowy żeton Laboratorium z worka Laboratorium za każdy punkt Siły Obcego w Laboratorium, bez ujawniania ich.

POKÓJ WYPOCZYNKOWY

Brak limitu – żadnego ujawnionego Obcego



PRZYGOTOWANIE: W tej lokalizacji rozpoczynają grę wszystkie Postaci.

PRZEZNACZENIE: Podczas fazy 5 jest to miejsce spotkania do potencjalnej wymiany kart, wykonywania Testów i oskarżania.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE: Brak

STACJA METEOROLOGICZNA

Maks. 3 graczy + ujawniony Obcy + 1 Pies



PRZYGOTOWANIE: Brak

PRZEZNACZENIE: Pozwala ci rzucić kością Pogody i dodać 1 znacznik Paliwa do wybranej przez siebie lokalizacji, o ile w danej lokalizacji jest na niego miejsce. Po rzuceniu kością Pogody pozostaje ona w tej lokalizacji do następnej rundy.

BONUS ZA WSPÓŁPRACĘ: Nie

DOSTĘPNE AKCJE:

Użycie: Rzuć kością Pogody. Jeśli kość była już obecna w pomieszczeniu, można zachować obecny lub poprzedni wynik; w przeciwnym razie obecny wynik musi zostać zachowany. Dodatkowo przenieś 1 znacznik Paliwa ze Składowiska do lokalizacji wybranej przez gracza wykonującego tę akcję.

Sabotaż z karty: Odrzuć 1 znacznik Paliwa ze Składowiska.

Sabotaż Obcego: Odrzuć 1 znacznik Paliwa ze Składowiska za każdy punkt Siły Obcego w Stacji meteorologicznej.

WAŻNE: Za każdym razem, kiedy lokalizacja zostaje usunięta z gry z jakiegokolwiek powodu, usuń także odpowiadającą jej kartę Lokalizacji z talii Lokalizacji.



THE THING

GRA PLANSZOWA



DLA 1 DO 3 GRACZY

OD AUTORÓW

Ten wariant gry oferuje alternatywne zasady, które znacznie różnią się od podstawowego wariantu rozgrywki.

Nie znajdziecie tutaj pełnej mechaniki gry, która wywołuje napięcie oraz wymaga blefu (z oczywistego powodu braku bezpośredniej interakcji między graczami), a więc mechaniki, która stanowi jeden z najważniejszych atutów gry.

W tej wersji jednak od 1 do 3 graczy może zagrać w pojedynkę lub w kooperacji przeciwko „Czemuś”, automatycznie kontrolowanemu przez grę.

ELEMENTY

3 sześciocienne kości Akcji (z następującymi ściankami: 2x Użycie, 2x Naprawa, 1x Sabotaż i 1x Postęp Zagrożenia Obcego), 8 kart Roli (6x Człowiek, 2x Obcy) i arkusz Lidera.

PRZYGOTOWANIE

Postępuj według normalnego przygotowania gry z wyjątkiem następujących zmian:

- 7 Stwórz talię Broni z następujących kart: 1x Miotacz ognia, 3x Dynamit/Koktajl Mołotowa, 4x Broń biała, 2x Broń palna.
- 8 Stwórz talię Przedmiotów z następujących kart: 2x Klucze, 3x Latarka, 3x Narzędzia, 3x Paliwo, 2x Druk.
- 9 Umieść w Składowisku 14 znaczników Paliwa.
- 10 Umieść w Zewnętrznym składzie 5 znaczników Paliwa.

11 Umieść na Radiostacji 6 żetonów Uszkodzeń, zakrywając odpowiednie pola toru.

12 Umieść w worku Laboratorium 12 żetonów Worków krwi i 18 żetonów Porażki.

13 Losowo rozdaj graczom arkusze Postaci (możecie je też wybrać) w następującej liczbie: wszystkie 6 graczowi w grze solo, po 3 arkusze każdemu graczowi w grze dwuosobowej lub po 2 arkusze każdemu graczowi w grze trzyosobowej. Umieść odpowiednie pionki Postaci w Pokoju wypoczynkowym.

14 Daj każdemu graczowi następujące elementy w kolorach jego Postaci: 1 znacznik Podejrzeń i 1 żeton Zarażenia. Umieść znacznik Podejrzeń na żółtym polu toru Podejrzeń, a żeton Zarażenia na arkuszu Postaci w odpowiednim kolorze.










15 Weź 8 specjalnych kart Ról (dla 1 do 3 graczy). Potasuj je i rozdaj losowo, kładąc po jednej zakrytej karcie pod każdym z 6 arkuszy Postaci. Odłóż pozostałe karty do pudełka bez podglądania. (Tę czynność wykonuje się zamiast rozdawania graczom żetonów Infekcji Psów).

Ważne: Rozdaj karty w losowy sposób i na razie ich nie podglądaj.

16 Umieść pionek Obcego (żeton Siły Obcego) o wartości 4 na polu 6 (czerwone pole dla 6 graczy) toru Podejrzeń. Wybierz Lidera i daj mu arkusz Lidera dla 1-2-3 graczy.

OMÓWIENIE GRY

Ta kooperacyjna wersja gry znacznie różni się od wersji dla 4-8 graczy. Najważniejszymi różnicami są użycie kości Akcji zamiast kart oraz przesunięcie akcji Obcego do Fazy 4. Poniżej przedstawiono zmodyfikowany przebieg rundy:

	Faza 1. Warunki pogodowe (BEZ ZMIAN) <i>Lider rzuca kością Pogody, aby ustalić panujące warunki pogodowe.</i>
	Faza 2. Utrzymywanie stacji i wzywanie Helikoptera ratunkowego (BEZ ZMIAN) <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. Ruch Postaci <i>Postaci poruszają się po stacji, zarządzając jej utrzymaniem i tropiąc Obcego.</i>
	Faza 4. Akcje Obcego (tylko jeśli Obcy jest ujawniony) <i>Sztuczna inteligentna kontrolująca Obcego wykonuje tury z użyciem kart Lokalizacji i żetonów Siły Obcego.</i>
	Faza 5. Akcje Postaci <i>Postaci wykonują swoje akcje z użyciem kości Akcji.</i>
	Faza 6. Pokój wypoczynkowy <i>Podczas swojego czasu wolnego wszystkie Postaci mogą wymieniać się Bronią i Przedmiotami.</i>
	Faza 7. Testy (BEZ ZMIAN) (tylko jeśli Postaci mają możliwość wykonania Testów) <i>Postaci, które posiadają sprzęt wymagany do wykonania Testu, mogą go użyć, aby sprawdzić role innych graczy.</i>
	Faza 8. Posiłek (BEZ ZMIAN) <i>Lider odrzuca Jedzenie wymagane do wyżywienia wszystkich Postaci.</i>
	Faza 9. Ruch Psów, zmiana Lidera i ruch żetonu Zagrożenia Obcego <i>Psy przemieszczają się do lokalizacji wskazanych na dobranych kartach, dowództwo przejmuje nowy Lider, a żeton Zagrożenia Obcego przesuwa się.</i>

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG FAZ

Ważne: W tym omówieniu zostały przedstawione szczegółowo fazy, w których zachodzą zmiany względem podstawowej wersji gry dla 4-8 graczy. Pozostałe fazy przebiegają w normalny sposób.

FAZA 1. WARUNKI POGODOWE

Ta faza przebiega bez zmian.

FAZA 2. UTRZYMYWANIE STACJI I WZYWANIE HELIKOPTERA RATUNKOWEGO

Ta faza przebiega bez zmian.

FAZA 3. RUCH POSTACI

Rozpoczynając od Lidera, każdy gracz musi poruszyć swoimi Postaciami. Każdy gracz musi wybrać 1 z 2 poniższych opcji dla każdej swojej Postaci:

- Umieszczenie Postaci w lokalizacji innej niż Sala sypialna.

Jeśli kilka Postaci znajduje się w tym samym pomieszczeniu, znaczniki Podejrzeń tych Postaci przesuwa się o 1 pole na torze Podejrzeń.

W przypadku spotkania z Psem należy przeprowadzić je w normalny sposób, jednak jeśli zostanie dobrany żeton Obcego, Postać NATYCHMIAST się przekształca (patrz „Ujawnienie Obcego”).

- Umieszczenie Postaci w Sali sypialnej: jeśli gracz nie chce powierzać swojego losu kościom, może udać się do Sali sypialnej i w dowolnym momencie fazy Akcji Postaci położyć daną Postać, aby zmienić wynik 1 niewykorzystanej kości Akcji na wybraną przez siebie ściankę.

Ważne: Podczas każdej rundy tylko 1 Postać może udać się do Sali sypialnej.



W tym przykładzie Lider rzuca kośćmi Akcji i uzyskuje 2 wyniki „Użycie” i 1 wynik „Postęp Zagrożenia Obcego”. Decyduje, że przypisze te wyniki zielonej Postaci, której gracz anuluje wynik „Postęp Zagrożenia Obcego” poprzez poruszenie zielonego znacznika Podejrzeń na torze Podejrzeń. W tym momencie żółty gracz, który potrzebuje wyniku „Naprawa”, postanawia położyć swoją Postać (znajdącą się w Sali sypialnej) i wybrać wynik „Naprawa” na jednej z dwóch pozostałych kości. Kładzie na boku żółtą Postać dla przypomnienia, że akcja specjalna Sali sypialnej została już użyta.

WAŻNE: Jeśli znaczniki Podejrzeń 1 lub więcej Postaci znajdują się na tym samym polu co żeton Zagrożenia Obcego, patrz sekcja „Ujawnienie Obcego” poniżej.

UJAWNIE NIE OBCEGO

Podczas rozgrywki Obcy może zostać ujawniony na 2 różne sposoby:

- W wyniku Testu.
- Jeśli znacznik Podejrzenia 1 lub więcej Postaci znajduje się na tym samym polu, co żeton Zagrożenia Obcego.

W obu przypadkach, inaczej niż w grze dla 4-8 graczy, jeśli Obcy został ujawniony po raz pierwszy, Siła Obcego wynosi 5. Jednak jeśli Obcy znajduje się już w grze, zasady pozostają bez zmian (do obecnych żetonów Siły Obcego należy dodać tylko żeton o wartości 1).

Ważne: Jeśli na tym samym polu znajduje się kilka znaczników Podejrzeń, tylko 1 z danych Postaci (wybrana przez Lidera) przemienia się w Obcego. Jej elementy zostają usunięte z gry (według normalnych zasad), a jej karta Roli NIE zostaje odkryta. Następnie należy przesuwać żeton Zagrożenia Obcego w prawo, o liczbę pól równą liczbie znaczników Podejrzenia znajdujących się na polu zasymilowanej Postaci

FAZA 4. AKCJE OBCEGO

Tę fazę rozgrywa się, tylko jeśli Obcy został ujawniony (tzn. jeśli Postać została ujawniona w wyniku Testu lub jeśli znacznik Zagrożenia Obcego znalazł się na tym samym polu co znacznik Podejrzeń którejś Postaci). Głównym celem Obcego jest zasymilowanie Postaci (Ludzi przed Psami) i udany sabotaż lokalizacji. W tym celu wykorzystywany jest system SI, dzięki któremu Obcy atakuje z Siłą zależną od zachowania Postaci:

- Obcy zaatakuje losowe lokalizacje w oparciu o karty dobrane z talii Lokalizacji. Zawsze spróbuje zaatakować każdą lokalizację z siłą wystarczającą do pokonania jak największej liczby Postaci w danej lokalizacji.
- Najpierw należy określić lokalizację, w której znajduje się najwięcej Postaci. Liczba Postaci w danej lokalizacji powiększona o 1 będzie „celem ataku” Obcego w tej rundzie.



Następnie dobierz kartę Lokalizacji i połóż ją zakrytą na stole. Umieść na danej karcie żetony Siły Obcego o łącznej wartości równej celowi ataku. Jeśli Obcy nie ma już wystarczająco Siły, po prostu kładzie tam wszystkie swoje dostępne żetony Siły Obcego.

Jeśli Obcy posiada jeszcze jakieś pozostałe żetony Siły Obcego, powtórz proces: dobierz kolejną zakrytą kartę Lokalizacji i dodaj na nią żetony Siły Obcego. Kontynuuj, dopóki Obcy nie zużyje wszystkich swoich dostępnych żetonów Siły Obcego.



Obok karty z 3 żetonami umieść drugą zakrytą kartę Lokalizacji z 2 żetonami (które są ostatnimi pozostałymi żetonami Siły Obcego).

Kiedy zostaną określone wszystkie atakowane lokalizacje, odkryj karty Lokalizacji, umieść żetony Siły Obcego na odpowiadających im lokalizacjach, po czym rozpatrz spotkania i sabotaże zgodnie z normalnymi zasadami.



Karty Lokalizacji zostały odkryte i żetony Siły Obcego zostały umieszczone na odpowiadających im lokalizacjach.

FAZA 5. AKCJE POSTACI

Teraz rozpatrywane są akcje Postaci (próba ucieczki Helikopterem ratunkowym może zostać podjęta na początku tej fazy według zwykłych zasad). Aby rozpatrzyć akcję każdej Postaci, Lider rzuca 3 kośćmi Akcji i po zapoznaniu się z wynikami decyduje, której Postaci przydzielić te kości. W tym momencie Postać znajdująca się w Sali sypialnej może postanowić, że zmieni wynik 1 z kości Akcji na wybrany przez siebie wynik. Kładzie wtedy swoją Postać na boku dla przypomnienia, że ta akcja specjalna została już użyta w tej rundzie. Gracz Postaci, której przydzielono kości, może teraz anulować 1 lub więcej kości Akcji, przesuując swój znacznik Podejrzeń o 1 pole na torze Podejrzeń za każdy anulowany wynik.

Jeśli pozostał jakiś nieanulowany wynik „Sabotaż” i/lub „Postęp Zagrożenia Obcego”, należy je wszystkie rozpatrzyć, anulując w ten sposób akcję Postaci (nadal należy położyć figurkę na boku):

- Sabotaż: Wykonaj akcję Sabotażu w lokalizacji, w której znajduje się dana Postać.
- Postęp Zagrożenia Obcego: przesun żeton Zagrożenia Obcego o 1 pole na torze Podejrzeń (porusz go o 1 pole w lewo).

Jeśli nie został rozpatrzony żaden wynik „Sabotaż” ani „Postęp Zagrożenia Obcego”, Postać może wykonać 1 akcję („Użycie” lub „Naprawę”) odpowiadającą wynikowi którejś z pozostałych kości Akcji, po czym kładzie na boku swój pionek Postaci. Zamiast tego Postać może użyć wyniku „Użycie” lub „Naprawa”, aby spalić swoją obecną lokalizację, używając normalnych zasad (patrz „Palenie lokalizacji”, str. 19 instrukcji).



Wyniki na kościach Akcji to 1 „Użycie”, 1 „Naprawa” i 1 „Sabotaż”. Postać przesuwa swój znacznik Podejrzeń na torze o 1 pole, aby anulować wynik „Sabotaż”. Teraz może wybrać jeden z pozostałych wyników, aby go rozpatrzyć.



Wyniki na kościach Akcji to 2 razy „Postęp Zagrożenia Obcego” i 1 „Sabotaż”. Postać może przesunąć swój znacznik Podejrzeń o 3 pola i anulować w ten sposób wszystkie 3 wyniki na kościach Akcji, ale jej pionek zostanie położony na boku i nie będzie mogła wykonać żadnej akcji (ponieważ nie pozostały żadne wyniki).

Bonus za współpracę pozostaje bez zmian (patrz „Bonus za współpracę”, str. 11 instrukcji).

Po rozpatrzeniu przynajmniej 1 akcji Postaci Lider może zdecydować, że kontynuuje albo że przerywa i przechodzi do następnej fazy. Jeśli Lider postanowi kontynuować, ponownie rzuca kośćmi Akcji i wybiera postać, której je przypisze. Lider może kontynuować do momentu, kiedy pozostały jeszcze jakieś stojące Postacie.

FAZA 6. POKÓJ WYPOCZYNKOWY

W tej fazie gracze odkładają swoje Postacie do Pokoju wypoczynkowego, gdzie mogą wymieniać się między sobą kartami Broni i/lub Przedmiotów.

FAZA 7. TESTY

Testy są wykonywane w sposób opisany w instrukcji. Kiedy Postać jest poddawana testowi, należy w normalny sposób odkryć znajdującą się pod jej arkuszem Postaci kartę Roli, aby sprawdzić, czy jest Człowiekiem czy Obcym.

Jedyna różnica dotyczy początkowej Siły Obcego, kiedy zostanie on ujawniony. W przeciwieństwie do zwykłych zasad, **kiedy Obcy zostaje ujawniony po raz pierwszy, jego siła zawsze wynosi 5**. Jednak jeśli w grze jest już ujawniony Obcy, zasady pozostają bez zmian (do obecnych żetonów Siły Obcego należy dodać żeton o wartości 1).

Ważne: Jeśli Postać została zasymilowana, ale nie została poddana Testowi (np. kiedy jej znacznik Podejrzeń znajdzie się na tym samym polu co żeton Zagrożenia Obcego), nie należy odkrywać specjalnej kart Roli.

FAZA 8. POSIŁEK

Ta faza przebiega bez zmian.

FAZA 9. RUCH PSÓW, ZMIANA LIDERA I RUCH ŻETONU ZAGROŻENIA OBCEGO

Czas na przemieszczanie się Psów po stacji. Lider zbiera wszystkie Psy, **które nie znajdują się w Kojcu**, i tasuje talię Lokalizacji. Następnie odkrywa liczbę kart równą **liczbie Psów, które nie znajdują się w Kojcu**. Dla każdej odkrytej karty Lider umieszcza 1 Psa w lokalizacji odpowiadającej danej karcie.

Jeśli w dowolnym momencie tego procesu zostanie dobrana karta Kojca, Kojec zostaje otwarty i wszystkie znajdujące się tam Psy zostają uwolnione i **natychmiast** wchodzi do gry. Lider musi kontynuować dobieranie kart i umieszczanie Psów, dopóki wszystkie Psy nie znajdą się w lokalizacjach. W grze dla 2 lub 3 graczy po umieszczeniu wszystkich Psów gracz siedzący po lewej stronie

Lidera bierze arkusz Lidera i kładzie go przed sobą.

Następnie należy poruszyć żeton Zagrożenia Obcego zgodnie z panującą obecnie sytuacją:

- Jeśli żeton jest na polu sam, porusz go o 1 pole w lewo.
- Jeśli żeton dzieli pole ze znacznikami Podejrzeń 1 lub więcej Postaci, porusz go w prawo o liczbę pól równą liczbie znaczników Podejrzeń na jego polu.

Jeśli w wyniku tego żeton Zagrożenia Obcego poruszy się na pole zajmowane przez znacznik Podejrzeń, odpowiadająca mu Postać staje się Obcym (według tych samych zasad co podczas fazy 7). Jeśli znajduje się tam więcej niż 1 znacznik Podejrzeń, Lider wybiera, która Postać zostanie Obcym.

CIEMNOŚĆ

Ciemność zapada, gdy Generator prądu przestaje działać i stacja pogrąży się w mroku. Podczas fazy Akcji Postaci należy rzucić kośćmi Akcji PO TYM, jak Lider wybierze Postać, której zostaną przypisane. Jeśli Postać posiada Latarkę, może przerzucić do 3 kości. Kości mogą być przerzucane pojedynczo i nie ma obowiązku przerzucania wszystkich 3 kości. Każda kość może zostać przerzucona tylko 1 raz.

UCIECZKA LUDZI I ZWYCIĘSTWO

Kiedy Ludzie spróbują uciec na jeden z dostępnych sposobów, Obcy podejmie ostatnią, desperacką próbę powstrzymania ich. W tym celu Obcy porusza się do wybranej lokalizacji ucieczki i rzuca liczbą kości Akcji równą swojej Sile. Jeśli pośród wyników znajdują się 3 lub więcej wyniki „Sabotaż” i/lub „Postęp Zagrożenia Obcego”, wtedy ucieczka Ludzi zostaje przerwana i gra natychmiast przechodzi do Fazy 6 i trwa dalej. W przeciwnym razie Ludziom udaje się uciec i wygrywają grę!

ZMIANY W ZASADACH LOKALIZACJI I POSTACI



Sala sypialna: Postać w tym pomieszczeniu może wybrać wynik na jednej z rzuconych kości Akcji. Aby to zrobić, kładzie na boku znajdujący się tu swój pionek Postaci i obraca wybraną kość na dowolną ściankę.



Kojec: Jeśli podczas Fazy 4 zostanie dobrana karta Kojca, Obcy asymiluje 1 Psa znajdującego się obecnie w Kojcu (jeśli jakiś tam jest) według normalnych zasad.



Kuchnia: Jeśli Postaci staną się głodne (patrz „Posiłek”, str. 16 instrukcji), podczas fazy Akcji Postaci należy rzucać tylko 2 kośćmi Akcji (zamiast 3).

NORRIS: Po rzucie kośćmi Akcji może przerzucić do 3 dowolnych kości (może 3 razy przerzucić 1 kość). Działa tylko w Ciemności

GARRY: Może przerzucić za darmo tylko 1 kość.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

– Jeśli w Sali sypialnej znajduje się więcej niż jedna Postać, czy następuje sprawdzenie Zarażenia?

Tak.

– Kiedy Postać może użyć darmowej akcji bonusowej ze swojej karty (np. z karty Paliwo)?

Postać może użyć darmowej akcji bonusowej, kiedy Lider przypisze jej kartę Akcji podczas fazy 4.

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 Studio

Manager kampanii na platformie Kickstarter: Mauro Chiabotto

Współpraca: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi i Kelly Stocco

Produkcja: Silvio Negri-Clementi

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wersja polska: Galakta

THE THING – BOARD GAME została wydana przez:

Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Podziękowania:

Andrea – Przede wszystkim dziękuję mojej żonie Silvii i mojej córce Michelle za ich cierpliwość. Z całą pewnością dziękuję także Giuseppe za towarzyszenie mi w tej pięknej przygodzie.

Giuseppe – Dziękuję mojej partnerce Robercie za ogromną cierpliwość, jaką okazała, słuchając moich pomysłów na nowe mechaniki i dynamikę gry. Zawsze będzie najważniejszą testerką moich gier, ponieważ jest niezwykle szczerą i krytyczną. Z całego serca dziękuję także Andrei za wiarę we mnie i podzielenie się ze mną swoją wiedzą. Dziękuję również Silvio i Kelly z wydawnictwa Pendragon za przyjęcie mnie jak członka rodziny.

Dziękujemy całej ekipie z Saronno, która spędziła z nami nad planszą niejedną wieczór: Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio i Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca i Andrea Settoni, a także Ernesto, Rossana i Davide Roveletti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo i Ambrogio Grimi. Specjalne podziękowania kierujemy w szczególności do Roberta Vicaria, przyjaciela i kierownika projektu z wydawnictwa Pendragon, oraz wszystkich tych, którzy zagrali w naszą grę i pomogli jej stać się tym, czym jest dzisiaj!

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 (PG060)

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

