

# THE THING

DAS BRETTSPIEL

SPIELANLEITUNG

## THE THING – DAS BRETTSPIEL

*The Thing – Das Brettspiel* versetzt euch in den gleichnamigen Kultfilm aus dem Jahr 1982, der vom Meister-Filmmacher John Carpenter inszeniert wurde. Das Spiel fokussiert sich auf die Nachahmungs- und Assimilations-Aspekte des Aliens, das seine Identität unter falscher Menschlichkeit versteckt. Das wahre Ziel des Aliens ist es, aus der Basis zu entkommen und sich über unseren Planeten auszubreiten. Das wird nicht so einfach sein, denn alle Menschen im Spiel werden versuchen, dies zu verhindern.

Das Verhalten des Aliens wird sehr stark davon beeinflusst, wie das Spiel voranschreitet und wie kurz davor die anderen Spieler stehen, die wahre Identität des Aliens zu enttarnen. Das Alien kann sich dazu entscheiden, voll mit den Menschen zu kooperieren, um mit ihnen zu entkommen, oder es kann versuchen, so viele von ihnen wie möglich zu assimilieren, um die Chancen auf den Sieg zu erhöhen. Es kann sich sogar selbst enttarnen und mit List und roher Gewalt gegen sie kämpfen. Der Weg zum Sieg ist hart, aber nicht unmöglich. Doch seid vorsichtig! Wem könnt ihr am Ende WIRKLICH vertrauen?

---

### ANMERKUNG DER AUTOREN

*The Thing – Das Brettspiel* ist ein Spiel mit „versteckten Rollen“ für 1 bis 8 Spieler (die Regeln in dieser Spielanleitung sind für 4 bis 8 Spieler, die angepassten Regeln für 1 bis 3 Spieler stehen in der gesonderten Spielanleitung). Zu Beginn des Spiels hat das Alien einen großen Nachteil, da es allein gegen alle anderen Spieler spielt. Im Spielverlauf kann sich diese Situation ändern und sogar den anfänglichen Nachteil umkehren. Wenn sich der Alien-Spieler entscheidet, zu warten und sich das Spiel über zu tarnen, muss er vorsichtig sein, da die Menschen gewinnen, wenn sie es schaffen, ohne das Alien zu entkommen oder es auszulöschen. Deshalb empfehlen wir diese Taktik nicht für die ersten Partien, da sie schwierig zu meistern ist, wenn du noch dabei bist, die Spielmechaniken zu erlernen. Darüber hinaus ist es sehr wichtig, dass alle Spieler wissen, wie man die Rolle des Aliens spielt, da es nach Beginn des Spiels nicht mehr möglich ist, dass ein Spieler nach Hilfe fragt oder in die Regeln schaut, ohne seine Rolle zu verraten.

**Aus diesem Grund und zum leichteren Verständnis sind alle Regeln für das Spiel als Enttarntes Alien in rot markiert.**



# SPIELMATERIAL

FÜR 1-3 SPIELER



1 Anführerbogen



1 doppelseitige Wetterübersicht  
(für 6 und 7-8 Charaktere)



1 Frostmarker und 1 Frostbogen



1 Basis-Spielplan



4 Hunde



51 Aktionskarten (17x Benutzen,  
17x Sabotieren, 17x Reparieren)



16 Rollenkarten  
(8x Mensch and 8x „Das Ding“)



8 Charakterbögen



15 Gegenstandskarten  
(4x Treibstoff, 4x Werkzeug,  
2x Schlüssel, 2x Kabel,  
3x Taschenlampe)



12 Waffenkarten  
(2x Flamme, 4x Dynamit/Molotow,  
2x Schusswaffe und 4x Nahkampfwaffe)



11 Ortskarten  
(Zwinger, Wetterstation, Waffenkammer, Küche, Labor, Funkraum,  
Basishubschrauber, Schuppen, Heizungsraum, Generatorraum und Lager)



1 Anführerbogen



3 Aktionswürfel

8 Rollenkarten



1 Wetterwürfel



34 Treibstoffmarker



12 Flamme-Nachlademarker



16 Nahrungsmarker



1 Anführermarker



40 Labormarker (16x Blutbeutel  
und 24x Fehlschlag)



20 Schadensmarker



1 Stromausfallmarker



6 Feuermarker



8 Alien-Stärkemarker



8 Verdachtsscheiben  
(in 8 Farben)



16 Mensch-Infektionsmarker (in 8 Farben)



8 Alien-Infektionsmarker (in 8 Farben)



1 Rettungshubschrauber



1 Laborbeutel



1 Infektionsbeutel



9 Hunde-Infektionsmarker  
(7x „Gesunder Hund“  
und 2x „Alien-Hund“)



8 Charakter-Aufsteller und 8 Kunststoffbasen (in 8 Farben)



Die 8 Alien-Aufsteller stehen für die  
Stärkewerte 1, 2, 3 oder 4 und gelten als  
Alien-Stärkemarker

# SPIELAUFBAU

- 1** Klappt den Basis-Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte.
- 2** Legt die Wetterübersicht mit der Seite, die der Anzahl Charaktere entspricht, nach oben auf das passende Feld des Spielplans. (Bei 4 oder 5 Charakteren verwendet ihr die auf dem Spielplan.)
- 3** Füllt die Generatorraum- und die Heizungsraum-Leiste mit je 4 Treibstoffmarkern. Diese Felder sind mit einem -Symbol markiert. Legt 1 Treibstoffmarker auf die Rettungshubschrauber-Leiste am oberen Rand auf das „Voller Tank“-Feld ganz links. 
- 4** Füllt die Vorratskammer mit 16 Nahrungsmarkern. 
- 5** Legt die Zwinger-Ortskarte offen auf das passende Feld und mischt dann die übrigen Ortskarten zu einem verdeckten Stapel. Deckt die erste Karte auf und legt den Anführermarker auf den angezeigten Ort. Mischt die Karte zurück in den Stapel und legt den Stapel neben den Spielplan. Stellt zuletzt 4 Hunde in den Zwinger. Sie kommen am Ende der ersten Runde ins Spiel.
- 6** Legt 1 Schadensmarker auf den Schuppen und legt abhängig von der Spieleranzahl die unten angegebene Anzahl Schadensmarker auf den Basishubschrauber: 
  - 4 Spieler:** 2 Schadensmarker
  - 5 Spieler:** 3 Schadensmarker
  - 6 Spieler:** 4 Schadensmarker
  - 7 Spieler:** 5 Schadensmarker
  - 8 Spieler:** 6 Schadensmarker
- 7** Sucht abhängig von der Spieleranzahl die unten angegebenen Waffenkarten heraus, mischt sie zu einem verdeckten Stapel und legt diesen auf die Waffenkammer:
  - Bis 5 Spieler:** 1x Flammenwerfer, 3x Dynamit/Molotow, 3x Nahkampfwaffe und 1x Schusswaffe
  - 6 bis 7 Spieler:** 1x Flammenwerfer, 3x Dynamit/Molotow, 4x Nahkampfwaffe und 2x Schusswaffe
  - 8 Spieler:** 2x Flammenwerfer, 4x Dynamit/Molotow, 4x Nahkampfwaffe und 2x Schusswaffen
- 8** Sucht abhängig von der Spieleranzahl die unten angegebenen Gegenstandskarten heraus, mischt sie zu einem Stapel und legt sie auf das Lager:
  - Bis zu 5 Spieler:** 2x Schlüssel, 2x Taschenlampe, 2x Werkzeug, 2x Treibstoff und 1x Kabel
  - 6 Spieler:** 2x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 2x Werkzeug, 2x Treibstoff und 1x Kabel
  - 7 Spieler:** 2x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 3x Werkzeug, 3x Treibstoff und 2x Kabel
  - 8 Spieler:** 2x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 4x Werkzeug, 4x Treibstoff und 2x Kabel
- 9** Legt abhängig von der Spieleranzahl die unten angegebene Anzahl Treibstoffmarker ins Lager:
  - Bis 5 Spieler:** 10 Treibstoffmarker
  - 6 Spieler:** 14 Treibstoffmarker
  - 7 bis 8 Spieler:** 18 Treibstoffmarker
- 10** Legt abhängig von der Spieleranzahl die unten angegebene Anzahl Treibstoffmarker in die Außenreserve:
  - 4 Spieler:** 3 Treibstoffmarker
  - 5 Spieler:** 4 Treibstoffmarker
  - 6 Spieler:** 5 Treibstoffmarker
  - 7 Spieler:** 6 Treibstoffmarker
  - 8 Spieler:** 7 Treibstoffmarker

- 11** Legt pro Spieler 1 Schadensmarker in den Funkraum und verdeckt mit ihnen die passenden Felder im Raum. 
- 12** Legt pro Spieler 2 Blutbeutel- und 3 Fehlschlag-Marker in den Laborbeutel. (Beispiel: Bei 5 Spielern kommen 10 Blutbeutel- und 15 Fehlschlag-Marker in den Laborbeutel.) 
- 13** Mischt die Aktionskarten und legt sie verdeckt als Aktionsstapel neben den Spielplan.
- 14** Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Material: 1 Verdachtsscheibe, 3 Infektionsmarker und 2 Rollenkarten. Außerdem nimmt sich jeder 2 zufällige Aktionskarten vom Aktionsstapel. Dann legt jeder seine Verdachtsscheibe auf das gelbe Feld der Verdachtsleiste. 



5



13



8

14

15



16



17



21



**15** Gebt jedem 1 zufälligen Charakterbogen (oder wählt aus, wenn ihr mögt). Steckt die Aufsteller der gewählten Charaktere in die Kunststoffbasen eurer gewählten Farben. Stellt dann alle Charaktere in den Aufenthaltsraum.

**16** Nehmt pro Spieler einen Hunde-Infektionsmarker, worunter genau 1 Alien-Hund sein muss, und mischt sie verdeckt. Verteilt sie dann zufällig an alle Spieler und schaut sie euch geheim an. Wer den Alien-Hund hat, wird der erste Alien-Spieler. **Wichtig:** Passt gut auf, dass ihr eure Rolle nicht verrätet und den anderen einen Hinweis gebt, wer ihr seid! Jeder Spieler sucht seine Rollenkarte heraus, die seiner Rolle entspricht (Mensch oder „Das Ding“ als Alien) und steckt sie verdeckt unter seinen Charakterbogen.

**17** Legt jetzt ALLE Hunde-Infektionsmarker (insgesamt 9) in den Infektionsbeutel (ohne sie anzuschauen).



**18** Legt die übrigen Schadensmarker in die Zentrale.



**19** Stellt den Rettungshubschrauber auf das Hubschraubersymbol auf der S.O.S.-Leiste.



**20** Legt zuletzt den Stromausfallmarker, den Frostmarker, den Frostbogen, die Alien-Stärkemarker, die Alien-Aufsteller, die Flammenwerfer-Nachlademarker, die Feuermarker und den Wetterwürfel neben den Spielplan. Dieser Bereich ist die Reserve und die Marker darin kommen durch verschiedenste Effekte ins Spiel. Sie werden dorthin zurückgelegt, sobald sie benutzt oder abgelegt werden.

**21** Wer als Letztes *The Thing* gesehen hat, wird Startspieler. Er nimmt sich den Anführerbogen und legt ihn vor sich auf den Tisch.

## ÜBERBLICK

**The Thing – Das Brettspiel** wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde handelt der Anführer (Startspieler) die 6 bis 8 Phasen nacheinander ab. Die Anzahl ist von einigen Umständen abhängig. Die Phasen sind:

	<b>Phase 1: Wetterbedingungen</b> <i>Der Anführer prüft das Wetter, indem er den Wetterwürfel wirft.</i>
	<b>Phase 2: Basiswartung &amp; Rettungshubschrauber vorrücken</b> <i>Der Anführer entfernt abhängig von der Wetterübersicht Treibstoffmarker von den Orten und rückt, falls die Bedingungen erfüllt sind, den Rettungshubschraubermarker vor.</i>
	<b>Phase 3: Alienaktionen (nur falls das Alien enttarnt wurde)</b> <i>Das Alien führt seinen Zug mit den Ortskarten und den Alien-Stärkemarkern durch.</i>
	<b>Phase 4: Aktionskarten ziehen &amp; Charakteraktionen durchführen</b> <i>Die Charaktere bewegen sich in der Basis, kümmern sich um die Wartung und jagen das Alien.</i>
	<b>Phase 5: Aufenthaltsraum &amp; Beschuldigungen</b> <i>In dieser Phase können alle Charaktere Waffen und Gegenstände tauschen und sich gegenseitig beschuldigen.</i>
	<b>Phase 6: Tests (nur wenn mindestens 1 Charakter einen Test durchführen kann)</b> <i>Charaktere, die das notwendige Equipment für einen Test haben, können damit die Rollen anderer Spieler überprüfen.</i>
	<b>Phase 7: Nahrungsverbrauch</b> <i>Der Anführer legt die notwendige Nahrung für die Verpflegung der Charaktere ab.</i>
	<b>Phase 8: Hundebewegung &amp; Anführerwechsel</b> <i>Hunde streunen abhängig von den gezogenen Karten an einigen Orten herum und ein neuer Anführer kann die Führung übernehmen.</i>

## MENSCHEN & ALIENS

In dieser Spielanleitung wird der Begriff „Charakter“ für jeden Spieler verwendet, der kein Enttarntes Alien ist. „Alien“ meint jeden Spieler, der insgeheim ein Alien ist und vorgibt, ein Mensch zu sein, während „Enttarntes Alien“ einen Spieler meint, der bereits preisgegeben hat, dass er ein Alien ist (entweder freiwillig oder durch einen Test). „Mensch“ meint einen Spieler, der nicht insgeheim ein Alien ist.

Grundsätzlich gibt es in diesem Spiel zwei Teams: Die Menschen und die Aliens. Alle Mitglieder eines Teams gewinnen oder verlieren gemeinsam. Es ist möglich, dass ein Mensch „assimiliert“ wird, zu einem Alien wird und somit ins andere Team kommt!

## DIE PHASEN IM DETAIL

### PHASE 1: WETTERBEDINGUNGEN

Der Anführer wirft den Wetterwürfel und legt ihn auf die Wetterübersicht zum gewürfelten Symbol. Falls der Würfel zuvor in der Wetterstation war (siehe Seite 22), darf der Anführer entscheiden, ob er das erwürfelte Ergebnis behält oder lieber das Ergebnis verwendet, das der Würfel vorher gezeigt hat.

### PHASE 2: BASISWARTUNG & RETTUNGSHUBSCHRAUBER VORRÜCKEN

Die Basis muss abhängig vom Ergebnis auf dem Wetterwürfel wie auf der Wetterübersicht angegeben Treibstoffmarker aus dem Generator- und dem Heizungsraum verbrauchen. Falls dort nicht genügend Treibstoffmarker liegen, um diese Bedingung zu erfüllen, legt alle Treibstoffmarker aus dem Raum ab und der Raum erhält Schadensmarker gleich der Anzahl fehlender Treibstoffmarker, jedoch höchstens gleich der erforderlichen Zahl auf der Übersicht.



### HEIZUNGSRAUM

Sollten zu irgendeinem Zeitpunkte 3 Schadensmarker im Heizungsraum liegen, ist er irreparabel beschädigt: Legt den Frostbogen auf den Raum und legt den Frostmarker auf das erste Feld der Leiste. Von nun an wird die Frostleiste vorgerückt, anstatt dass der Heizungsraum Treibstoffmarker verbraucht (siehe „Heizungsraum“ auf Seite 20). Falls der Marker das Ende der Frostleiste erreicht, erfrieren alle Menschen, die noch in der Basis sind und das Alien gewinnt!

Leiste. Von nun an wird die Frostleiste vorgerückt, anstatt dass der Heizungsraum Treibstoffmarker verbraucht (siehe „Heizungsraum“ auf Seite 20). Falls der Marker das Ende der Frostleiste erreicht, erfrieren alle Menschen, die noch in der Basis sind und das Alien gewinnt!



Während eines Sturms verbraucht der Heizungsraum 2 Treibstoffmarker. Es liegt nur 1 Marker im Raum, dieser wird abgelegt und 1 Schadensmarker wird hinzugefügt. Jetzt hat der Heizungsraum 3 Schadensmarker, also ist die Heizung zerstört und der Frostbogen wird über den Heizungsraum gelegt. Die Basis friert langsam ein!





## GENERATORRAUM

Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt 2 Schadensmarker im Generatorraum liegen, ist der Generator defekt und der Strom in der Basis fällt aus. Legt den Stromausfallmarker in den Generatorraum.

Solange der Stromausfallmarker im Spiel ist, gelten in der Phase „Aktionskarten ziehen & Charakteraktionen durchführen“ die Regeln für Dunkelheit (siehe unten). Wenn der Generator defekt ist, verbraucht er keine Treibstoffmarker. Entfernt den Stromausfallmarker wieder, sobald ein Spieler mindestens 1 Schadensmarker aus dem Generatorraum entfernt hat.



Während eines Sturms verbraucht der Generatorraum 2 Treibstoffmarker. Es liegt nur 1 Marker im Raum, dieser wird abgelegt und 1 Schadensmarker wird hinzugefügt. Jetzt hat der Generatorraum 2 Schadensmarker, also ist der Generator defekt und der Stromausfallmarker wird in den Raum gelegt.



## DUNKELHEIT

Dunkelheit herrscht immer dann, wenn der Generatorraum ausfällt und es in der Basis dunkel wird. In Phase 4 dürfen die Spieler dann nicht entscheiden, welche Aktionskarte sie vor den Anführer legen. Stattdessen zieht der Spieler zur Linken eines Spielers eine seiner Karten zufällig und legt sie, ohne sie anzuschauen, vor den Anführer.



## RETTUNGSHUBSCHRAUBER

Falls das S.O.S. gesendet wurde (siehe „Funkraum“ auf Seite 20), rückt den Treibstoffmarker auf der Hubschrauberleiste 1 Feld vor und rückt den Rettungshubschrauber auf der Rettungsleiste entsprechend den Wetterbedingungen auf der Wetterübersicht vor. Falls der Rettungshubschrauber bereits angekommen ist, rückt nur den Treibstoffmarker 1 Feld vor. Falls der Treibstoffmarker auf dem letzten Feld ist und vorrücken würde, hebt der Rettungshubschrauber stattdessen automatisch ab und lässt alle Spieler in der Basis zurück: Jetzt müsst ihr einen anderen Weg für eure Flucht finden!



Dank dem sonnigen Wetter rückt der Hubschrauber 4 Felder vor und verbraucht dafür nur einen Punkt Treibstoff.

## PHASE 3: ALIENAKTIONEN

Diese Phase findet nur statt, wenn das Alien enttarnt wurde (ein Spieler hat sich freiwillig als Alien enttarnt oder wurde durch einen Test enttarnt). Zu diesem Zeitpunkt ist das Hauptziel des Aliens, die Basis zu sabotieren und/oder die anderen Spieler zu töten. Aus diesem Grund wählt es 1 oder mehrere Karten aus dem Ortsstapel und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Für jeden so gespielten Ort muss es entscheiden, wie viele Alien-Stärkemarker (und/oder -Aufsteller) es dort platziert (mindestens 1 pro Ortskarte). Der Gesamtwert dieser Alien-Stärkemarker bestimmt die Alienstärke an diesem Ort. Diese gibt an, wie viel Schaden hier ausgeteilt wird, falls das Alien stärker als die Menschen ist.

Die gewählten Ortskarten werden aufgedeckt, NACHDEM alle Spieler ihre Charaktere platziert und dem Anführer ihre Aktionskarten in Phase 4 gegeben haben. Nachdem alle Begegnungen abgehandelt wurden (siehe Seiten 8 bis 10), erhält das Alien alle übrigen Alien-Stärkemarker zurück.



## PHASE 4: AKTIONSKARTEN ZIEHEN & CHARAKTERAKTIONEN DURCHFÜHREN

Beginnend beim Anführer und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder Charakter so viele Aktionskarten vom Aktionsstapel, wie er braucht, um sein Handlimit zu erreichen (für gewöhnlich 3 Karten pro Spieler, außer der Basis geht die Nahrung aus). Jedes Mal, wenn eine Aktionskarte gezogen werden muss und der Stapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Aktionsstapel. Falls ein Spieler bereits so viele Karten auf der Hand hat, wie sein Handlimit vorgibt, zieht er keine Karten.

Dann zieht der Anführer 1 zusätzliche Aktionskarte vom Aktionsstapel und legt sie verdeckt auf den Anführerbogen, **ohne sie anzuschauen**.

### DIE AKTIONSKARTEN

Der Aktionsstapel besteht aus 3 verschiedenen Kartenarten, die es je gleich oft gibt: **BENUTZEN**, **REPARIEREN** und **SABOTIEREN**.



#### BENUTZEN

Aktiviere die Funktion des Ortes.



#### REPARIEREN

Entferne einen Schadensmarker.



#### SABOTIEREN

Lege einen Schadensmarker auf den Ort (falls er noch nicht vollständig beschädigt ist) oder führe die Beschädigt-Aktion dieses Orts durch.

### 4.1 – CHARAKTERBEWEGUNG & PLANUNG DER AKTIONEN

Als Nächstes **muss** jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler links vom Anführer und dann im Uhrzeigersinn, seinen Charakter bewegen. Dabei **muss** jeder genau **eine** der folgenden Auswahlmöglichkeiten durchführen:

- **Seinen Charakter auf einen Ort stellen und eine Aktionskarte abgeben:** Der Spieler stellt seinen Charakter auf den gewünschten Ort, nimmt 1 Aktionskarte von seiner Hand und legt sie verdeckt auf den Anführerbogen (außer sein Verdacht ist bereits beim Maximum, siehe „Phase 5“ auf Seite 14). Diese Karten bilden den Aktive-Karten-Stapel.

**HINWEIS:** Auch wenn das Spiel euch empfiehlt, dass ihr Informationen teilen sollt, ist euch **nicht erlaubt**, irgendwem mitzuteilen, welche Karten ihr auf der Hand habt oder welche ihr spielt.

Falls der Anführermarker an dem gewählten Ort liegt, nimmt der Spieler ihn auf und legt ihn für die nächste Runde vor sich auf den Tisch. Beachtet dabei, dass an jedem grünen Ort nur maximal 3 Charaktere gleichzeitig sein dürfen.

**WICHTIG:** Falls der Stromausfallmarker im Generatorraum liegt, muss diese Aktion unter Berücksichtigung der Regeln für Dunkelheit abgehandelt werden (siehe Seite 7).

- **Karten tauschen:** Falls ein Spieler mit den Karten nicht zufrieden ist, kann er seinen Charakter in den Schlafsaal legen (er führt für den Rest der Runde keine anderen Aktionen durch), alle seine Aktionskarten von der Hand ablegen und **gleich viele** Aktionskarten vom Aktionsstapel **wählen**. Dann wird der Aktionsstapel mit dem Ablagestapel zu einem neuen Aktionsstapel gemischt.



## SPEZIALAKTION

Es kann passieren, dass ein Spieler nicht die richtigen Karten hat, um eine Aktion durchzuführen, aber keinen Zug verlieren möchte, um Karten zu tauschen. Dann darf der Spieler seinen Charakter an den gewünschten Ort bewegen und alle seine Aktionskarten von der Hand ablegen. Dort zieht er 1 Aktionskarte vom Aktionsstapel und schaut sie sich an: Diese Karte **MUSS** er verdeckt zu den anderen Karten vor den Anführer legen.



Der rote Spieler legt 1 seiner Aktionskarten verdeckt auf den Aktive-Karten-Stapel auf dem Anführerbogen. Der grüne Spieler hat keine Karten, die er spielen kann und entscheidet sich dazu, seine Aktionskarten zu tauschen. Er geht in den Schlafsaal, legt seine Hand ab und nimmt sich 3 Karten seiner Wahl aus dem Aktionsstapel. Dann mischt er den Ablagestapel mit den übrigen Karten zum neuen Aktionsstapel. Die blaue Spielerin würde gerne eine Aktion im Labor durchführen, aber sie hat keine passende Karte auf der Hand. Sie entscheidet sich, ihr Glück zu versuchen. Sie legt alle drei Aktionskarten von ihrer Hand ab und zieht die oberste Karte vom Aktionsstapel, welche sie verdeckt auf den Anführerbogen legen muss.

### Begegnungen

Nachdem auch der Anführer am Zug war, muss überprüft werden, ob Begegnungen stattfinden. Eine Begegnung findet statt, falls an irgendeinem Ort gleichzeitig mehr als ein Charakter ist oder mindestens ein Charakter auf Hunde und/oder das Enttarnte Alien trifft oder falls Hunde auf das Enttarnte Alien treffen.

Falls Begegnungen stattfinden, werden zuerst alle abgehandelt, die ein Enttarntes Alien beinhalten (Siehe Punkt 1 unten), dann alle anderen Begegnungen (siehe Punkt 2 unten):

1. Falls das Alien enttarnt ist, enthüllt es seine Ortskarten und stellt die zugehörigen Alien-Stärkemarker auf die Orte der Karten. Falls das Alien allein an einem Ort ist, kann es den Ort sabotieren und fügt dem Ort so viel Schaden zu, wie bei der Übersicht angegeben (siehe Seiten 20 bis 22). Falls andere Charaktere oder Hunde dort sind, wird die Begegnung wie unter „Begegnungen“ beschrieben abgehandelt (siehe rechts).
2. Sobald alle Situationen mit Enttarnten Aliens abgehandelt wurden, werden alle anderen Begegnungen wie unter „Begegnungen“ beschrieben abgehandelt (siehe rechts).

# BEGEGNUNGEN

## ALLE BEGEGNUNGEN WERDEN ABGEHANDELT, BEVOR DIE KARTEN IM AKTIVE-KARTEN-STAPEL ZUGEWIESEN WERDEN.

Wenn mehrere Wesen an einem Ort sind (Hunde, Charaktere und/oder Enttarnte Aliens), findet eine Begegnung statt. Begegnungen können der gefährlichste Teil des Spiels sein, da dies der Zeitpunkt ist, an dem ein Alien andere Lebewesen infizieren und so assimilieren kann. Falls ein Spieler im Besitz einer Waffe ist (Nahkampfwaffe, Schusswaffe oder Flammenwerfer, siehe Seite 19), kann er sich dazu entscheiden, einer Begegnung aus dem Weg zu gehen (falls mehr als 1 weiteres Wesen an diesem Ort ist, findet die Begegnung trotzdem statt, nur ohne ihn). Falls der Spieler eine Nahkampfwaffe verwendet, muss er sie sofort nach der Begegnung aus dem Spiel entfernen. Für den Flammenwerfer muss 1 Nachlademarker ausgegeben werden. Schusswaffen können beliebig oft verwendet werden. Dann werden alle übrigen Begegnungen eine nach der anderen abgehandelt, in der Reihenfolge, die der Anführer festlegt, und davon abhängig, wer Teil der Begegnung ist:



### EIN ALLEINIGER CHARAKTER TRIFFT AUF EINEN HUND

Der Spieler führt eine Infektionsprobe durch (siehe Seite 10).



### ZWEI ODER MEHR CHARAKTERE TREFFEN AUF EINEN HUND

Der Hund wird gefangen und sofort zurück in den Zwinger gestellt.

Führt keine Infektionsprobe für diese Hundebegegnung durch. Solange Hunde im Zwinger eingesperrt sind, wird dem Ortsstapel die Zwinger-Ortskarte hinzugefügt. Nachdem der Hund eingesperrt wurde, wird die Begegnung abgehandelt, als würden zwei oder mehr Charaktere aufeinandertreffen.

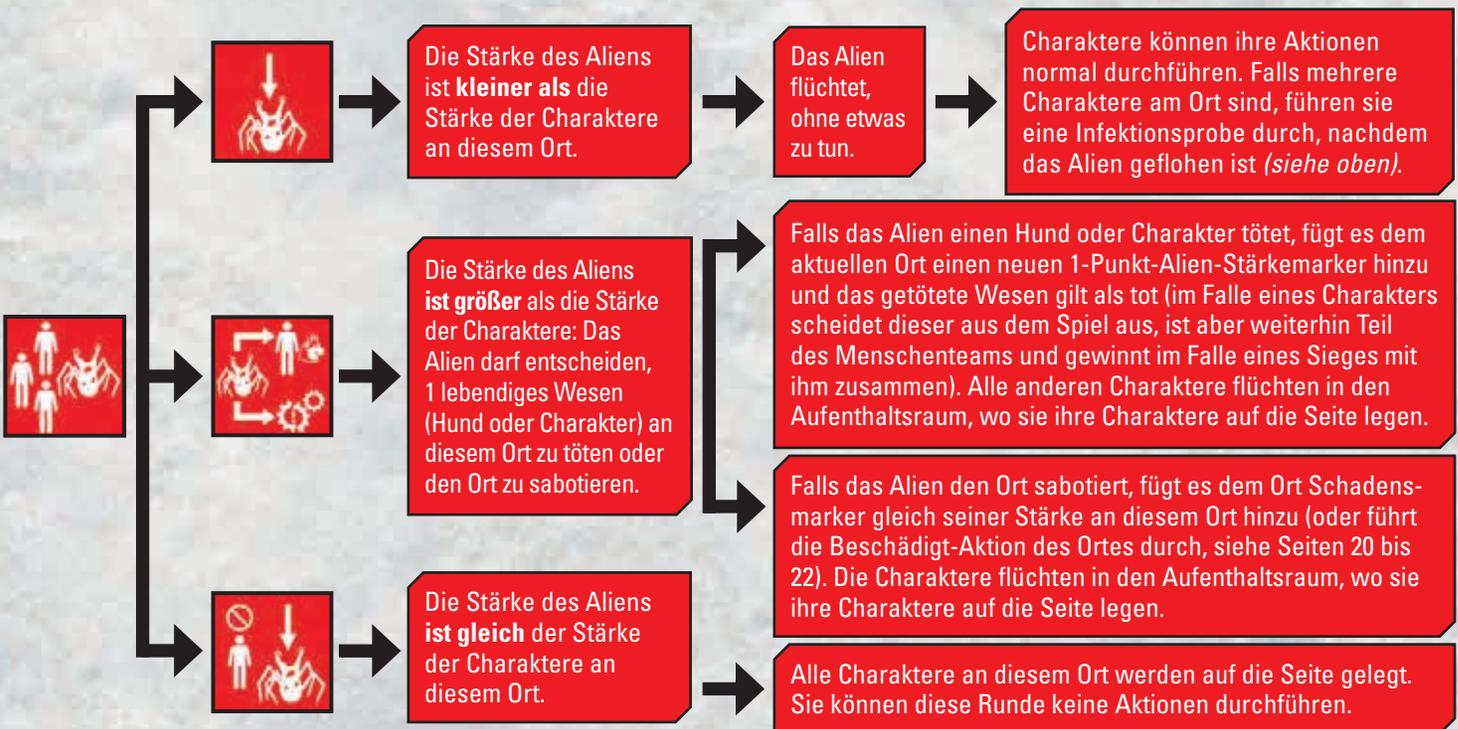


### ZWEI ODER MEHR CHARAKTERE TREFFEN AUF EINANDER

Jeder Spieler, dessen Verdachtsscheibe nicht im grünen Bereich der Verdachtsleiste ist, legt abhängig von seiner Rolle 2 seiner Infektionsmarker verdeckt vor sich (ein Mensch MUSS 2 Mensch-Infektionsmarker vor sich legen. Ein Alien darf entscheiden, ob es 1 Mensch- und 1 Alien-Infektionsmarker oder 2 Mensch-Infektionsmarker vor sich legt). Dann führt jeder, der an der Begegnung beteiligt ist, eine Infektionsprobe durch (siehe Seite 10).

## EIN ODER MEHR CHARAKTERE TREFFEN AUF EIN ENTTARNTES ALIEN

Rechnet den Stärkewert aller Charaktere an diesem Ort zusammen (jeder Charakter hat einen Stärkewert von 1) und vergleicht diesen Wert mit dem gesamten Alien-Stärkemarker-Wert an diesem Ort.



Falls das Alien an einem Ort ist, an dem nur ein einzelner Hund ist, darf es entscheiden, den Hund zu töten, indem es dem Ort einen neuen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker hinzufügt (und den Hund aus dem Spiel entfernt), oder den Raum zu sabotieren.

Falls ein Charakter in einer Begegnung mit einem Enthüllten Alien ist und er ist im Besitz eines Flammenwerfers, eines Molotows oder von Dynamit, kann er entscheiden, eines davon abzulegen, um einen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker vom Ort abzulegen, und das Alien zwingen, zu flüchten (siehe „Waffen benutzen“ auf Seite 19).

Begegnungen mit einem Enttarnten Alien beeinflussen nie die Verdachtsscheiben auf der Verdachtsleiste.  
**WICHTIG:** Falls ein Enttarntes Alien seinen letzten Alien-Stärkemarker verliert, ist es besiegt, was jedoch nicht automatisch einen Sieg für die Menschen bedeutet, da es noch andere, nicht enttarnte Aliens geben kann.

## INFEKTIONSPROBE

Diese Aktion wird durchgeführt, wenn eine Begegnung zwischen zwei oder mehr Charakteren oder zwischen einem einzelnen Charakter und einem Hund stattfindet.

Jeder beteiligte Spieler schaut sich in beliebiger Reihenfolge 1 der 2 Infektionsmarker eines anderen Charakters an, der Teil der Begegnung ist (oder er zieht 1 Marker aus dem Infektionsbeutel, wenn es eine Begegnung mit einem Hund ist), gibt ihn dem Besitzer zurück (oder legt ihn zurück in den Beutel) und rückt seine eigene Verdachtsscheibe auf der Verdachtsleiste um 1 Feld nach rechts.

**WICHTIG:** Falls mehr als zwei Spieler an einer Begegnung beteiligt sind, darf jeder nur einen Infektionsmarker von genau einem anderen Spieler anschauen (jeder wählt selbst, von wem er einen Marker anschaut). Ihr schaut also nicht von **jedem** anderen Spieler einen Marker an.

Wenn der gezogene Infektionsmarker das Alien zeigt, wird ein Spieler infiziert und Teil des Alienteams. Immer nachdem sich ein Spieler einen Infektionsmarker angeschaut hat, **muss er alle** seine Rollenkarten nehmen, sie geheim anschauen und dann die Karte verdeckt unter seinen Charakterbogen schieben, die seiner neuen Rolle auf dem Infektionsmarker entspricht (auch wenn sich die Rolle nicht ändert). Ein Spieler, der einmal zum Alien geworden ist, kann dadurch nicht wieder zum Menschen werden.



In dieser Phase treffen sich vier Charaktere an zwei unterschiedlichen Orten:

Im Generatorraum handeln der grüne Spieler und die blaue Spielerin wie oben gezeigt ihre Begegnung ab. Beide wählen und legen 2 ihrer 3 Infektionsmarker verdeckt vor sich. Dann rücken beide ihre Verdachtsscheibe um 1 Feld auf der Verdachtsleiste vor, da beide einen Infektionsmarker von einem anderen Spieler nehmen müssen. Die blaue Spielerin ist das versteckte Alien: Sie entscheidet sich dazu, einen Mensch- und einen Alien-Infektionsmarker zu legen und hofft, den grünen Spieler zu infizieren und damit zu assimilieren. Grün ist ein Mensch, er kann also nur die beiden Mensch-Infektionsmarker legen. Jeder wählt ein Plättchen des anderen Spielers und schaut es sich an, ohne es irgendwem anders zu zeigen, und überprüft, ob er angesteckt wurde. In diesem Fall findet der grüne Spieler heraus, dass er angesteckt wurde und wird seine Ziele jetzt stark überdenken müssen.

Im Heizungsraum handeln der rote und der gelbe Spieler wie oben gezeigt ihre Begegnung ab. Zuerst sperren sie den Hund in den Zwinger und entgehen der Infektion. Der gelbe Spieler muss 2 seiner Infektionsmarker verdeckt vor sich legen (und da er ein Mensch ist, müssen es 2 Mensch-Infektionsmarker sein). Alle wissen, dass der rote Spieler garantiert ein Mensch ist, da seine Verdachtsscheibe im grünen Bereich der Verdachtsleiste liegt (siehe „Testergebnisse“ auf Seite 14). Deshalb legt Rot auch keine Infektionsmarker vor sich. Trotzdem muss er einen der Marker von Gelb wählen und anschauen, da Gelb ein Alien sein könnte. Aus diesem Grund rückt der rote Spieler seine Verdachtsscheibe 1 Feld vor und verlässt den grünen Bereich. Rot findet heraus, dass er nicht infiziert wurde. Der gelbe Spieler rückt seine Scheibe nicht vor, da er keinen Infektionsmarker angeschaut hat.

**WICHTIG:** Wenn ein Infektionsmarker überprüft wird, ist es **wichtig**, dass kein Spieler einen Kommentar macht oder Hinweise gibt, die irgendwie verraten könnten, dass er ein Mensch oder Alien ist, da seine Rolle sonst vorzeitig auffliegen könnte. Es ist außerdem **GRUNDLEGENDE WICHTIG**, dass ein Spieler **IMMER** seine Rollenkarten anpasst, egal ob er angesteckt wurde oder nicht. Selbst wenn die Rolle eines Spielers unverändert bleibt, nimmt er **alle** seine Rollenkarten, mischt sie und schiebt dann die passende Karte unter seinen Charakterbogen. Das verhindert, dass andere Spieler wissen, ob sich seine Rolle geändert hat oder nicht.

## 4.2 - CHARAKTERAKTIONEN DURCHFÜHREN

Nachdem alle Begegnungen abgehandelt wurden, nimmt der Anführer alle Aktionskarten vom Aktive-Karten-Stapel und mischt sie. Dann **muss** er **mindestens** 1 Aktionskarte von diesem Stapel aufdecken.

Wenn der Anführer eine Karte aufdeckt und ausspielt, muss er den Effekt der Karte einem **beliebigen** Charakter zuweisen, der noch an einem Ort steht, wo er die Aktion durchführen kann. Beispielsweise ist es nicht möglich, eine Reparieren-Karte an einem Ort zu verwenden, auf dem keine Schadensmarker liegen, sondern sie muss einem Charakter an einem beschädigten Ort zugewiesen werden.

Nachdem die Aktion durchgeführt wurde, wird der Charakter auf die Seite gelegt: Ihm können in dieser Runde keine weiteren Karten zugewiesen werden.

### KOOPERATIONSBONUS

*Viele Orte in der Basis können deutlich effizienter benutzt werden, wenn mehrere Charaktere zusammenarbeiten. Das wird Kooperationsbonus genannt und wird durch dieses Symbol angezeigt:* 

*Wenn einem Charakter an einem Ort eine BENUTZEN- oder REPARIEREN-Aktion zugewiesen wird, der einen Kooperationsbonus hat, und an diesem Ort mehr als ein **stehender** Charakter ist, führen die Charaktere die Aktion so oft durch, wie stehende Charaktere an diesem Ort sind. Dann legen sie **nur 1 der Charaktere** auf die Seite, um anzuzeigen, dass die Aktion durchgeführt wurde.*



3 Charaktere sind am Basishubschrauber und der Anführer weist einem von ihnen eine REPARIEREN-Aktion zu. Da an diesem Ort 3 Charaktere stehen, werden 3 Schadensmarker entfernt (anstatt nur 1), dann wird ein Charakter auf die Seite gelegt.

Falls einem anderen Charakter an diesem Ort eine weitere REPARIEREN-Aktion zugewiesen würde, könnten 2 weitere Schadensmarker entfernt werden, da dort noch 2 stehende Charaktere sind (was wiederum nur 1 Charakter auf die Seite legen würde und 1 Charakter würde immer noch stehen).



Falls es **keine** stehenden Charaktere gibt, welche die Aktion durchführen können, ist die Aktion verloren, aber es muss trotzdem ein Charakter gewählt werden. Der Anführer wählt 1 beliebigen Charakter und legt ihn auf die Seite.

**Nachdem eine Aktionskarte komplett abgehandelt wurde**, darf der Anführer entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdeckt oder aufhört und den Rest des Aktive-Aktion-Stapels verdeckt auf den Ablagestapel legt, ohne sie vorher anzuschauen.

**WICHTIG:** Der Anführer hat immer das letzte Wort bei der Entscheidung, welcher Charakter eine Aktion durchführt und ob er weiter Karten aufdeckt und Aktionen durchführt oder ob er aufhört und die restlichen Aktionskarten vom Aktive-Aktionen-Stapel ablegt.



Der Anführer deckt die oberste Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel auf: Es ist **BENUTZEN**. Er entscheidet, dass diese dem gelben Spieler zugewiesen wird. Da der Ort, an dem der gelbe Spieler ist, einen Kooperationsbonus hat (der den Effekt der Aktion um die Anzahl der Charaktere an diesem Ort vervielfacht), legt sie 2 Treibstoffmarker in den Raum anstatt einem. Dann legt der Anführer den gelben Charakter auf die Seite, um anzuzeigen, dass die Aktion durchgeführt wurde.



Der Anführer deckt die dritte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel auf: Es ist REPARIEREN. Er entscheidet, dass sie der blauen Spielerin zugewiesen wird. Der Ort von der blauen Spielerin hat einen Kooperationsbonus, aber da es keine weiteren stehenden Charaktere an diesem Ort gibt, kann dieser nicht verwendet werden. Deshalb wird nur 1 Schadensmarker entfernt. Dann legt der Anführer den blauen Charakter auf die Seite, um anzuzeigen, dass die Aktion durchgeführt wurde.



Der Anführer deckt die vierte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel auf: Es ist noch einmal BENUTZEN. Diese Aktion kann der Anführer nur noch dem roten Charakter zuweisen, da sonst keiner übrig ist. Leider ist an diesem Ort keine BENUTZEN-Aktion möglich, also geht die Aktion verloren, aber der Charakter wird trotzdem auf die Seite gelegt.



Der Anführer deckt die nächste Karte auf: Es ist SABOTIEREN. Er entscheidet sich dafür, dass der grüne Spieler in der Wetterstation diese Aktion durchführt. Um das zu tun, legt er den grünen Charakter auf die Seite und sabotiert den Ort, wodurch ein Treibstoffmarker aus dem Lager abgelegt wird.



## PHASE 5: AUFENTHALTSRAUM & BESCHULDIGUNGEN

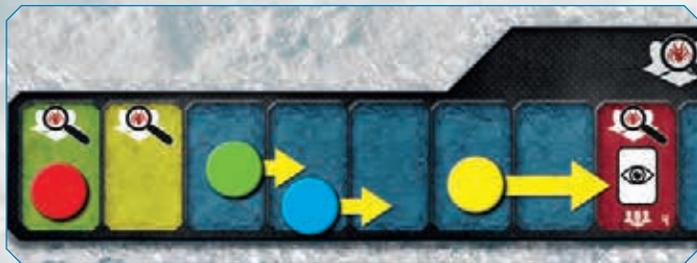
In dieser Phase stellen alle Spieler (außer Enttarnte Aliens) ihre Charaktere zurück in den Aufenthaltsraum. **Dort können Spieler Waffen- und/oder Gegenstandskarten miteinander tauschen** und, falls sie jemanden verdächtigen, andere Spieler beschuldigen, ein Alien zu sein.

Nach der Diskussion und dem Austausch von Vermutungen darf jeder Spieler einen anderen Spieler wählen, von dem er glaubt, dass er ein Alien ist.

Der Anführer zählt bis drei und dann zeigt jeder mit seinem Finger auf den Spieler, von dem er glaubt, dass er ein Alien ist. Spieler, die nicht wählen möchten, verschränken in diesem Moment einfach ihre Arme. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wird die Verdachtsscheibe jedes Spielers für **jede Stimme** gegen ihn um 1 Feld nach rechts gerückt.

**WICHTIG: Spieler, deren Verdachtsscheibe im grünen Bereich liegt, können nicht gewählt werden (siehe „Testergebnisse“ unten).**

Falls die Verdachtsscheibe eines Spielers das Feld für den maximalen Verdacht erreicht (der rote Bereich mit der passenden Spieleranzahl), muss derjenige ab sofort alle Aktionskarten, die er spielt, **aufdecken**, wenn er sie dem Anführer in Phase 4 gibt (siehe Seite 8).



In einer 4-Spieler-Partie zeigen der rote Spieler und die blaue Spielerin bei der Abstimmung beide auf den gelben Spieler. Gelb zeigt auf Grün und Grün zeigt auf Blau.

Also werden die Scheiben auf der Verdachtsleiste vorgerückt. Gelb hat 2 Stimmen erhalten, rückt also 2 Felder vor, wodurch er das Feld für den maximalen Verdacht erreicht. Ab sofort ist er gezwungen, seine Aktionskarten offen zu spielen.

Grün und Blau rücken jeweils 1 Feld vor.

Niemand konnte für Rot stimmen, da seine Verdachtsscheibe auf dem grünen Feld liegt und er somit erwiesenermaßen ein Mensch sein muss.

Er könnte vorrücken, falls er eine Begegnung mit einem anderen Charakter hat, der noch nicht erwiesenermaßen ein Mensch ist.

*Falls sich ein infizierter Spieler freiwillig enttarnen möchte, darf er das jetzt tun (und nur jetzt – siehe Seite 15). Falls er sich dazu entscheidet, spielt er von nun als Enttarntes Alien.*



## PHASE 6: TESTS

In dieser Phase können Spieler die Rolle eines Charakters entweder mit TEST A (Bluttest) und/oder TEST B (Feuertest) prüfen. Mit Tests wird die Rolle der anderen Charaktere enthüllt.

Jeder Charakter, der einen Blutbeutel (TEST A) und/oder ein Kabel und einen Flammenwerfer (TEST B) hat, darf bis zu **einem Test pro Art** und insgesamt je 1 Test für die gesamte Gruppe durchführen. (TEST A und TEST B dürfen auch an verschiedenen Spielern durchgeführt werden.)

**Ein Spieler darf auch einen Test bei seinem eigenen Charakter durchführen, um den anderen seine Rolle zu zeigen.**

Ein Spieler mit einem Blutbeutel darf genau einen TEST A beim Charakter, der den **höchsten Verdacht** auf der Verdachtsleiste hat, durchführen. (Sollten mehrere Spieler den höchsten Verdacht haben, entscheidet der Besitzer des Blutbeutels, wer getestet wird.)

Ein Spieler, der sowohl ein Kabel als auch einen Flammenwerfer hat (beide müssen dem gleichen Charakter gehören), darf genau einen TEST B bei einem **beliebigen** Spieler seiner Wahl durchführen, unabhängig von der Position auf der Verdachtsleiste, indem er 1 Nachlademarker ablegt.

Um einen TEST A durchzuführen, muss der Spieler den anderen nur den Blutbeutel zeigen und ablegen (in den Ablagebereich) und den Spieler bestimmen, der getestet wird.

Um einen TEST B durchzuführen, bestimmt der Spieler, wen er testen möchte, und legt dann 1 Nachlademarker von seinem Flammenwerfer ab.

In beiden Fällen muss der gewählte Spieler seine **WAHRE IDENTITÄT** preisgeben, indem er jedem seine aktuelle Rollenkarte zeigt (Mensch oder Alien).

**WICHTIG:** Die gesamte Gruppe kann nur genau EINEN TEST A und genau EINEN TEST B pro Runde durchführen. Falls mehr Spieler einen Test durchführen könnten, entscheidet der Anführer, wer dies tut und wer nicht.

## TESTERGEBNISSE



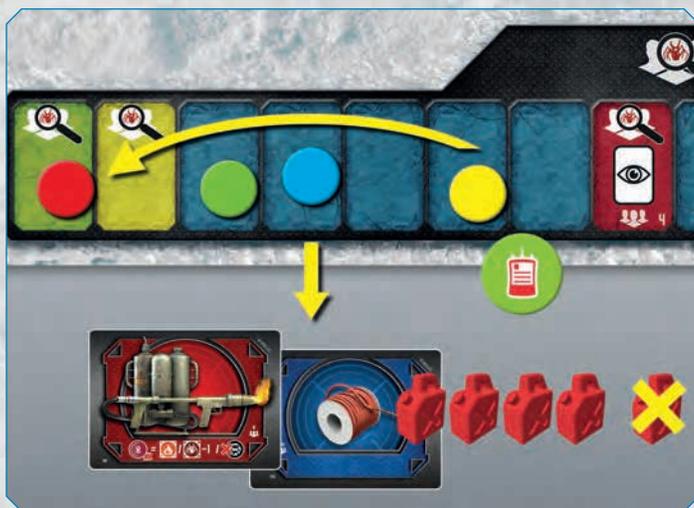
**FALLS DER GETESTETE SPIELER EIN MENSCH IST, WIRD SEINE VERDACHTSSCHEIBE AUF DAS GRÜNE FELD AM ANFANG DER VERDACHTSLEISTE GELEGT.**



**FALLS DER GETESTETE SPIELER EIN ALIEN IST, VERWANDELT ER SICH AUGENBLICKLICH UND SPIELT SOFORT ALS ENTTARNTES ALIEN WEITER (SIEHE „SICH SELBST ALS ALIEN ENTTARNEN“ RECHTS).**



Nach einem Test wird der rote Spieler als Alien überführt. Deshalb muss er sich selbst enttarnen. Er entfernt seinen Charakter aus dem Spiel, legt alle seine Karten verdeckt unter die entsprechenden Stapel und dreht seinen Charakterbogen um. Da er der Erste ist, der sich als Alien enttarnt, nimmt er sich Alien-Stärkemarker mit einem Wert in Höhe der halben Spieleranzahl. Außerdem legt er den Ortsstapel vor sich und spielt von nun an als Enttarntes Alien (siehe „Sich selbst als Alien enttarnen“ rechts).



Der rote Spieler hat einen Blutbeutel, also kann er einen TEST A durchführen, allerdings nur beim gelben Spieler, da seine Verdachtscheibe am weitesten vorgerückt ist. Gelb zeigt seine Rollenkarte, auf der MENSCH steht, also legt er seine Scheibe auf das grüne Feld (wo nur Charaktere bleiben, die erwiesenermaßen Menschen sind). Grün hat einen Flammenwerfer und ein Kabel, also kann er einen Nachlademarker seines Flammenwerfers verwenden, um einen TEST B bei der blauen Spielerin durchzuführen. Ihre Rollenkarte stellt sich als ALIEN heraus! Sie entfernt ihre Scheibe von der Verdachtsleiste und legt alle ihre Karten und Plättchen aus ihrem Besitz ab. Sie nimmt sich Alien-Stärkemarker im Wert von 2 und dreht ihren Charakterbogen um, wo eine Zusammenfassung ihrer neu errungenen Aktionen steht. Ab sofort spielt sie als Enttarntes Alien weiter.

## SICH SELBST ALS ALIEN ENTTARNEN

Während Phase 5 kann sich ein Alien-Spieler auf eigenen Wunsch enttarnen und als Enttarntes Alien weiterspielen. Alternativ kann er in Phase 6 infolge eines Tests dazu gezwungen werden. Sobald ein Alien enttarnt wird, muss dieses seinen Charakter aus dem Spiel entfernen sowie alle Karten und Plättchen aus seinem Besitz (Labormarker werden verdeckt abgelegt). Falls das soeben enttarnte Alien gerade der Anführer ist, gibt er den Anführerbogen sofort nach links weiter.

Falls er der erste Spieler ist, der ein Enttarntes Alien wird, nimmt er den Ortsstapel und Alien-Stärkemarker mit einem Wert in Höhe der halben Spieleranzahl (abgerundet), wobei er sich selbst mitrechnet. (Alien-Stärkemarker und -Aufsteller können jederzeit gleichwertig ausgetauscht werden.) Jetzt ist er bereit, um in Phase 3 der nächsten Runde zu handeln.

Falls es jedoch bereits ein anderes Enttarntes Alien gibt (oder gab), fügt das neue Enttarnte Alien nur einen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker zum Vorrat des vorherigen Aliens hinzu. Von nun an arbeiten alle Enttarnten Aliens zusammen und teilen ihre Entscheidungen und Aktionen (*in Wirklichkeit gibt es weiterhin nur ein Alien, das aus mehreren halbunabhängigen Teilen besteht und sich aus dem Bewusstsein aller Kreaturen zusammensetzt, die es assimiliert hat*).

**WICHTIG:** Wenn das Enttarnte Alien aus mehreren Spielern besteht, hat nicht nur einer davon das Kommando: Da alle Aliens Teil des gleichen Organismus sind, teilen alle Spieler, die als Enttarntes Alien spielen, ihre Entscheidungen. Keinem Spieler „gehören“ die Alien-Stärkemarker.



Während der Zeit im Aufenthaltsraum entschließt sich der rote Spieler dazu, seine wahre Rolle (Alien) preiszugeben, indem er seine Rollenkarte zeigt, und möchte so dem weißen Spieler helfen, der bereits als Alien enttarnt ist. Er entfernt seinen Charakter aus dem Spiel und legt alle Karten unter die passenden Stapel. Dann fügt er dem Vorrat des bereits Enttarnten Aliens einen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker hinzu. Von nun an ist er ein fester Bestandteil des Spiels des Enttarnten Aliens – alle Spieler, die das Enttarnte Alien spielen, teilen ihre Aktionen und Entscheidungen.

## PHASE 7: NAHRUNGSVERBRAUCH

In dieser Phase müssen die Spieler ihre Charaktere mit Nahrung versorgen. Falls es Vorräte in der Küche gibt, werden sie **alle** abgelegt (normalerweise sind das 2 Nahrungsmarker, aber die tatsächliche Anzahl ist irrelevant, solange es mindestens einer ist). Falls keine Nahrungsmarker in der Küche sind, müssen 4 Nahrungsmarker direkt aus der Vorratskammer abgelegt werden. Falls dort nicht mehr genug Nahrung ist, um alle zu versorgen, werden alle Charaktere sofort **hungrig**, wodurch das Handlimit augenblicklich auf 2 Karten reduziert wird.

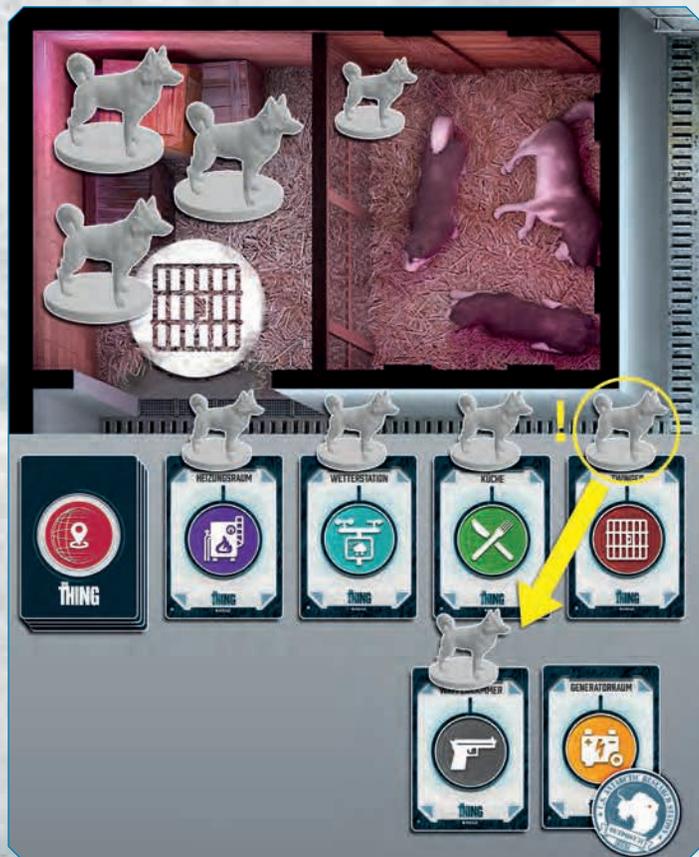


## PHASE 8: HUNDEBEWEGUNG & ANFÜHRERWECHSEL

In dieser Phase bewegen sich die Hunde durch die Basis. Der Anführer sammelt alle Hunde, **die sich nicht im Zwinger befinden**, und mischt den Ortsstapel. Dann deckt er Karten auf **gleich der Anzahl Hunde, die nicht im Zwinger sind** und stellt an jeden aufgedeckten Ort 1 Hund.

Sobald alle Hunde platziert wurden, nimmt sich der Spieler, der den Anführermarker hat, den Anführerbogen. Hat niemand den Anführermarker, behält der jetzige Anführer den Bogen. In beiden Fällen zieht der neue Anführer eine letzte Ortskarte und legt den Anführermarker in diesen Raum.

Falls dabei zu irgendeinem Zeitpunkt die Zwinger-Karte gezogen wird, öffnet sich der Zwinger, wodurch alle Hunde freigelassen werden und **augenblicklich** ins Spiel kommen. Der Anführer muss dann solange Karten ziehen und Hunde platzieren, bis alle Hunde an Orten sind. Falls die Zwinger-Karte gezogen wurde, um zu bestimmen, wo der Anführermarker hingelegt wird, muss eine weitere Karte zu diesem Zweck gezogen werden, sobald alle Hunde platziert wurden.



In dieser Phase zieht der Anführer 3 Karten vom Ortsstapel, weil noch 3 Hunde in der Basis herumlaufen. Zuerst werden die Hunde auf die drei Orte gestellt, die auf den Karten angegeben sind. Dann zieht der Anführer eine weitere Karte vom Ortsstapel, um den Anführermarker zu platzieren, doch er zieht den Zwinger!

Leider bedeutet das, dass irgendjemand den eingesperrten Hund freigelassen hat. Deshalb muss der Anführer jetzt eine weitere Karte ziehen, um zu bestimmen, wo dieser hingehet. Er zieht die Waffenkammer und stellt den Hund dorthin. Dann zieht er eine weitere Karte für das Anführerplättchen (Generatorraum).

## OPTIONALE ZWINGER-REGEL

In den ersten Partien könnte das Kontrollieren der Hunde für die menschlichen Spieler etwas schwierig sein, während sie noch die Spielmechaniken lernen. Falls das so ist, könnt ihr diese optionale Regel verwenden: Entfernt die Zwinger-Karte aus dem Ortsstapel. Ohne diese Karte kommen die Hunde niemals aus dem Zwinger und sie sind keine Bedrohung mehr, sobald sie einmal gefangen sind.

## DAS SPIEL GEWINNEN

Es gibt mehrere Arten, auf die *The Thing – Das Brettspiel* enden kann, abhängig vom Verhalten der Spieler und in den meisten Fällen von der vollständigen Auslöschung des anderen Teams.

**Alle Menschen gewinnen augenblicklich, wenn sie ALLE aus der Basis entkommen und kein Alien mit ihnen entkommt.**

Das kann auf folgende Arten passieren:

**RETTUNGSHUBSCHRAUBER:** Wenn in Phase 4 „Aktionskarten ziehen & Charakteraktionen durchführen“ der Rettungshubschrauber, sofort nachdem alle Begegnungen abgehandelt wurden, angekommen ist, darf der Charakter mit dem **niedrigsten** Verdacht (auf der Verdachtsleiste) **entscheiden**, ob er an Bord geht (bei Gleichstand entscheidet zuerst der daran Beteiligte, der am weitesten vorne in Spielreihenfolge sitzt, ob er an Bord geht oder nicht). Falls er sich dagegen entscheidet, findet in dieser Runde kein Versuch statt, mit dem Rettungshubschrauber zu entkommen. Falls er sich dafür entscheidet, an Bord zu gehen, zeigt er seine Rollenkarte. Dann entscheidet der Charakter mit dem **zweitniedrigsten** Verdacht, ob er an Bord geht. Er darf jedoch nur an Bord gehen, wenn der Spieler, **der bereits an Bord ist, dies erlaubt**. Andernfalls bleibt er am Boden und die Entscheidung, an Bord zu gehen, geht an den Charakter mit dem **drittniedrigsten** Verdacht, der an Bord gehen kann, wenn der Spieler an Bord dies erlaubt, und so weiter. Das geht so lange weiter, bis ein neuer Charakter an Bord gelassen wird. Falls das passiert, muss der neue gerettete Spieler seine Rollenkarte zeigen. Falls er ein Alien ist, endet das Spiel augenblicklich und die Aliens gewinnen, aber wenn er ein Mensch ist, geht der Prozess weiter, beginnend mit dem Spieler mit dem niedrigsten Verdacht, der noch nicht an Bord ist und dann aufsteigend. Diesmal müssen jedoch alle Spieler an Bord zustimmen, jemanden an Bord zu lassen. Diese Runden gehen so lange weiter, bis das Ende der Verdachtsleiste (mit dem letzten Charakter) erreicht ist und niemand mehr an Bord gelassen wurde. Anschließend verlässt der Hubschrauber die Basis. Die Charaktere am Boden zeigen dann ihre Rollenkarten. Wenn **alle Aliens** sind, gewinnen die Menschen. Falls auch nur ein Mensch darunter ist, gewinnen die Aliens.



**WICHTIG:** Der Rettungshubschrauber bleibt nur in der Basis, solange er Treibstoff hat. Jede Runde in Phase 2 wird der Treibstoffmarker 1 Feld vorgerückt. Ist der Treibstoffmarker zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem letzten Feld, wenn er vorrücken müsste, hebt er ohne Passagiere ab und überlässt sie ihrem Schicksal.

#### MIT DEM BASISHUBSCHRAUBER ODER SCHNEEMOBIL ENTKOMMEN:

Falls ein Charakter die Schlüssel hat, kann er zum Basis-hubschrauber oder dem Schneemobil (Schuppen) gehen, vorausgesetzt, das Fahrzeug ist bereit (siehe Seiten 20 und 21). Wenn ihm dort vom Anführer eine BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, kann er die Schlüssel zeigen und den Rettungsprozess starten. Zu diesem Zeitpunkt ist der Charakter der Erste, der in den Rettungshubschrauber / das Schneemobil einsteigt. Der Prozess für das Einsteigen ist der gleiche wie beim Rettungshubschrauber. Beginnend bei dem Charakter mit dem niedrigsten Verdacht können die Charaktere einsteigen. Falls niemand an Bord kommt, entkommt der Besitzer der Schlüssel alleine von der Basis (was eine Siegbedingung für das Alien ist, das alleine in Menschenform entkommen will).



In Phase 2 „Basiswartung & Rettungshubschrauber vorrücken“ landet der Rettungshubschrauber in der Basis. In Phase 4 verkündet der rote Spieler, dass er an Bord des Hubschraubers gehen will, da er der am wenigsten Verdächtige ist und sich dieses Recht sichern kann. Das löst das Ende des Spiels und die Auswahl der Charaktere aus, die gerettet werden. Sobald er an Bord ist, muss er entscheiden, ob er Gelb (mit dem zweitniedrigsten Verdacht) mitnimmt, aber Gelb kann ihn nicht überzeugen – das Verhalten von Gelb war die ganze Zeit schon mehrdeutig – also lässt er Gelb am Boden. Dann trifft er die Entscheidung für Grün: Er nimmt Grün gerne mit an Bord, da er Grün völlig vertraut.

Grün geht an Bord des Hubschraubers und beweist, dass er ein Mensch ist, also sind sie vorerst sicher. Da ein neuer Charakter an Bord ist, beginnt der Prozess wieder beim Spieler mit dem niedrigsten Verdacht auf der Verdachtsleiste. Also geht es zurück zu Gelb. Aber beide Spieler sind sich einig, Gelb weiterhin nicht an Bord zu lassen und gehen zu Blau über. Rot und Grün vertrauen Blau ebenfalls nicht, da Blau im Verlauf des Spiels häufiger mit Gelb zusammengearbeitet hat. Deshalb gehen sie das Risiko ein und lassen Blau ebenfalls am Boden. Der Hubschrauber verlässt die Basis und Gelb und Blau müssen ihre Rollenkarten zeigen: Sie sind beide Aliens! Die Menschen haben eine riskante Entscheidung getroffen, die sich jedoch am Ende ausgezahlt hat und durch die sie das Spiel gewonnen haben!



*Das Alien gewinnt, wenn es eins der folgenden Dinge erreicht:*

- Es infiziert oder tötet den letzten Menschen.
- Ein oder mehrere Menschen erfrieren in der Basis.
- Es entkommt mit den Menschen (durch den Rettungshubschrauber, den Basis-hubschrauber oder das Schneemobil).
- Es entkommt alleine in Menschenform (durch den Rettungshubschrauber, den Basis-hubschrauber oder das Schneemobil).

#### KLARSTELLUNGEN:

Selbst wenn die Menschen alle Aliens in der Basis eliminieren, müssen sie trotzdem aus der Basis entkommen und die Menschheit vor der bevorstehenden Gefahr warnen, um zu gewinnen.

Wie bereits erklärt, wird das Alien als ein einziges Wesen behandelt, während alle Menschen unabhängig sind, selbst wenn sie Teil desselben Teams sind. Aus diesem Grund gilt der letzte Mensch, der getötet wird, als der Verlierer und das gegnerische Team als Gewinner. In dem seltenen Fall, dass das Alien-Team keinen entarteten Spieler hat und das Spiel endet, weil alle Menschen infiziert wurden, verliert der letzte Spieler, der infiziert wurde, als Mensch das Spiel. Damit es nachvollziehbar bleibt, wie der letzte infizierte Spieler identifiziert wurde, empfehlen wir, immer im Hinterkopf zu behalten, wann ein Mensch deinen Alien-Infektionsmarker zieht. In diesem Fall könnt ihr die Infektionskette nachverfolgen.



## CHARAKTERFÄHIGKEITEN



### BENNINGS

Wenn er in der Wetterstation ist und ihm eine BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, wirft er den Wetterwürfel zweimal und wählt eines der Ergebnisse aus.



### CLARK

Ignoriert Hunde an allen Orten und hat keine Begegnung, falls er alleine mit einem Hund ist.



### WINDOWS

Wenn ihm eine REPARIEREN-Aktionskarte an einem beliebigen Ort zugewiesen wird, darf er 2 statt 1 reparieren.



### MACREADY

Wenn er in der Waffenkammer ist und ihm eine BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, darf er 3 Karten ziehen, 1 wählen und die anderen beiden unter den Stapel zurücklegen.



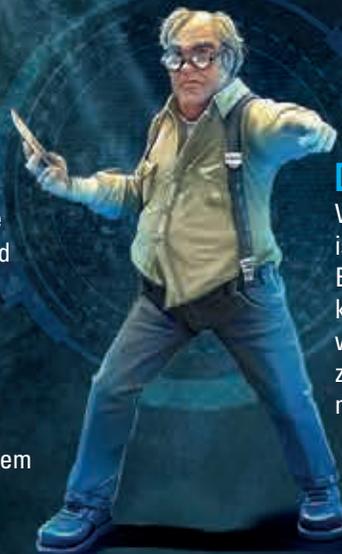
### GARRY

Während Phase 4 darf er, nachdem er Karten gezogen hat, 1 Aktionskarte ablegen und eine neue ziehen.



### NORRIS

Er hat eine eigene Taschenlampe und erleidet niemals die Effekte der Dunkelheit. Er kann also immer entscheiden, welche Karte er dem Anführer gibt.



### DR. BLAIR

Wenn er im Labor ist und ihm die BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, darf er einen zusätzlichen Labormarker ziehen.



### NAULS

Wenn er in der Küche ist und ihm die BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, erfüllt er die Anforderungen der Basis mit 1 anstatt 2 Nahrungsmarkern.

## WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Es gibt kein Limit an Markern, Waffen- und Gegenstandskarten, die ein Spieler gleichzeitig haben kann. Wenn du eine Karte oder einen Marker ziehst, halte sie/ihn vor den anderen Spielern geheim (außer den Flammenwerfer, siehe unten), bis du sie/ihn benutzt.

Abgesehen von den unten stehenden Ausnahmen, kann jede Karte und jeder Labormarker nur einmal verwendet werden. Dann wird sie/er aus dem Spiel entfernt. Legt sie nicht zurück unter die Stapel oder zurück in den Beutel.

**Hinweis:** Anders als bei Markern (außer die in der Reserve) gelten Waffen- und Gegenstandskarten, die *abgelegt* werden (einschließlich der Karten, die abgelegt werden, wenn ein Alien enttarnt wird), nicht als verbraucht und kommen in zufälliger Reihenfolge unter ihre jeweiligen Stapel und nicht aus dem Spiel.

Falls der Waffen- oder Gegenstandsstapel leer wird, können Spieler für den Rest des Spiels keine Karten mehr von dort ziehen (außer ein Enttarntes Alien legt Karten dorthin zurück).

### WAFFEN BENUTZEN



#### DYNAMIT UND MOLOTOW

Die Dynamit- und die Molotow-Karte kannst du im Kampf gegen das Enttarnte Alien verwenden. **Du musst die Karte sowie 1 verdeckte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel ablegen und deinen Aufsteller auf die Seite legen.** Das Alien legt einen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker von diesem Ort ab (er kommt zurück in den Vorrat) und es flüchtet (siehe Seite 9).

Die Karten können außerdem verwendet werden, um einen Ort anzuzünden und somit die Basis zu wärmen. **Du musst die Karte sowie 1 verdeckte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel ablegen und deinen Aufsteller im Aufenthaltsraum auf die Seite legen.** Lege dann einen Feuermarker auf den nun brennenden Ort und entferne die passende Karte aus dem Ortsstapel. Wenn diese Aktion durchgeführt wird, kommt der Frostmarker wieder an den Anfang seiner Leiste.



#### FLAMMENWERFER

Sobald du den Flammenwerfer ziehst, legst du die Karte aufgedeckt vor dich und legst 6 Nachlademarker darauf. Diese können verwendet werden, um gegen das Enttarnte Alien zu kämpfen, indem du 1 Nachlademarker davon ablegst. **Du musst außerdem 1 verdeckte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel ablegen und deinen Aufsteller auf die Seite legen.** Das Alien legt einen 1-Punkt-Alien-Stärkemarker von diesem Ort ab und es flüchtet (siehe Seite 9).

Du kannst ihn auch dafür verwenden, um einer Begegnung (und der Infektionsprobe) zu entgehen, indem du einen Nachlademarker ablegst (siehe Seite 9).

Der Flammenwerfer kann außerdem verwendet werden, um einen Ort anzuzünden und somit die Basis zu wärmen. **Du musst 1 Nachlademarker sowie 1 verdeckte Aktionskarte vom Aktive-Karten-Stapel ablegen und deinen Aufsteller im Aufenthaltsraum auf die Seite legen.** Lege dann einen Feuermarker auf den nun brennenden Ort und entferne die passende Karte aus dem Ortsstapel. Wenn diese Aktion durchgeführt wird, kommt der Frostmarker wieder an den Anfang seiner Leiste.

## BRENNENDE ORTE

In Phase 4, direkt bevor Charakteraktionen durchgeführt werden, kann ein Charakter mit den richtigen Waffen (siehe unten) einen Ort in Brand setzen, um die Basis zu wärmen. Dieser Ort gilt dann als zerstört und für den Rest des Spiels kann dort kein Spieler mehr hingehen oder Aktionen durchführen. Die Ortskarte wird aus dem Ortsstapel entfernt. Sobald das passiert ist, kommt der Frostmarker wieder an den Anfang der Leiste.



#### SCHUSSWAFFEN

Eine Schusswaffe kann verwendet werden, um einer Begegnung (und der Infektionsprobe) zu entgehen und darf nach der Verwendung behalten werden (siehe Seite 9).



#### NAHKAMPFWAFFEN

Eine Nahkampfwaffe kann verwendet werden, um einer Begegnung (und der Infektionsprobe) zu entgehen, indem die Karte abgelegt wird (siehe Seite 9).

### GEGENSTÄNDE BENUTZEN



#### TASCHENLAMPEN

Eine Taschenlampe kann verwendet werden, um den Effekten der Dunkelheit zu entgehen (siehe Seite 7), dann darfst du wie gewohnt Karten spielen. Falls du die Spezialaktion (siehe Seite 8) verwendest, darfst du mit der Taschenlampe zwei Karten anschauen, eine aussuchen und dem Anführer geben und die andere ablegen. Sie darf nach der Verwendung behalten werden.



#### TREIBSTOFF

Treibstoff kann verwendet werden, um 1 Treibstoffmarker in deinen Raum zu legen. Benutze die Treibstoff-Karte und nimm einen Treibstoffmarker aus dem Lager. Das **gilt nicht** als deine Aktion für diese Runde und ist eine freie Bonusaktion.



#### SCHLÜSSEL [BASISHUBSCHRAUBER UND SCHNEEMOBIL]

Die Schlüssel können verwendet werden, um mit dem Basishubschrauber oder den Schneemobil zu entkommen. Um sie zu benutzen, ist es notwendig, dass das Fahrzeug bereit zur Flucht ist (siehe Seiten 20 und 21) und dass der Anführer dir in Phase 4 die BENUTZEN-Aktionskarte zuweist.



#### WERKZEUG

Werkzeug kann verwendet werden, um einen Ort ohne die REPARIEREN-Aktionskarte zu reparieren (dein Aufsteller muss an dem Ort sein). Benutze die Werkzeug-Karte und entferne 1 Schadensmarker. Das **gilt nicht** als deine Aktion für diese Runde und ist eine freie Bonusaktion.



#### KABEL

Kabel können zusammen mit dem Flammenwerfer in Phase 6 für einen TEST B verwendet werden, indem du 1 Nachlademarker ablegst. Behalte das Kabel danach.

## ORTE UND ORTSAKTIONEN

### FARBEN VON ORTEN

**GRÜNE ORTE:** Diese Orte können nur von Charakteren, Enttarnten Aliens und Hunden verwendet bzw. betreten werden.

**BLAUE ORTE:** Diese Orte können nur von Charakteren verwendet werden, jedoch von beliebig vielen gleichzeitig.

**GELBE ORTE:** An diesen Orten werden die Vorräte der Basis gelagert.

**ROTE ORTE:** Diese Orte kann niemand verwenden bzw. betreten, es sind lediglich Bereiche für Ablagestapel von Karten.

**LILA ORT:** Diesen Ort kann nur das Enttarnte Alien verwenden.

### AUFENTHALTSRAUM

Kein Limit – Kein Enttarntes Alien und kein Hund



**AUFBAU:** Stellt zu Beginn des Spiels alle Charaktere hierhin.

**ZWECK:** Im Aufenthaltsraum trefft ihr euch in Phase 5, um Karten zu tauschen, Tests durchzuführen und andere zu beschuldigen.

**KOOPERATIONSBONUS:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:** Keine

### BASISHUBSCHRAUBER

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund  
(kein Limit bei der Flucht)



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels liegen abhängig von der Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl Schadensmarker auf dem Basishubschrauber:

**4 Spieler:** 2 Schadensmarker

**5 Spieler:** 3 Schadensmarker

**6 Spieler:** 4 Schadensmarker

**7 Spieler:** 5 Schadensmarker

**8 Spieler:** 6 Schadensmarker

**ZWECK:** Falls der Basishubschrauber vollständig repariert und mit Treibstoffmarkern gefüllt ist, kann er zur Flucht verwendet werden.

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Nimm 1 Treibstoffmarker aus der Außenreserve und lege ihn auf den Basishubschrauber, oder versuche eine Flucht, falls der Basishubschrauber bereit ist (siehe Seite 17).

**Sabotieren (Karte):** Platziere hier 1 Schadensmarker.

**Sabotieren (Alien):** Platziere hier pro Stärkepunkt, den das Alien am Basishubschrauber hat, 1 Schadensmarker.

**Reparieren:** Entferne hier 1 Schadensmarker.

**BESCHÄDIGT [MIT MIND. 1 SCHADENSMARKER]:** Wenn der Basishubschrauber beschädigt ist, kannst du diesen nicht benutzen, selbst wenn er genügend Treibstoff hat und du die Schlüssel hast.

### FUNKRAUM

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels wird pro Spieler 1 Schadensmarker in den Funkraum gelegt.

**ZWECK:** Wenn er vollständig repariert ist, ist es möglich, mit einer BENUTZEN-Aktion ein S.O.S.-Signal zu senden. Dann wird der Rettungshubschrauber auf das erste Feld der Rettungsleiste gestellt (siehe Seite 7).

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

### VERFÜGBARE AKTIONEN:

**Benutzen:** Sende das S.O.S.-Signal.

**Sabotieren (Karte):** Platziere hier 1 Schadensmarker.

**Sabotieren (Alien):** Platziere hier pro Stärkepunkt, den das Alien im Funkraum hat, 1 Schadensmarker.

**Reparieren:** Entferne hier 1 Schadensmarker.

**BESCHÄDIGT [MIT MIND. 1 SCHADENSMARKER]:** Solange der Funkraum beschädigt ist, kann das S.O.S.-Signal nicht gesendet werden.

**Hinweis:** Sobald das S.O.S.-Signal gesendet wurde, rückt der Rettungshubschrauber immer weiter Richtung Basis, selbst wenn der Funkraum danach wieder beschädigt wird.

### GENERATORRAUM

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels sind alle Felder des Generatorraums mit Treibstoffmarkern gefüllt.

**ZWECK:** Versorgt die Basis mit Strom.

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Nimm 1 Treibstoffmarker aus dem Lager und lege ihn in den Generatorraum.

**Sabotieren (Karte):** Platziere hier 1 Schadensmarker.

**Sabotieren (Alien):** Platziere hier pro Stärkepunkt, den das Alien im Generatorraum hat, 1 Schadensmarker.

**Reparieren:** Entferne hier 1 Schadensmarker.

**BESCHÄDIGT [MIT 2 SCHADENSMARKERN]:** Wenn der Generatorraum vollständig beschädigt ist, fällt in der Basis der Strom aus. Lege den Stromausfallmarker auf den Generatorraum. Solange dieser dort ist, gelten die Regeln für Dunkelheit (siehe Seite 7).

### HEIZUNGSRAUM

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels sind alle Felder des Heizungsraums mit Treibstoffmarkern gefüllt.

**ZWECK:** Der Heizungsraum versorgt die gesamte Basis mit Wärme. Er läuft weiter, außer alle verfügbaren Felder sind mit Schadensmarkern gefüllt.

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Nimm 1 Treibstoffmarker aus dem Lager und lege ihn in den Heizungsraum.

**Sabotieren (Karte):** Platziere hier 1 Schadensmarker.

**Sabotieren (Alien):** Platziere hier pro Stärkepunkt, den das Alien im Heizungsraum hat, 1 Schadensmarker.

**Reparieren:** Entferne hier 1 Schadensmarker.

**BESCHÄDIGT:** Wenn die Heizung Treibstoff verbrennen muss, um die Basis mit Wärme zu versorgen, und nicht genügend Treibstoffmarker hier sind, lege so viele Schadensmarker hierhin, wie Marker fehlen.

**ZERSTÖRT:** Falls der Heizungsraum vollständig beschädigt ist, kann er nicht mehr repariert werden. Lege den Frostbogen auf diesen Ort und den Frostmarker auf der erste Feld der Leiste darauf. Dieser Marker wird abhängig von der Wetterübersicht in Richtung „Tod durch erfrieren“ vorrücken.

## KÜCHE & VORRATSKAMMER

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels ist die Vorratskammer voll, unabhängig von der Spieleranzahl.

**ZWECK:** Hier wird die gesamte Verpflegung für das Personal der Basis aufbewahrt.

**KOOPERATIONSBONUS:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Bereite etwas zu Essen für diese Runde vor: Nimm 2 Nahrungsmarker aus der Vorratskammer und lege sie in die Küche.

**Sabotieren (Karte):** Lege 2 Nahrungsmarker aus der Vorratskammer ab.

**Sabotieren (Alien):** Lege pro Stärkepunkt, den das Alien in der Küche hat, 2 Nahrungsmarker aus der Vorratskammer ab.

**BESCHÄDIGT:** Wenn zum ersten Mal in Phase 7 nicht genügend Nahrung in der Küche und der Vorratskammer ist, um den Nahrungsverbrauch zu decken (siehe Seite 16), wird das Handlimit auf 2 reduziert. Falls deine Handkartenanzahl dieses Limit übersteigt, musst du 1 Aktionskarte von deiner Hand auswählen und ablegen.

## LABOR

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels liegen abhängig von der Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl Labormarker im Labor. Pro Spieler werden dem Laborbeutel 2 Blutbeutel- und 3 Fehlschlagmarker hinzugefügt.

**ZWECK:** Hier kannst du versuchen, Marker für TEST A zu ziehen, um mit diesen durch einen Test die Rolle eines Spielers aufzudecken.

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Ziehe 1 Labormarker aus dem Laborbeutel. Du musst ihn dann entweder verdeckt ablegen oder verborgen behalten, bis du ihn benutzt.

**Sabotieren (Karte):** Lege 1 Labormarker mit einem Blutbeutel darauf (grün) aus dem Laborbeutel ab.

**Sabotieren (Alien):** Lege pro Stärkepunkt, den das Alien hier hat, 1 zufällig gezogenen Labormarker aus dem Laborbeutel ab, ohne es aufzudecken.

## LAGER

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Die Zusammensetzung des Gegenstandsstapels ist von der Spieleranzahl abhängig:

**Bis zu 5 Spieler:** 2x Schlüssel, 2x Taschenlampe, 2x Werkzeug, 2x Treibstoff und 2x Kabel

**6 Spieler:** Fügt zusätzlich 1x Taschenlampe hinzu.

**7 Spieler:** Fügt zusätzlich 1x Treibstoff und 1x Werkzeug hinzu.

**8 Spieler:** Fügt zusätzlich 1x Treibstoff und 1x Werkzeug hinzu.

**ZWECK:** Hier kannst du verschiedene Gegenstände finden. Darunter befinden sich: Schlüssel für den Basishubschrauber und das Schneemobil, Taschenlampen, um den Effekten der Dunkelheit zu entgehen, Werkzeuge, um zusätzlich zu deiner

normalen Aktion zu reparieren und Treibstoff, um zu deiner normalen Aktion einen Treibstoffmarker zu platzieren.

**KOOPERATIONSBONUS:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Ziehe 2 Karten und behalte 1 davon. Lege die andere Karte zurück unter den Stapel. Behalte deine Karten geheim.

**Sabotieren (Karte):** Entferne 1 Gegenstandskarte vom Stapel, ohne sie anzuschauen.

**Sabotieren (Alien):** Entferne pro Stärkepunkt, den das Alien hier hat, 1 Gegenstandskarte aus dem Spiel, ohne sie anzuschauen.

## SCHLAFSAAL

Kein Limit – Kein Enttarntes Alien und kein Hund



**AUFBAU:** Keiner

**ZWECK:** Im Schlafsaal kannst du alle deine Aktionskarten ablegen, um die gleiche Anzahl aus dem Aktionsstapel zu wählen. Sobald du fertig bist, musst du den Aktionskarten-Ablagestapel in den übrigen Aktionsstapel mischen, um einen neuen Aktionsstapel zu erstellen.

**KOOPERATIONSBONUS:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:** Keine

## SCHUPPEN [SCHNEEMOBIL]

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund  
(kein Limit bei der Flucht)



**AUFBAU:** Zu Beginn des Spiels liegt 1 Schadensmarker auf dem Schuppen.

**ZWECK:** Falls das Schneemobil im Schuppen vollständig repariert und mit Treibstoffmarkern gefüllt ist, kann es zur Flucht verwendet werden.

**KOOPERATIONSBONUS:** Ja

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Nimm 1 Treibstoffmarker aus der Außenreserve und lege ihn auf den Schuppen oder versuche eine Flucht, falls das Schneemobil bereit ist (siehe Seite 17).

**Sabotieren (Karte):** Platziere hier 1 Schadensmarker.

**Sabotieren (Alien):** Platziere hier pro Stärkepunkt, den das Alien im Schuppen hat, 1 Schadensmarker.

**Reparieren:** Entferne hier 1 Schadensmarker.

**BESCHÄDIGT [MIT MIND. 1 SCHADENSMARKER]:** Wenn das Schneemobil beschädigt ist, kannst du es nicht benutzen, selbst wenn es genügend Treibstoff hat und du die Schlüssel hast.



## WAFFENKAMMER

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Die Zusammensetzung des Waffenstapels ist von der Spieleranzahl abhängig:

**Bis zu 5 Spieler:** 1x Flammenwerfer, 3x Dynamit/Molotow, 3x Nahkampfwaffe und 1x Schusswaffe

**6 bis 7 Spieler:** 1x Flammenwerfer, 3x Dynamit/Molotow, 4x Nahkampfwaffe und 2x Schusswaffe

**8 Spieler:** 2x Flammenwerfer, 4x Dynamit/Molotow, 4x Nahkampfwaffe und 2x Schusswaffe

**ZWECK:** Hier findest du Waffen.

**KOOPERATIONS Bonus:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Ziehe 2 Waffenkarten und behalte 1 davon. Lege die andere Karte unter den Stapel zurück. Falls du einen Flammenwerfer behältst, musst du ihn den anderen Spielern zeigen. Alle anderen Karten behältst du geheim.

**Sabotieren (Karte):** Entferne 1 Waffenkarte aus dem Spiel, ohne sie anzuschauen.

**Sabotieren (Alien):** Entferne 1 Waffenkarte pro Stärkepunkt des Aliens in der Waffenkammer aus dem Spiel, ohne sie anzuschauen.

## WETTERSTATION

Max. 3 Spieler + Enttarntes Alien + 1 Hund



**AUFBAU:** Keiner

**ZWECK:** Hier kannst du den Wetterwürfel werfen und einem Ort deiner Wahl 1 Treibstoffmarker hinzufügen, solange Platz dafür in dem gewählten Raum ist. Sobald der Wetterwürfel geworfen wurde, bleibt er bis zur nächsten Runde an diesem Ort.

**KOOPERATIONS Bonus:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:**

**Benutzen:** Wirf den Wetterwürfel. Falls er bereits in der Wetterstation lag, darfst du entscheiden, ob du das neue oder das alte Ergebnis verwendest. Andernfalls musst du das gewürfelte Ergebnis behalten. Zusätzlich musst du 1 Treibstoffmarker aus dem Lager an einen Ort deiner Wahl legen.

**Sabotieren (Karte):** Lege 1 Treibstoffmarker aus dem Lager ab.

**Sabotieren (Alien):** Lege pro Stärkemarker, den das Alien in der Wetterstation hat, 1 Treibstoffmarker aus dem Lager ab.

## ZWINGER

Nur enttarntes Alien und Hunde



**AUFBAU:** Legt die Zwinger-Ortskarte hierhin.

**ZWECK:** Hier könnt ihr die Hunde einsperren. Denkt daran, die Zwinger-Karte dem Ortsstapel hinzuzufügen, falls mindestens 1 Hund im Zwinger ist.

**KOOPERATIONS Bonus:** Nein

**VERFÜGBARE AKTIONEN:** Keine

**WICHTIG:** Jedes Mal, wenn ein Ort aus irgendeinem Grund aus dem Spiel entfernt wird, entfernt ihr auch die passende Ortskarte aus dem Ortsstapel.





## CREDITS

**Autoren:** Andrea Crespi und Giuseppe Cicero  
**Redaktion:** Roberto Vicario  
**Illustrationen:** Davide Corsi, Riccardo Crosa und Mathias Mazzetti  
**Layout:** Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta – Vertigo Adv  
**Kickstarter-Manager:** Mauro Chiabotto  
**Produktion:** Silvio Negri-Clementi  
**Unter Mitarbeit von:** Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi und Kelly Stocco  
**Modellierung:** Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi, Fernando Armentano und Krisztian Hartmann (Ludus Magnus Studio)

### Großer Dank geht an:

**Andrea** – Zuerst danke ich meiner Frau Silvia und meiner Tochter Michelle für ihre Geduld. Insbesondere danke ich auch Guiseppo dafür, dass er mich bei diesem schönen Abenteuer begleitet hat.

**Giuseppe** – Ich danke meiner Partnerin Roberta für ihre immense Geduld, mit der sie sich meine Theorien über Spielmechanik und -dynamik angehört hat. Sie wird immer meine Lieblings-Testspielerin sein, weil sie extrem aufrichtig und kritisch ist. Ich danke außerdem Andrea, dass er an mich geglaubt und mir so viel beigebracht hat. Außerdem bedanke ich mich bei Silvio und Kelly von Pendragon, dass sie mich sofort als Teil der Familie willkommen geheißen haben.

Wir danken allen Leute aus Saronno, mit denen wir oft unsere Spieleabende verbringen: Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio und Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca und Andrea Settoni. Außerdem Ernesto, Rossana und Davide Roveleti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo, und Ambrogio Grimi. Ein besonderer Dank geht vor allem an Roberto Vicario, Freund und Projektleiter bei Pendragon, und an alle, die das Spiel gespielt und dazu beigetragen haben, dass es zu dem wurde, was es heute ist!

Alle Rechte vorbehalten – © 2021 Pendragon Game Studio srl. Diese Information aufbewahren.  
Produziert von: Pendragon Game Studio  
Bei: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd – Shanghai, China

Produziert im April 2021  
Code: PG060

**THE THING – DAS BRETTSPIEL** wird veröffentlicht von:  
Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – 20122 Mailand  
[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:** Christian Kox  
**Lektorat:** Sebastian Klinge & Steffen Trzensky  
**Satz & Layout:** Vanessa Lühr



© Universal City Studios LLC. Alle Rechte vorbehalten.



# THE THING

## DAS BRETTSPIEL



FÜR 1 BIS 3 SPIELER



### HINWEIS VON DEN AUTOREN

Diese Variante des Spiels bietet einen alternativen Ablauf, der sich grundlegend vom normalen Spielablauf unterscheidet.

Die Variante beinhaltet nicht alle Spielmechaniken des Spiels, die Spannung erzeugen und Bluffs ermöglichen (da es logischerweise keine direkten Interaktionen zwischen den Spielern gibt). Diese Mechaniken sind die großen Stärken des Spiels.

Trotzdem ist es in dieser Variante auch mit 1–3 Spielern möglich, allein oder kooperativ gegen „Das Ding“ zu spielen, das vom Spiel selbst gesteuert wird.

### SPIELMATERIAL

3 sechsseitige Aktionswürfel (mit diesen Symbolen auf den Seiten: 2x Benutzen, 2x Reparieren, 1x Sabotieren und 1x Alien-Bedrohung), 8 Rollenkarten (6 Mensch und 2 Alien) und 1 Anführerbogen.

### SPIELAUFBAU

Folgt dem gewohnten Spielaufbau und ändert die folgenden Schritte wie angegeben:

- 7** Erstellt den Waffenstapel aus: 1x Flammenwerfer, 3x Dynamit/Molotow, 4x Nahkampfwanne und 2x Schusswaffe.
- 8** Erstellt den Gegenstandsstapel aus: 2x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 3x Werkzeug, 3x Treibstoff und 3x Kabel.
- 9** Legt 14 Treibstoffmarker ins Lager.
- 10** Legt 5 Treibstoffmarker in die Außenreserve.

- 11** Legt 6 Schadensmarker in den Funkraum und verdeckt mit ihnen die passenden Felder im Raum.
- 12** Legt 12 Blutbeutel- und 18 Fehlschlag-Marker in den Laborbeutel.
- 13** Verteilt die Charakterbögen zufällig wie folgt (oder wählt aus, wenn ihr mögt): 6 für einen Solo-Spieler, 3 pro Spieler in einer 2-Spieler-Partie oder 2 pro Spieler in einer 3-Spieler-Partie. Stellt dann die passenden Aufsteller in den Aufenthaltsraum.
- 14** Jeder Spieler wählt pro Charakter eine Farbe und nimmt sich jeweils das entsprechende Material: 1 Verdachtsscheibe und 1 Infektionsmarker. Dann legt jeder seine Verdachtsscheibe auf das gelbe Feld der Verdachtsleiste und den Infektionsmarker auf den Charakterbogen, um die Farbe anzuzeigen.
- 15** Nehmt die 8 Spezial-Rollenkarten (für 1 bis 3 Spieler), mischt sie und verteilt sie zufällig, indem ihr je eine verdeckt unter die 6 Charakterbögen schiebt. Legt die übrigen Karten unbesehen zurück in die Schachtel. (Überspringt Schritt 16 für die Verteilung der Hunde-Infektionsmarker.)  
**Wichtig:** Verteilt die Karten zufällig und schaut sie unter keinen Umständen zum jetzigen Zeitpunkt an.
- 21** Legt die Stärke-4-Alien-Aufsteller (das ist der Alien-Bedrohungsmarker) auf Feld 6 (das rote Feld für 6 Spieler) der Verdachtsleiste. Bestimmt einen Anführer und gebt ihm den Anführerbogen für 1–3 Spieler.

## ÜBERBLICK

Diese kooperative Variante ist grundlegend anders als die Version für 4–8 Spieler. Der größte Unterschied ist die Verwendung der Aktionswürfel statt der Aktionskarten und das Verschieben der Alienaktionen in Phase 4. Die veränderte Rundenabfolge ist:

	<b>Phase 1: Wetterbedingungen (keine Änderung)</b> <i>Der Anführer prüft das Wetter, indem er den Wetterwürfel wirft.</i>
	<b>Phase 2: Basiswartung &amp; Rettungshubschrauber vorrücken (keine Änderung)</b> <i>Der Anführer entfernt abhängig von der Wetterübersicht Treibstoffmarker von den Orten und rückt, falls die Bedingungen erfüllt sind, den Rettungshubschrauber-marker vor.</i>
	<b>Phase 3: Charakterbewegung</b> <i>Die Charaktere bewegen sich in der Basis, kümmern sich um die Wartung und jagen das Alien.</i>
	<b>Phase 4: Alienaktionen (nur falls das Alien enttarnt wurde)</b> <i>Die KI, die das Alien kontrolliert, führt ihren Zug mit den Ortskarten und Alien-Stärkemarkern durch.</i>
	<b>Phase 5: Charakteraktionen</b> <i>Die Charaktere führen Aktionen mit den Aktionswürfeln durch.</i>
	<b>Phase 6: Aufenthaltsraum</b> <i>In dieser Phase können alle Charaktere Waffen und Gegenstände tauschen.</i>
	<b>Phase 7: Tests (keine Änderung – nur wenn mindestens 1 Charakter einen Test durchführen kann)</b> <i>Charaktere, die das notwendige Equipment für einen Test haben, können damit die Rollen anderer Spieler überprüfen.</i>
	<b>Phase 8: Nahrungsverbrauch (keine Änderung)</b> <i>Der Anführer legt die notwendige Nahrung für die Verpflegung der Charaktere ab.</i>
	<b>Phase 9: Hundebewegung, Anführerwechsel &amp; Alien-Bedrohung</b> <i>Hunde streunen abhängig von den gezogenen Karten an einigen Orten herum, ein neuer Anführer kann die Führung übernehmen und die Alien-Bedrohung verschiebt sich.</i>

## PHASE 2: BASISWARTUNG & RETTUNGSHUBSCHRAUBER VORRÜCKEN

Diese Phase bleibt unverändert.

## PHASE 3: CHARAKTERBEWEGUNG

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler links vom Anführer und dann im Uhrzeigersinn, muss seine Charaktere bewegen. Für jeden seiner Charaktere muss ein Spieler sich entscheiden:

- Den Charakter in einen anderen Raum als den Schlafsaal stellen: Falls nach allen Bewegungen mehrere Charaktere im selben Raum sind, rücken die Verdachtsscheiben dieser Charaktere um 1 Feld auf der Verdachtsleiste vor. Bei einer Begegnung mit einem Hund findet der normale Ablauf statt, aber falls der gezogene Marker ein Alien-Marker ist, wird der Charakter augenblicklich transformiert (siehe „Das Alien enttarnen“).
- Den Charakter in den Schlafsaal stellen: Falls der Spieler das Risiko minimieren möchte, sein Schicksal von den Würfeln bestimmen zu lassen, kann er dort seinen Charakter zu jeder Zeit in Phase 5 „Charakteraktionen“ auf die Seite legen und das Ergebnis von 1 unbenutzten Aktionswürfel zu einem Ergebnis seiner Wahl ändern. **Wichtig:** In jeder Runde darf maximal 1 Charakter auf diese Weise in den Schlafsaal gehen.



In diesem Beispiel wirft der Anführer die Aktionswürfel und die Ergebnisse sind 2-mal „Benutzen“ und 1-mal „Alien-Bedrohung vorrücken“. Er entscheidet sich, diese Ergebnisse dem grünen Charakter zuzuweisen, dessen Spieler das Vorrücken der Alien-Bedrohung verhindert, indem er die grüne Verdachtsscheibe vorrückt. Da dringend repariert werden muss, entscheidet der Spieler des gelben Charakters, diesen im Schlafsaal auf die Seite zu legen und eines der beiden Benutzen-Ergebnisse zu einem Reparieren-Ergebnis zu ändern. Der Charakter bleibt liegen, um anzuzeigen, dass die Spezialaktion aus dem Schlafsaal bereits verbraucht ist.

**WICHTIG:** Falls die Verdachtsscheibe von 1 oder mehr Charakteren auf demselben Feld wie der Alien-Bedrohungsmarker ist, siehe „Das Alien enttarnen“ unten.

## DAS ALIEN ENTTARNEN

Im Spiel kann das Alien auf 2 Weisen enttarnt werden:

- Durch einen Test.
  - Falls die Verdachtsscheibe von 1 oder mehr Charakteren auf demselben Feld wie der Alien-Bedrohungsmarker ist.
- In beiden Fällen ist die Alienstärke anders als im 4–8-Spieler-Spiel bei der ersten Enttarnung 5. Falls das Alien bereits im Spiel ist, bleibt die Regel unverändert (wodurch nur ein 1-Punkt-Alien-Stärkemarker zum Vorrat des Aliens hinzugefügt wird).

**Wichtig:** Falls mehrere Verdachtsscheiben auf demselben Feld sind, wird nur 1 Charakter nach Wahl des Anführers in das Alien transformiert. Seine Materialien werden (wie in den Grundregeln) aus dem Spiel entfernt und die Rollenkarte wird NICHT aufgedeckt.

## DIE PHASEN IM DETAIL

**Wichtig:** In diesem Überblick werden die Phasen beschrieben, die sich von den Grundregeln unterscheiden. Die Regeln der übrigen Phasen findet ihr in der Spielanleitung für 4–8 Spieler.

### PHASE 1: WETTERBEDINGUNGEN

Diese Phase bleibt unverändert.

## PHASE 4: ALIENAKTIONEN

Diese Phase findet nur statt, wenn das Alien enttarnt wurde (ein Spieler wurde durch einen Test enttarnt oder der Alien-Bedrohungsmarker hat eine Verdachtsscheibe eines Spielers erreicht). Die erste Priorität für das Alien ist es, die anderen zu assimilieren (Menschen vor Hunden) und sonst die Orte zu sabotieren. Dafür verwendet es ein KI-System, durch das es mit einer Stärke angreift, die vom Verhalten der Spieler abhängt:

- Das Alien greift zufällige Orte an, die durch gezogene Karten vom Ortsstapel bestimmt werden. Es versucht zuerst, jeden Ort mit genügend Stärke anzugreifen, um die größtmögliche Anzahl Charaktere an allen Orten zu besiegen.
- Bestimmt dafür zuerst den Ort mit den meisten Charakteren darin. Die Anzahl der Charaktere plus 1 ist das „Angriffsziel“ des Aliens für diese Runde.



Zieht dann eine Ortskarte und legt sie verdeckt auf den Tisch. Legt Alien-Stärkemarker mit einem Gesamtwert gleich dem Angriffsziel aus seinem Vorrat darauf. Falls das Alien nicht genügend Stärke übrig hat, legt es einfache alle verfügbaren Stärkemarker darauf.

Sollte das Alien danach noch Alien-Stärkemarker übrig haben, wiederholt den Schritt, indem ihr eine weitere verdeckte Ortskarte zieht und Alien-Stärkemarker darauf legt. Wiederholt diesen Schritt, bis das Alien alle seine verfügbaren Alien-Stärkemarker verbraucht hat.



Neben der Karte mit 3 Markern kommt eine zweite Karte, auf die die übrigen 2 Marker gelegt werden.

Sobald alle angegriffenen Orte bestimmt wurden, werden die Ortskarten aufgedeckt, die Alien-Stärkemarker auf die passenden Orte gelegt und dann Begegnungen und das Sabotieren wie im Grundspiel abgehandelt.



Die Ortskarten werden aufgedeckt und die Alien-Stärkemarker auf die passenden Orte gelegt.

## PHASE 5: CHARAKTERAKTIONEN

Jetzt werden die Charakteraktionen abgehandelt (zu Beginn dieser Phase könnt ihr nach den normalen Regeln versuchen, mit dem Rettungshubschrauber zu entkommen). Um die Charakteraktionen durchzuführen, wirft der Anführer die 3 Aktionswürfel, schaut sich die Ergebnisse an und entscheidet, welchem Charakter er diese zuweist. Zu diesem Zeitpunkt kann der Spieler eines Charakters, der im Schlafsaal ist, entscheiden, ob er das Ergebnis von einem der Aktionswürfel zu einem beliebigen Ergebnis ändert. Dann legt er den Charakter auf die Seite, um anzuzeigen, dass diese Spezialaktion für diese Runde verbraucht ist.

Der Spieler des gewählten Charakters darf jetzt 1 oder mehr der Aktionswürfel negieren, indem er dessen Verdachtsscheibe um 1 Feld auf der Verdachtsleiste für jedes negierte Ergebnis vorrückt. Falls auch nur ein nicht-negiertes Sabotieren- und/oder Alien-Bedrohung-Vorrücken-Ergebnis übrig bleibt, müssen alle davon abgehandelt werden, wodurch die Aktion des Charakters negiert wird (er wird trotzdem auf die Seite gelegt):

- Sabotieren: Führe die Sabotieren-Aktion für den Ort durch, an dem der Charakter steht.
- Alien-Bedrohung vorrücken: Rücke den Alien-Bedrohungsmarker um 1 Feld vor (bewege ihn 1 Feld nach links).

Falls kein Sabotieren- oder Alien-Bedrohung-Vorrücken-Ergebnis abgehandelt wurde, kann der Charakter 1 Aktion durchführen (Benutzen oder Reparieren), abhängig vom Ergebnis eines einzelnen übrigen Aktionswürfels (falls es welche gibt), woraufhin der Charakter auf die Seite gelegt wird. Alternativ kann der Charakter ein Benutzen- oder Reparieren-Ergebnis verwenden, um seinen aktuellen Ort in Brand zu setzen (siehe „Brennende Orte“ auf Seite 19 des Grundspiels).



Der Würfelwurf zeigt 1x Benutzen, 1x Reparieren und 1x Sabotieren. Der Charakter rückt seine Verdachtsscheibe um 1 vor, um das Sabotieren zu negieren. Dann kann er aussuchen, was er durchführt.



Das Ergebnis des Würfelwurfs ist 2x Alien-Bedrohung-Vorrücken und 1x Sabotieren. Durch das Vorrücken der Verdachtsscheibe des Charakters um 3 Felder werden alle 3 Ergebnisse negiert, aber der Charakter wird auf die Seite gelegt und kann keine Aktion durchführen, da keine Ergebnisse übrig sind.

Die Funktion des Kooperationsbonus bleibt unverändert (siehe „Kooperationsbonus“ auf Seite 11 des Grundspiels).

Nachdem der Schritt für mindestens einen Charakter durchgeführt wurde, kann der Anführer entscheiden, ob er weitere durchführt oder aufhört und mit der nächsten Phase fortfährt. Falls der Anführer weitermachen möchte, wirft er die Aktionswürfel erneut und entscheidet, welchem Charakter er sie zuweist. Der Anführer kann so lange weitermachen, wie es noch stehende Charaktere gibt.

## PHASE 6: AUFENTHALTSRAUM

In dieser Phase stellen die Spieler ihre Charaktere in den Aufenthaltsraum, wo sie Waffen- und/oder Gegenstandskarten miteinander tauschen können.

## PHASE 7: TESTS

Tests werden wie im Grundspiel durchgeführt. Wenn ein Charakter getestet wird, deckt die Spezial-Rollenkarte unter seinem Charakterbogen auf, um wie üblich herauszufinden, ob er ein Mensch oder ein Alien ist. Der einzige Unterschied ist die Start-Alienstärke, wenn das Alien enttarnt wird. Anders als im Grundspiel **ist die Stärke immer 5, wenn das Alien zum ersten Mal enttarnt wird.** Falls jedoch bereits ein Enttarntes Alien im Spiel ist, bleiben die Regeln unverändert (ein 1-Punkt-Alien-Stärkemarker wird zu den anderen des derzeitigen Aliens hinzugefügt). **Wichtig:** Falls ein Charakter assimiliert wird, ohne getestet zu werden (wenn z. B. seine Verdachtsscheibe das Feld des Alien-Bedrohungsmarkers erreicht), wird die Spezial-Rollenkarte nicht aufgedeckt.

## PHASE 8: NAHRUNGSVERBRAUCH

Diese Phase bleibt unverändert.

## PHASE 9: HUNDEBEWEGUNG, ANFÜHRERWECHSEL & ALIEN-BEDROHUNG

In dieser Phase bewegen sich die Hunde durch die Basis. Der Anführer sammelt alle Hunde, **die sich nicht im Zwinger befinden**, und mischt den Ortsstapel. Dann deckt er Karten auf **gleich der Anzahl Hunde, die nicht im Zwinger sind.** Dann stellt er an jeden aufgedeckten Ort 1 Hund.

Falls dabei zu irgendeinem Zeitpunkt die Zwinger-Karte gezogen wird, öffnet sich der Zwinger und alle Hunde sind frei und kommen **augenblicklich** ins Spiel. Der Anführer muss dann so lange Karten ziehen und Hunde platzieren, bis alle Hunde an Orten sind. Sobald alle Hunde platziert wurden, nimmt in einem 2- oder 3-Spieler-Spiel der Spieler links vom Anführer den Anführerbogen.

Zuletzt wird der Alien-Bedrohungsmarker entsprechend der aktuellen Situation vorgerückt:

- Liegt er allein, bewegt ihn 1 Feld nach links.
- Liegt er zusammen mit der Verdachtsscheibe oder mit 1 oder mehr Charakteren, bewegt ihn gleich der Anzahl Verdachtsscheiben auf diesem Feld nach rechts.

Falls die Bewegung den Alien-Bedrohungsmarker auf ein Feld bewegt, das von einer Verdachtsscheibe belegt ist, wird der entsprechende Spieler ein Alien (nach den gleichen Regeln wie in Phase 7). Sollte mehr als eine Verdachtsscheibe auf dem Feld liegen, bestimmt der Anführer einen Charakter davon, der zum Alien wird.

## DUNKELHEIT

*Dunkelheit herrscht immer dann, wenn der Generatorraum ausfällt und es in der Basis dunkel wird. Während der Phase „Charakteraktionen“ werden die Aktionswürfel erst dann geworfen, NACHDEM sie einem Charakter zugewiesen wurden. Ein Charakter mit einer Taschenlampe darf bis zu 3 Würfel neu werfen. Die Würfel dürfen nacheinander neu geworfen werden und es müssen nicht alle 3 neu geworfen werden. Jeder Würfel darf aber nur einmal neu geworfen werden.*

## FLUCHT DER MENSCHEN UND DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald eine der Fluchtmöglichkeiten von den Menschen versucht wird, versucht das Alien ein letztes Mal, die Flucht zu verhindern. Aus diesem Grund bewegt sich das Alien zum gewählten Fluchttort und wirft eine Anzahl Aktionswürfel gleich seiner Stärke. Falls es insgesamt 3 oder mehr Sabotieren- und/oder Alien-Bedrohung-Vorrücken-Ergebnisse hat, wird die Flucht der Menschen unterbrochen und es geht sofort mit Phase 6 weiter. Falls nicht, flüchten die Menschen erfolgreich von der Basis und gewinnen das Spiel!

## ÄNDERUNG DER ORTE UND CHARAKTERE



**Schlafsaal:** Ein Charakter in diesem Raum darf sich entscheiden, das Ergebnis eines Aktionswürfels auszusuchen. Um das zu tun, legt er seinen Charakter auf die Seite und dreht einen Würfel auf die gewünschte Seite.



**Zwinger:** Falls in Phase 4 die Zwinger-Karte gezogen wird, tötet das Alien 1 Hund im Zwinger nach den normalen Regeln (falls einer dort ist).



**Küche:** Falls die Charaktere hungrig werden (siehe „Nahrungsverbrauch“ auf Seite 16 des Grundspiels), werden in der Phase „Charakteraktionen“ nur 2 statt 3 Aktionswürfel geworfen.

**NORRIS:** Sobald die Aktionswürfel geworfen wurden, kann er bis zu drei Würfel neu werfen. (Du hast 3 Würfel, jeder für einen anderen Würfel.)

**GARRY:** Er kann nur einen Würfel umsonst neu werfen.



© Universal City Studios LLC.  
Alle Rechte vorbehalten.