

# THE THING

**LA COSA**

**EL JUEGO DE MESA**

**REGLAMENTO**

## THE THING – EL JUEGO DE MESA

*The Thing - El Juego de Mesa* te sumerge en el epónimo filme de culto dirigido en 1982 por el legendario cineasta John Carpenter. El juego está enfocado en la capacidad de asimilación del Alienígena y su habilidad para esconder su identidad bajo un velo de falsa humanidad. El objetivo principal del Alienígena será escapar de la base y propagarse por el planeta, mientras que los humanos tratarán de pararle los pies a toda costa.

El comportamiento del Alienígena se verá influenciado por el progreso de la partida, además de lo cerca que estén los humanos de desenmascararlo. La Cosa puede elegir colaborar con los humanos para luego escapar junto a ellos intentar asimilar tantos como pueda para aumentar las posibilidades de ganar o sencillamente revelarse y luchar contra ellos mediante astucia y fuerza bruta. ¡Ten cuidado! La paranoia que supone no saber quién está REALMENTE de tu lado nublará tu juicio e influirá tus decisiones.

## NOTAS DEL DISEÑADOR

*The Thing – El Juego de Mesa* es un juego de roles ocultos para 1 a 8 jugadores (aunque este reglamento está orientado para partidas de 4 a 8 jugadores, hay otro por separado con reglas modificadas para partidas de 1 a 3). Aunque, al comienzo de la partida, el Alienígena estará en una gran desventaja (él solo contra los demás jugadores), las tornas pueden cambiar según avance dicha partida. El Alienígena puede elegir esperar y esconderse durante el transcurso (táctica no recomendable para tus primeras partidas si aún no estás completamente familiarizado con las mecánicas del juego), aunque siempre cuidando de que los humanos no ganen escapando sin él o eliminándolo. Es muy importante que todos los jugadores sepan cómo jugar el rol del Alienígena, ya que después del inicio de la partida, les será imposible pedir consejo o consultar las reglas sin revelar sus roles.

Por esta razón, y para ayudarte a entender mejor el reglamento, todas las reglas que implican jugar como un Alien Expuesto están marcadas en **ROJO**.





# COMPONENTES



1 Hoja de Líder



1 Tabla de Clima (doble cara) para 1-6 y 7-8 jugadores



1 Marcador de Congelación y 1 Ficha de Congelación



51 Cartas de Acción (17 "Usar", 17 Sabotajes y 17 "Reparar")



16 Cartas de Rol (8 Humanos y 8 Alienígenas)



8 Hojas de Personaje



15 Cartas de Objeto (4 Combustibles, 4 Herramientas, 2 Llaves, 2 Cables y 3 Linternas)



12 Cartas de Arma (2 Lanzallamas, 4 Dinamitas/Cócteles Molotov, 2 Pistolas y 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo)



11 Cartas de Localización (Jaula, Estación Meteorológica, Armería, Cocina, Laboratorio, Sala de Radio, Helicóptero de la Base, Cobertizo, Sala de Calderas, Sala del Generador y Almacén)



40 Fichas de Laboratorio (16 Bolsas de Sangre y 24 Fracasos)



20 Contadores de Daño



1 Ficha de Fallo Eléctrico



6 Fichas de Fuego



8 Fichas de Fuerza Alienígena



8 Fichas de Sospecha (en 8 colores de jugador)



16 Fichas de Contagio de jugador (Humano) en 8 colores



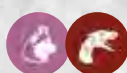
8 Fichas de Contagio de jugador (Alienígena) en 8 colores



1 Bolsa de Laboratorio



1 Bolsa de Contagio



9 Fichas de Contagio de Perro (7 "Perros Sanos" y 2 "Perros Alienígenas")



8 Figuras de Personaje (de cartón) + 8 peanas de plástico



1 Ficha de Helicóptero de Rescate



Las Figuras de Alienígena representan un valor de 1, 2, 3 o 4 de Fuerza, y se consideran Fichas de Fuerza Alienígena



1 Tablero (Base)



4 Perros



1 Hoja de Líder



3 Dados de Acción



8 Cartas de Rol



1 Dado de Clima



34 Fichas de Combustible



12 Fichas de Recarga de Lanzallamas








16 Fichas de Alimento



1 Ficha de Líder



# PREPARACIÓN

- 1** Abre el Tablero (Base) y colócalo en el centro de la mesa.
- 2** Coloca la Tabla de Clima en el espacio correspondiente del tablero y con la cara apropiada bocarriba (dependiendo del número de jugadores).
- 3** Tanto en la Sala del Generador como en la Sala de Calderas coloca una Ficha de Combustible sobre cada uno de los espacios de Combustible (4 en cada localización), marcados con el símbolo . Coloca 1 Ficha de Combustible en la casilla más a la izquierda del Marcador de "Helicóptero de Rescate".
- 4** Llena la Despensa con 16 Fichas de Alimento. 
- 5** Coloca la Carta de Localización de Jaula en el espacio correspondiente y luego baraja las Cartas de Localización restantes, formando un mazo bocabajo. Voltea la primera carta y coloca la Ficha de Líder en la localización mostrada. Luego, baraja la carta de vuelta al mazo y colócalo al lado del tablero. Finalmente, coloca los 4 Perros en la Jaula, los cuales entrarán en juego al final de la primera ronda.
- 6** Coloca 1 Contador de Daño en el Cobertizo (sobre la casilla de Daño). De esta misma forma, coloca, en el Helicóptero de la Base, un número de Contadores de Daño según el número de jugadores:
  - 4 Jugadores:** 2 Contadores de Daño.
  - 5 Jugadores:** 3 Contadores de Daño. 
  - 6 Jugadores:** 4 Contadores de Daño.
  - 7 Jugadores:** 5 Contadores de Daño.
  - 8 Jugadores:** 6 Contadores de Daño.
- 7** Crea el Mazo de Armas usando las cartas indicadas abajo, luego barájalo y colócalo bocabajo en la Armería:
  - Hasta 5 Jugadores:** 1 Lanzallamas, 3 Dinamitas/Cócteles Molotov, 3 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 1 Pistola.
  - 6 a 7 Jugadores:** 1 Lanzallamas, 3 Dinamitas/Cócteles Molotov, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 2 Pistolas.
  - 8 Jugadores:** 2 Lanzallamas, 4 Dinamitas/Cócteles Molotov, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 2 Pistolas.
- 8** Crea el Mazo de Objetos usando las cartas indicadas abajo. Luego, barájalo y colócalo bocabajo en el Almacén:
  - Hasta 5 jugadores:** 2 Llaves, 2 Linternas, 2 Herramientas, 2 Combustibles, y 1 Cable.
  - 6 Jugadores:** 2 Llaves, 3 Linternas, 2 Herramientas, 2 Combustibles, y 1 Cable.
  - 7 Jugadores:** 2 Llaves, 3 Linternas, 3 Herramientas, 3 Combustibles, y 2 Cables.
  - 8 Jugadores:** 2 Llaves, 3 Linternas, 4 Herramientas, 4 Combustibles, y 2 Cables.
- 9** Coloca en el Almacén un número de Fichas de Combustible según el número de jugadores:
  - Hasta 5 Jugadores:** 10 Fichas de Combustible. 
  - 6 Jugadores:** 14 Fichas de Combustible.
  - 7 a 8 Jugadores:** 18 Fichas de Combustible.
- 10** Coloca, en la Reserva Externa un número de Fichas de Combustible según el número de jugadores:
  - 4 Jugadores:** 3 Fichas de Combustible.
  - 5 Jugadores:** 4 Fichas de Combustible.
  - 6 Jugadores:** 5 Fichas de Combustible.
  - 7 Jugadores:** 6 Fichas de Combustible. 
  - 8 Jugadores:** 7 Fichas de Combustible.



**1** Base board

**2** Weather table

**3** Fuel tokens

**4** Food tokens

**5** Location cards

**6** Damage counters

**7** Weapon deck

**8** Object deck

**9** Fuel tokens in warehouse




**10** Fuel tokens in reserve

**11** Damage counters in radio room

**12** Blood and failure tokens in lab bag

**13** Action cards deck

**14** Suspicion markers

- 11** Coloca, en la Sala de Radio, un número de Contadores de Daño igual al número de jugadores (cubriendo las casillas indicadas). 
- 12** Toma 2 Bolsas de Sangre (Fichas de Laboratorio verdes) y 3 Fracasos (Fichas de Laboratorio negras) por cada jugador y mételas dentro de la Bolsa de Laboratorio (por ejemplo: para una partida de 5 jugadores, deberás meter 10 Bolsas de Sangre y 15 Fracasos en la Bolsa de Laboratorio). 
- 13** Baraja el mazo de Cartas de Acción y colócalo bocabajo cerca del tablero. 
- 14** Entrega, a cada jugador, los siguientes componentes (del color que haya elegido cada uno): 1 Ficha de Sospecha, 3 Fichas de Contagio (de jugador) y 2 Cartas de Rol, además de 2 Cartas de Acción aleatorias del Mazo de Cartas de Acción. Luego, haz que cada jugador coloque su Ficha de Sospecha en la casilla amarilla del Marcador de Sospecha.





5



13



8



15



16



17



21

**15** Distribuye, a cada jugador, 1 Hoja de Personaje de forma aleatoria (o por elección, si lo prefieres). Coloca las figuras correspondientes en las peanas de plástico del color que haya elegido cada jugador. Luego, coloca todas esas Figuras de Personaje en la Sala de Recreativos.

**16** Toma tantas Fichas de Contagio de Perro como número de jugadores, incluyendo una de "Perro Alienígena" entre las tomadas. Mezcla las fichas y, luego, entrega una a cada jugador aleatoriamente, sin revelarlas. El jugador que reciba la ficha de Alienígena será el primer jugador Alienígena. **Importante:** los jugadores deben tener cuidado de no revelar sus roles ni dar pistas acerca de lo que son. Cada jugador toma su Carta de Rol correspondiente (Humano o Alienígena) y la coloca, bocabajo, bajo su Hoja de Personaje.

**17** Luego, mete TODAS las 9 Fichas de Contagio de Perro dentro de la Bolsa de Contagio (sin mirarlas).

**18** Coloca los Contadores de Daño restantes en la Sala de Operaciones.



**19** Coloca la Ficha de Helicóptero de Rescate sobre el símbolo de helicóptero en el Marcador de S.O.S.







**20** Finalmente, crea la reserva colocando al lado del tablero: la Ficha de Fallo Eléctrico, el Marcador de Congelación, la Ficha de Congelación, las Fichas de Fuerza Alienígena, las Figuras de Alienígena, las Fichas de Recarga de Lanzallamas, las Fichas de Fuego y el Dado de Clima. Estas fichas se introducen en el juego mediante distintos efectos y se devuelven a la reserva una vez usadas y descartadas.

**21** El jugador que vio la película *La Cosa* más recientemente será el primer jugador, el cual tomará la Hoja de Líder y la colocará sobre la mesa frente a él/ella.



## RESUMEN

La partida se desarrolla en una serie de rondas; en cada una ellas, el primer jugador (el Líder) dirige de 6 a 8 fases, dependiendo de ciertas condiciones. Las 8 fases son:

	<b>Fase 1. Condiciones Meteorológicas</b> <i>El Líder determina las condiciones mediante una tirada del Dado de Clima.</i>
	<b>Fase 2. Mantenimiento de la Base y Avance del Helicóptero de Rescate</b> <i>El Líder retira Fichas de Combustible de las localizaciones según la Tabla de Clima y, si las condiciones se cumplen, avanza la Ficha de Helicóptero de Rescate.</i>
	<b>Fase 3. Acciones del Alienígena (solo si el Alienígena ha sido expuesto)</b> <i>El Alienígena juega su turno usando las Cartas de Localización y las Fichas de Fuerza Alienígena.</i>
	<b>Fase 4. Robar Cartas de Acción y Jugar Acciones de Personaje</b> <i>Los Personajes se mueven por la base, contribuyendo a su mantenimiento y cazando al Alienígena.</i>
	<b>Fase 5. Sala de Recreativos y Acusaciones</b> <i>Durante este período de descanso, los Personajes pueden intercambiar armas y objetos, y hacer acusaciones contra otro Personaje en particular.</i>
	<b>Fase 6. Tests (solo si al menos 1 Personaje tiene la oportunidad de realizar un Test)</b> <i>Los Personajes que dispongan del equipo necesario para realizar un Test pueden usarlo para verificar Roles de otros jugadores.</i>
	<b>Fase 7. Consumición de Alimentos</b> <i>El Líder descarta los Alimentos requeridos para el sustento de los Personajes.</i>
	<b>Fase 8. Movimiento de los Perros y Cambio de Líder</b> <i>Los perros mueven a localizaciones según las cartas que se roben y un nuevo Líder toma el mando.</i>

## HUMANOS Y ALIENÍGENAS

El término "Personaje" se usa en estas reglas para referirse a cualquier jugador que no sea un Alienígena Expuesto; "Alienígena" se refiere a un jugador que es un Alienígena en secreto; "Alienígena Expuesto" se refiere a un jugador que ha sido revelado como Alienígena, ya sea voluntariamente o mediante un Test; "Humano" se refiere a un jugador que no es un Alienígena en secreto.

En el juego hay esencialmente dos bandos: los Humanos y los Alienígenas. Todos los miembros de un bando ganan o pierden juntos. Es posible que un Humano se "infecte" y pase a formar parte del bando de los Alienígenas.

## LAS FASES EN DETALLE

### FASE 1. CONDICIONES METEOROLÓGICAS

El Líder toma el Dado de Clima y realiza una tirada, colocándolo después en la Tabla de Clima según el resultado. Si el dado se encuentra en la Estación Meteorológica (ver pág. 22), el Líder puede elegir quedarse con el resultado que acaba de obtener o usar el resultado que se mostraba antes de la tirada.

### FASE 2. MANTENIMIENTO DE LA BASE Y AVANCE DEL HELICÓPTERO DE RESCATE

La base debe consumir Fichas de Combustible en la Sala del Generador y la Sala de Calderas según el resultado del Dado de Clima en la Tabla Clima. Si no hay Fichas de Combustible suficientes para satisfacer los requerimientos, descarta todas estas fichas de la localización, la cual recibirá Contadores de Daño igual al número de Fichas de Combustible que falten (hasta el máximo posible indicado por el marcador).



### SALA DE CALDERAS

Si en esta localización llega a haber 3 Contadores de Daño, quedará dañada de forma irreparable. Coloca el Marcador de Congelación sobre la Sala de Calderas y la Ficha de Congelación en la primera casilla del propio Marcador.

De aquí en adelante, ya no se consumirán Fichas de Combustible, sino que, el Marcador se actualizará según la Tabla de Clima. Si la Ficha de Congelación llega hasta el final del Marcador, todos los Humanos que aún estén en la base morirán congelados, ¡y el Alienígena ganará la partida!



Durante una tormenta, la Sala de Calderas consume 2 Fichas de Combustible, pero como solo hay una disponible, esta se descarta y se añade 1 Contador de Daño. Ya que ha llegado a 3 Contadores de Daño, la Sala de Calderas es destruida y el Marcador de Congelación se coloca encima de la sala, ¡la base comienza a congelarse!







### SALA DEL GENERADOR

Si en esta localización llega a haber 2 Contadores de Daño, se produce un apagón en la base. Coloca la Ficha de Fallo Eléctrico en la Sala del Generador; mientras esta ficha esté en juego, se aplican las reglas de Oscuridad (ver más abajo) durante la Fase 4. **El generador no consume Fichas de Combustible mientras está dañado.**

La Ficha de Fallo Eléctrico podrá ser retirada tan pronto como se retire 1 Contador de Daño de la Sala del Generador.



Durante una tormenta, la Sala del Generador consume 2 Fichas de Combustible, pero como solo hay una disponible, esta se descarta y se añade 1 Contador de Daño. Ya que ha llegado a 2 Contadores de Daño, la Ficha de Fallo Eléctrico es añadida.



### OSCURIDAD

La Oscuridad ocurre cuando se añade la Ficha de Fallo Eléctrico a la Sala del Generador. Durante la Fase 4, en vez de escoger la carta de Acción que se juega frente al Líder, cada jugador roba una carta al azar de la mano del jugador a su derecha y la coloca frente al Líder sin mirarla.



### HELICÓPTERO DE RESCATE

Si se ha enviado el S.O.S., (ver "Sala de Radio" en la pág. 20), avanza la Ficha de Combustible en el Marcador de Helicóptero 1 casilla y avanza la Ficha de Helicóptero de Rescate tal y como se muestra en la Tabla de Clima.

Si el Helicóptero de Rescate ya ha llegado, sencillamente mueve la Ficha de Combustible 1 casilla. Si la Ficha de Combustible se encuentra en la última casilla, el Helicóptero de Rescate se marchará automáticamente, abandonando a todos los jugadores en la base, los cuales tendrán que buscar otra vía de escapatoria.



Gracias al clima soleado, el helicóptero avanza 4 casillas sin necesidad de consumir combustible.

### FASE 3. ACCIONES DEL ALIENÍGENA

Esta fase tiene lugar únicamente si el Alienígena ha sido expuesto (es decir, si un jugador ha revelado el rol voluntariamente o si ha sido descubierto a raíz de un Test). Llegados a este punto, el objetivo principal del Alienígena será sabotear la base y/o asimilar a los otros jugadores. Para ello, escoge 1 o más cartas del Mazo de Localizaciones, colocándolas bocabajo frente a él/ella. Por cada Carta de Localización jugada, debe decidir también cuántas Fichas de Fuerza Alienígena (y/o Figuras) va a colocar sobre ella (mínimo 1 ficha por carta). El valor total de las fichas que se encuentran en cada carta, determina la Fuerza del Alienígena en esa localización y, por lo tanto, el daño que inflige allí cuando es capaz de derrotar a los Humanos presentes.

Las Cartas de Localización SOLO se revelarán DESPUÉS de que los jugadores hayan colocado sus Personajes y entregado sus Cartas de Acción al Líder en la Fase 4. El jugador Alienígena recuperará todas las Fichas de Fuerza Alienígena sobrantes una vez se hayan resuelto todos los Encuentros (ver págs. 8-10).





## FASE 4. ROBAR CARTAS DE ACCIÓN Y JUGAR ACCIONES DE PERSONAJE

Empezando por el Líder, cada jugador de Personaje roba Cartas de Acción hasta alcanzar el máximo del límite de mano (normalmente 3 cartas por jugador, a menos que la base se quede sin Alimentos). Cada vez que se tenga que robar una Carta de Acción y no queden más en el mazo, baraja la pila de descartes para formar un mazo nuevo. Un jugador no roba cartas mientras tenga en su mano el máximo de cartas permitido.

Una vez hecho esto, el Líder roba 1 Carta de Acción adicional del Mazo de Cartas de Acción y la coloca bocabajo en la Hoja de Líder sin mirarla.

### LAS CARTAS DE ACCIÓN

El Mazo de Cartas de Acción consiste en 3 tipos de cartas, distribuidas de forma igualada: USAR, REPARAR y SABOTAJE.



#### USAR

Activa el efecto de la localización.



#### REPARAR

Retira un Contador de Daño.



#### SABOTAJE

Coloca un Contador de Daño en la localización (si no está completamente dañada) o realiza la acción de daño en dicha localización.

### 4.1 MOVIMIENTO DE PERSONAJE Y PLANIFICACIÓN DE ACCIONES

Empezando por el jugador a la izquierda del Líder, todos los jugadores **deben** mover sus Personajes. Cada jugador **debe** llevar a cabo **una** de las dos opciones de abajo:

• **Colocar su Personaje en una localización y entregar una Carta de Acción:** El jugador coloca su Personaje en la localización deseada, toma 1 Carta de Acción de su mano y coloca dicha carta en la Hoja de Líder bocabajo (a menos que su nivel de sospecha se encuentre al máximo —ver “Fase 5” de la pág. 14 para más detalles). Las cartas que se encuentran aquí forman la pila de Cartas Activas.

**NOTA:** Aunque se recomienda que los jugadores compartan información, **no** está permitido que un jugador diga qué cartas tiene en mano ni qué carta va a jugar.

Si la Ficha de Líder se encuentra en esa localización, el jugador la recoge y la coloca sobre la mesa frente a él/ella para la próxima ronda. Recuerda que, en cada localización de color verde, no puede haber más de 3 Personajes presentes al mismo tiempo.

**IMPORTANTE:** Si la Ficha de Fallo Eléctrico se encuentra en la Sala del Generador, esta acción debe llevarse a cabo siguiendo las reglas de Oscuridad (ver pág. 7).

• **Cambiar cartas:** Si un jugador no se encuentra satisfecho con las cartas de su mano, él/ella puede tumbar de lado a su Personaje en el Dormitorio (el cual no realizará más acciones para el resto de ronda), descartar toda su mano de Cartas de Acción y **elegir** el mismo número de cartas **del mazo de Cartas de Acción**. Luego, baraja el Mazo de Cartas de Acción junto con la pila de descartes y crea un nuevo mazo.



### ACCIÓN ESPECIAL

Es posible que un jugador que no tenga las cartas adecuadas para realizar una acción, no quiera perder un turno para cambiar cartas. En este caso, el jugador puede mover su Personaje a la localización deseada, para después descartar todas las Cartas de Acción de su mano, robar 1 carta del Mazo de Cartas de Acción y mirar dicha carta. La carta robada **DEBE** ser colocada bocabajo en la Hoja de Líder con el resto de Cartas Activas.



El jugador rojo coloca 1 de sus Cartas de Acción bocabajo en la pila de Cartas Activas de la Hoja de Líder. El jugador verde no tiene cartas jugables, por lo que decide cambiar sus Cartas de Acción yendo al Dormitorio y descartando su mano; después, elige y toma 3 cartas nuevas del Mazo de Cartas de Acción; por último, el jugador azul baraja todas las cartas descartadas junto con las cartas restantes para formar un nuevo Mazo de Cartas de Acción.

El jugador azul quiere realizar una acción en el Laboratorio, pero sus cartas no lo permiten. Así pues, decide probar suerte descartando las tres Cartas de Acción de su mano y robando la carta superior del Mazo de Cartas de Acción, la cual debe colocar (bocabajo) en la Hoja de Líder.

### Encuentros

Después de que el Líder haya jugado también su turno, los jugadores deben comprobar si ocurren Encuentros, los cuales tienen lugar en cualquier localización donde haya más de un Personaje o haya un Personaje además de Perros y/o Alienígenas Expuestos.

Si hay Encuentros, resuelve primero el que tenga un Alienígena Expuesto implicado (ver punto 1, abajo), y después el resto (ver punto 2):

1. Si el Alienígena ha sido expuesto, este revela sus Cartas de Localización y coloca las Fichas de Fuerza Alienígenas afines en la localización o localizaciones correspondientes. Si el Alienígena está solo, puede sabotear la localización, infligiendo daño según se indica en el perfil de cada localización (ver págs. 20-22); si hay otros Personajes o Perros en la localización, se resuelve un Encuentro según se indica en la sección de Encuentros.
2. Una vez que se hayan resuelto todas las situaciones con Alienígenas Expuestos, los demás Encuentros se deben resolver tal y como se indica en la sección de Encuentros (ver siguiente página).



# ENCUENTROS

## TODOS LOS ENCUENTROS DEBEN RESOLVERSE ANTES DE QUE SE ASIGNEN LAS CARTAS DE LA PILA DE CARTAS ACTIVAS.

Cuando hay múltiples seres en la misma localización (Perros, Personajes, y/o Alienígenas Expuestos), sucede un Encuentro. Esta es la parte más peligrosa del juego, ya que es el momento en el que el Alienígena puede asimilar otros seres vivos. Si un Personaje posee un arma (ver pág. 19), puede elegir usarla para evadir el Encuentro en el que esté implicado (si hay otro "ser" más en la localización, el Encuentro tiene lugar, solo sin ese Personaje). Si el jugador usa un Arma de Cuerpo a Cuerpo, debe retirarla del juego inmediatamente después del Encuentro; si desea usar un Lanzallamas, debe descartar una Ficha de Recarga; una Pistola, sin embargo, puede usarse cualquier número de veces. Luego, los jugadores resuelven todos los Encuentros restantes (una localización cada vez en el orden elegido por el Líder), según quién esté implicado:



### UN PERSONAJE SOLITARIO SE ENCUENTRA CON UN PERRO

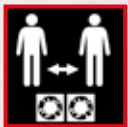
Ese jugador debe pasar una Prueba de Contagio (ver pág. 10).



### DOS O MÁS PERSONAJES SE ENCUENTRAN CON UN PERRO

El Perro es capturado y colocado directamente en la Jaula (es encerrado).

No realices una Prueba de Contagio por el Perro. Cuando se encierren Perros, añade la Carta de Localización de Jaula al Mazo de Localizaciones. Después de que el Perro sea encerrado, resuelve el Encuentro como si fuera de dos o tres Personajes.



### DOS O TRES PERSONAJES SE REÚNEN

Un Personaje cuya Ficha de Sospecha no se encuentre en la casilla verde del Marcador de Sospecha, coloca 2 de sus Fichas de Contagio (de jugador) bocabajo frente a él, que correspondan con su Rol: **si el jugador es Humano, DEBE colocar 2 fichas de Humano; si es Alienígena, puede elegir entre colocar 1 ficha de Humano y 1 ficha de Alienígena, o 2 fichas de Humano.** Después, todos los implicados en el Encuentro realizan una Prueba de Contagio (ver pág. 10).

## UNO O MÁS PERSONAJES SE ENCUENTRAN CON UN ALIENÍGENA EXPUESTO

Suma la Fuerza total de todos los Personajes en la localización (cada Personaje tiene un Valor de Fuerza 1) y compárala con el valor total de Fichas de Fuerza Alienígena presentes allí.



La Fuerza del Alienígena es **menor que** la Fuerza de los Personajes en la localización.

El Alienígena huye sin poder hacer nada.

Los Personajes podrán realizar sus acciones normalmente. Si hay varios Personajes, estos realizan una Prueba de Contagio después de que huya el Alienígena (ver más arriba).



La Fuerza del Alienígena es mayor que la Fuerza de los Personajes: el Alienígena gana y puede elegir entre asimilar un 1 ser vivo (Perro o Personaje) en la localización o sabotear dicha localización.

Si el Alienígena elige asimilar un Perro o un Personaje, el ser asimilado se considerará muerto (en el caso de un Personaje, su jugador seguirá formando parte del bando de los Humanos durante el resto de la partida) y en su lugar se añadirá 1 Ficha de Fuerza Alienígena a la localización. Los otros jugadores escapan y colocan sus Personajes tumbados en la Sala de Recreativos.

Si el Alienígena decide sabotear la localización, añade un número de Contadores de Daño igual a su Fuerza allí (o realiza la acción de daño de la localización—ver págs. 20-22). Los Personajes que estén en la localización escapan, colocándose tumbados en la Sala de Recreativos.



La Fuerza del Alienígena es **igual a** la Fuerza de los Personajes en la localización.

Todos los Personajes en la localización se tumban, lo que significa que no podrán realizar ninguna acción.

Si el Alienígena tiene un Encuentro en una localización donde solo hay un Perro, puede elegir entre: asimilarlo añadiendo allí 1 Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto y retirando el Perro del juego; o sabotear la localización.

Si un Personaje que posee un Lanzallamas, Cóctel Molotov o Dinamita, tiene un Encuentro con un Alienígena Expuesto, puede elegir usar uno de sus Objetos para descartar, de la localización, una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto y forzar al Alienígena a escapar (ver "Usar Armas" en pág. 19).

Cualquier Encuentro con un Alienígena Expuesto **no** afecta las Fichas de Sospecha en el Marcador de Sospecha.

**IMPORTANTE:** Si un Alienígena Expuesto pierde su última Ficha de Fuerza Alienígena, este es derrotado, aunque ello no implica una victoria automática para los Humanos, ya que puede haber otro Alienígena escondido.



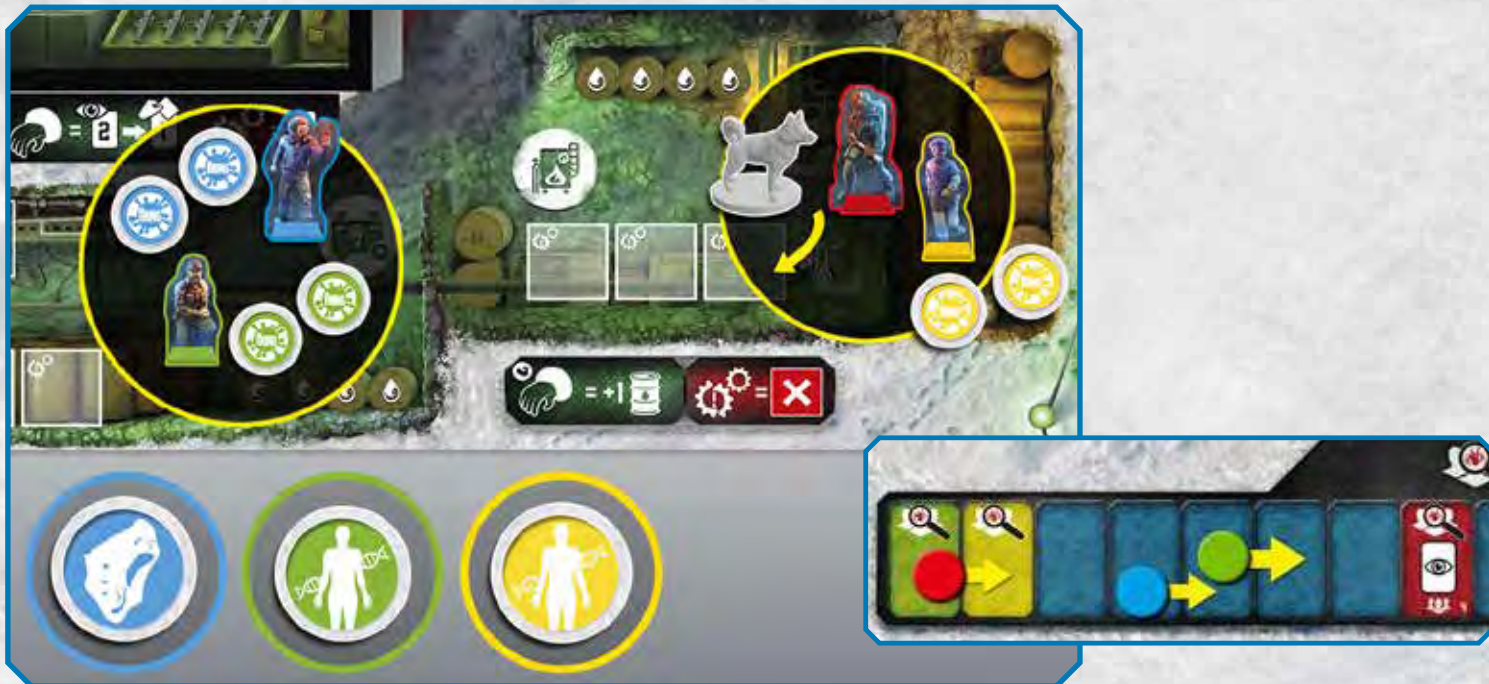
## PRUEBA DE CONTAGIO

Esta acción tiene lugar cuando: sucede un Encuentro entre dos o más Personajes; o un Encuentro entre un Personaje y un Perro.

Cada jugador mira en secreto 1 de las 2 Fichas de Contagio (de jugador) de otro Personaje implicado en el Encuentro (o 1 ficha tomada de la Bolsa de Contagio en caso de encontrarse con un Perro), la devuelve después a su propietario (o a la bolsa) y avanza su Ficha de Sospecha 1 casilla en el Marcador de Sospecha.

**IMPORTANTE:** Si hay más de dos jugadores implicados en un Encuentro, cada uno de ellos debe tomar 1 Ficha de Contagio de uno de los otros jugadores (cada jugador elige a quién le toma la ficha), pero nunca 1 Ficha de Contagio de cada uno de los demás jugadores.

Después de que un jugador mire una Ficha de Contagio, este **debe** tomar **todas** sus Cartas de Rol, mirarlas en secreto, y colocar la carta que corresponda a su nuevo Rol bajo su Hoja de Personaje.



En esta fase, cuatro Personajes se reúnen en dos localizaciones distintas:

En la Sala del Generador, el jugador verde y el jugador azul llevan a cabo su Encuentro tal y como se muestra en la imagen. Cada jugador elige 2 de sus 3 Fichas de Contagio (de jugador) y las coloca frente a él/ella, para luego avanzar su Ficha de Sospecha 1 casilla en el Marcador de Sospecha (ya que debe tomar una Ficha de Contagio de otro jugador). El jugador azul es un Alienígena disfrazado, así que elige colocar una ficha de Humano y una de Alienígena, con el objetivo de infectar al jugador verde. El verde es un Humano, con lo cual solo puede colocar 2 fichas de Humano frente a él. Cada jugador elige una de las fichas ofrecidas por el otro jugador y, sin revelarla, comprueba si ha sido infectado o no. En este caso, el verde descubre que ha sido infectado, lo que cambiará sus objetivos de forma radical.

En la Sala del Generador, el rojo y el amarillo resuelven su Encuentro tal y como se muestra en la imagen. Primero, encierran al Perro en la Jaula, evitando así un posible contagio. Después, el amarillo, que es Humano, coloca 2 Fichas de Contagio de Humano frente a él (bocabajo). Aunque el rojo es un Humano comprobado (ya que está en la casilla verde del Marcador de Sospecha) y no coloca ninguna Ficha de Contagio frente a él/ella, está obligado a tomar una Ficha de Contagio del jugador amarillo (un Alienígena en potencia) y, por lo tanto, a avanzar 1 casilla en el Marcador de Sospecha (saliendo de la casilla verde). El rojo levanta una ficha y comprueba que no ha sido infectado. El amarillo no avanza en el Marcador de Sospecha ya que no ha robado ninguna Ficha de Contagio.

**IMPORTANTE:** Es **esencial** que los jugadores no den pistas ni hagan comentarios cuando comprueben una Ficha de Contagio, para así evitar revelar sus Roles. También es **ESENCIAL** que **SIEMPRE** reajusten sus Cartas de Rol, haya habido infección o no. Aun en el caso de que su Rol no haya cambiado, el jugador que realice la prueba debe tomar todas sus Cartas de Rol, mezclarlas y colocar la carta de Rol correspondiente bajo su Hoja de Personaje, evitando así que los demás sepan si dicho Rol ha cambiado o no.




#### 4.2 - EJECUTAR ACCIONES DE PERSONAJE

Una vez que han tenido lugar todos los Encuentros, el Líder toma y baraja todas las Cartas de Acción en la pila de Cartas Activas. Luego, **DEBE** voltear y jugar **al menos** 1 Carta de Acción de la pila, para después asignar el efecto de la carta jugada a 1 Personaje **cualquiera** que esté de pie en una localización donde la acción de la carta puede realizarse. Por ejemplo, es imposible usar una carta de Reparar si no hay Contadores de Daño en una localización, así que esa carta tendría que asignarse a un Personaje en una localización dañada.

Una vez se haya realizado la acción, el Personaje elegido se tumba, lo que significa que no se le podrán asignar más cartas en la ronda actual.

### BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN

Muchas de las localizaciones en la base pueden usarse de forma más efectiva si hay múltiples Personajes presentes colaborando entre sí. Esto se llama Bonificación por Cooperación y se indica a través de este símbolo: 

Cuando se asigna una acción de USAR o REPARAR a un Personaje en una localización con la Bonificación por Cooperación y hay más de un Personaje **de pie** en esa localización, esa acción se repite tantas veces como número de Personajes de pie presentes allí. Después, se tumba **solo 1 de esos Personajes** para indicar que la acción ha sido realizada.



El Líder asigna una acción de REPARAR a 1 de los 3 Personajes presentes en el Helicóptero de la Base. Ya que hay 3 Personajes de pie en esa localización, se retiran 3 Contadores de Daño (en vez de 1) y se tumba 1 de los Personajes.

Si se asignase otra acción de REPARAR aquí, se retirarían 2 Contadores de Daño más, ya que aún quedarían 2 Personajes de pie (y 1 de pie después de haber realizado la acción de nuevo).





Si no hay Personajes disponibles que puedan realizar la acción, dicha acción se pierde, aunque **sigue siendo obligatorio** que el Líder elija un Personaje que debe tumbarse. **Después de que se haya completado cada Carta de Acción**, el Líder **puede** elegir revelar otra carta, o detenerse y descartar el resto de cartas en la pila descartes bocabajo, sin miraras.

**IMPORTANTE:** El Líder tiene siempre la última palabra sobre qué Personaje se asigna a cada acción. También tiene la última palabra sobre si se siguen revelando cartas y realizando acciones o si se detiene y se descartan todas las Cartas de Acción de la pila de Cartas Activas.



El Líder voltea la Carta de Acción superior de la pila de Cartas Activas: es un USAR, el cual decide asignar al Personaje del jugador amarillo. Ya que la localización donde está presente tiene una Bonificación por Cooperación y hay 2 Personajes de pie, se colocan 2 Fichas de Combustible en vez de 1. Después, el Líder tumba solo el Personaje amarillo, para indicar que la acción ha sido realizada.





El Líder voltea la tercera carta: es un REPARAR, el cual decide asignar al Personaje del jugador azul. La localización donde está presente tiene una Bonificación por Cooperación, pero, ya que no hay más Personajes de pie allí, no puede usarla. Por lo tanto, solo se retira 1 Contador de Daño. Después, el Líder tumba el Personaje azul, para indicar que la acción ha sido realizada.



El Líder voltea la cuarta Carta de Acción de la pila de Cartas Activas: otro USAR. Dado que solo puede asignarlo al Personaje rojo, y este se encuentra en una localización que no permite la Acción USAR, dicha acción se pierde y, además, el Personaje es tumbado.



El Líder voltea la segunda carta: es un SABOTAJE, el cual decide asignar al Personaje del jugador verde en la Estación Meteorológica. Para hacerlo, tumba su Personaje, descarta una Ficha de Combustible del Almacén, y aplica el daño en la Estación Meteorológica.





## FASE 5. SALA DE RECREATIVOS Y ACUSACIONES

En esta fase, todos los jugadores (a excepción de los Alienígenas Expuestos) devuelven sus Personajes a la Sala de Recreativos.

**Una vez aquí, los personajes pueden intercambiar Cartas de Arma y/o de Objeto entre ellos** y pueden acusar a otro personaje de ser un Alienígena, de acuerdo con sus sospechas.

Después de la discusión e intercambio de acusaciones, cada jugador puede votar en contra de otro jugador del que sospeche que es un Alienígena.

El Líder contará hasta tres y, entonces, al mismo tiempo, cada jugador apuntará con el dedo a otro jugador del que sospeche. Los jugadores que no se deseen votar a nadie, sencillamente cruzarán los brazos.

Empezando por el Líder, cada jugador mueve su Ficha de Sospecha en el Marcador de Sospecha 1 casilla por **cada** jugador que le votó.

**IMPORTANTE:** *Los jugadores, cuyas Fichas de Sospecha se encuentren la casilla verde, no pueden ser votados.*

Si la Ficha de Sospecha de un jugador llega a la casilla de Sospecha Máxima (la casilla roja que muestra el número de Personajes en la partida), este deberá **revelar** las Cartas de Acción que juegue cuando tenga que entregarla al Líder en la Fase 4 (ver pág. 8).



En una partida de 4 jugadores, el jugador rojo y el jugador azul apuntan con sus dedos al jugador amarillo durante la votación, mientras que el amarillo apunta con el dedo al verde, y el verde apunta al azul.

Así pues, las fichas avanzan en el Marcador de Sospecha: el amarillo (que recibió 2 votos) avanza 2 casillas, llegando al límite máximo de sospecha (de ahora en adelante, estará forzado a jugar sus cartas bocarriba); el verde y el azul avanzan 1 casilla; el rojo, sin embargo, no avanza ninguna casilla, ya que nadie ha podido votarle al estar su ficha en la casilla verde.

Pueden mover casillas en el Marcador de Sospecha en el caso de que tengan un Encuentro con otro Personaje que no haya sido probado como Humano.

*Un jugador infectado puede, si lo desea, elegir revelar su Rol voluntariamente en este (y solo en este) momento (ver pág. 15). De ahora en adelante, jugará como un Alienígena Expuesto.*



## FASE 6. TESTS

En esta fase, los jugadores pueden comprobar el Rol de un Personaje usando un TEST A (Test de Sangre) y/o un TEST B (Test de Fuego). Los Tests se usan para revelar los Roles de otros Personajes.

Cada Personaje que tenga una Bolsa de Sangre (TEST A) y/o un Cable y un Lanzallamas (TEST B) puede elegir realizar hasta **un Test por tipo** (pueden realizar incluso un TEST A y un TEST B en distintos jugadores).

**Es posible, para un jugador, usar uno de los Test sobre su propio Personaje y así revelar su Rol a los demás.**

Un jugador con una Bolsa de Sangre puede realizar un solo TEST A sobre el Personaje con el **mayor** nivel de sospecha en el Marcador de Sospecha (si hay varios jugadores en el mismo nivel, el propietario de la Bolsa de Sangre decide a quién de los dos realizará el Test).

El jugador de un Personaje que sea propietario de un Cable y un Lanzallamas, puede realizar un solo TEST B **a cualquier jugador** que desee (independientemente de su posición en el Marcador de Sospecha), descartando 1 Ficha de Recarga.

Para realizar un TEST A, el jugador simplemente muestra y descarta la Bolsa de Sangre (a la zona de descartes) e indica el jugador sobre el que realizará el Test; para el TEST B, el jugador indica el jugador al que quiere realizar el Test y descarta 1 Ficha de Recarga de su Lanzallamas.

En ambos casos, el jugador elegido es forzado a revelar su **AUTÉNTICA NATURALEZA**, mostrando a todos su Carta de Rol actual (Humano o Alienígena).

**IMPORTANTE:** *El grupo completo puede realizar solo un TEST A y un TEST B por ronda. Si hay más jugadores que puedan realizar Tests, el Líder decidirá qué jugador/es pueden realizarlo y quiénes no.*

## RESULTADOS DE TEST



**SI EL JUGADOR SE REVELA COMO HUMANO, SU FICHA DE SOSPECHA SE MUEVE A LA CASILLA VERDE DEL MARCADOR DE SOSPECHA.**

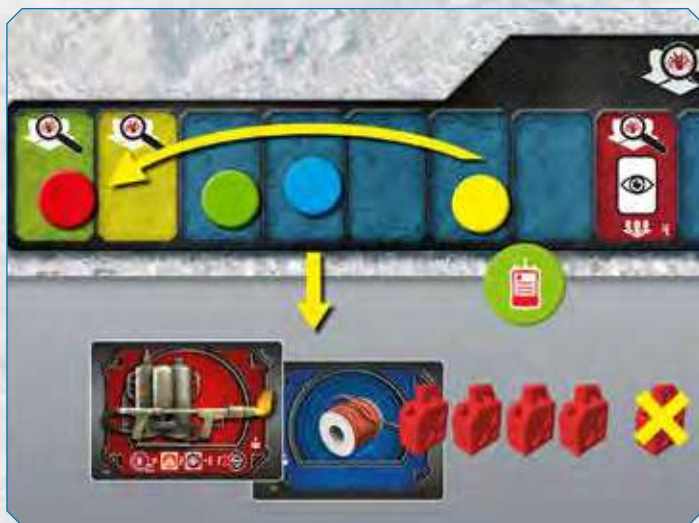


**SI EL JUGADOR SE REVELA COMO ALIENÍGENA, SE TRANSFORMA INMEDIATAMENTE Y EMPIEZA A JUGAR COMO UN ALIENÍGENA EXPUESTO (ver "Exponerte como Alienígena" en pág. 15).**





A raíz de un Test, el jugador rojo ha sido revelado como Alienígena. Así pues, muestra su Rol, retira su Personaje del juego y devuelve todas sus cartas a la parte inferior de sus mazos correspondientes. Ya que es el primero en revelarse como Alienígena, toma Fichas de Fuerza Alienígena con un valor total igual a la mitad del número de jugadores y, además, coloca el Mazo de Localizaciones frente a él. De ahora en adelante, él/ella jugará como un Alienígena Expuesto.



El jugador rojo tiene una ficha de Bolsa de Sangre, por lo que puede realizar un Test A. Solo puede realizarlo sobre el amarillo, que es el más sospechoso. El amarillo revela su Carta de Rol: es Humano, lo que significa que mueve su ficha de Sospecha a la casilla verde del Marcador de Sospecha (donde se encuentran los Humanos ya expuestos). El verde tiene un Lanzallamas y un Cable, por lo que usa una ficha de Recarga de su Lanzallamas para realizar un TEST B sobre el jugador azul. El azul revela su Carta de Rol: ¡es un Alienígena!, por lo tanto, retira su ficha del Marcador de Sospecha y descarta todas las cartas y fichas en su posesión. Luego, toma 2 puntos en Fichas de Fuerza Alienígena y voltea su Hoja de Personaje para mostrar el resumen de sus nuevas acciones disponibles. De ahora en adelante, jugará como un Alienígena Expuesto.

## EXPONERTE COMO ALIENÍGENA

Durante la Fase 5, un jugador Alienígena puede revelar su Rol por decisión propia y jugar como un Alienígena Expuesto. De forma alternativa, puede estar forzado a hacerlo durante la Fase 6 como consecuencia de un Test. Cuando un Alienígena es expuesto, su jugador debe retirar su Personaje del juego y descartar todas las cartas y fichas que tenga (las Fichas de Laboratorio se descartan boca abajo). Si el Alienígena recién expuesto es el Líder, ese jugador pasa inmediatamente la Hoja de Líder al jugador de su izquierda.

Si el jugador es el primero en convertirse en un Alienígena Expuesto, toma posesión del Mazo de Localizaciones además de Fichas de Fuerza Alienígena con un valor total igual a la mitad del número de jugadores en la partida, redondeando hacia abajo (tanto las Fichas de Fuerza como las Figuras de Alienígena pueden intercambiarse, en cualquier momento, por otras fichas del mismo valor total). Una vez hecho esto, el jugador ya estaría listo para actuar en la Fase 3 de la siguiente ronda.

Si, por otro lado, ya hay (o ha habido) un Alienígena Expuesto en juego, el nuevo Alienígena añade una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto a su reserva. De ahora en adelante, todos los jugadores que sean el Alienígena Expuesto trabajarán como un equipo, compartiendo acciones y decisiones (*en realidad, solo hay un Alienígena, compuesto de varias extensiones independientes y capaz de absorber la conciencia de las criaturas que infecta*).

**IMPORTANTE:** Cuando el Alienígena Expuesto incluye a varios jugadores, ninguno de ellos estará al mando ya que todos forman parte del mismo organismo y, por tanto, comparten decisiones. Ningún jugador se considera "propietario" de las Fichas de Fuerza Alienígena.



Para poder ayudar al jugador blanco (un Alienígena expuesto), el jugador rojo decide revelarse como Alienígena mostrando su Carta de Rol en la Sala de Recreativos. Es entonces cuando retira su Personaje del juego, devuelve todas las cartas a sus mazos correspondientes y añade 1 ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto a las del Alienígena Expuesto anteriormente. A partir de este momento, el rojo será una parte integral en la estrategia del Alienígena Expuesto, compartiendo sus acciones y decisiones con los demás jugadores de Alienígena Expuesto.



## FASE 7. CONSUMICIÓN DE ALIMENTOS

En esta fase, los jugadores deben alimentar a sus Personajes: si hay suministros en la Cocina, se descartan **todos** ellos (habitualmente, se suelen descartar 2 Fichas de Alimento, aunque el número no importa mientras haya 1 como mínimo); si no se han colocado Fichas de Alimento en la Cocina, deberán descartarse directamente 4 Fichas de Alimento de la Despensa; si no hay Alimentos suficientes como para satisfacer las necesidades de la base, todos los Personaje resultarán **Hambrientos**, lo que significa que el límite de mano se reducirá inmediatamente a 2 cartas.

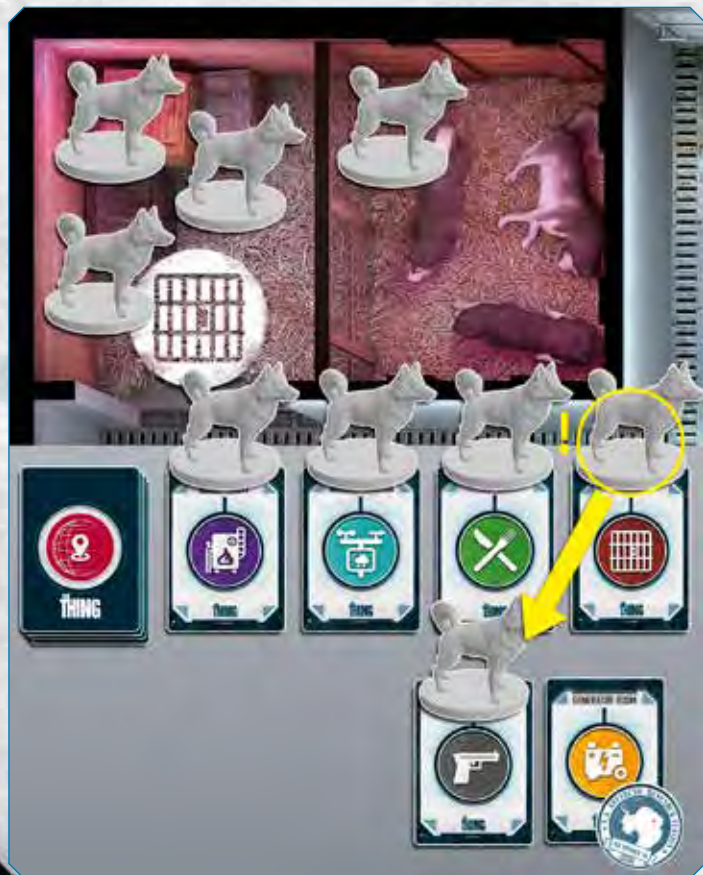


## FASE 8. MOVIMIENTO DE LOS PERROS Y CAMBIO DE LÍDER

Es el momento de mover a los Perros por la base. Para ello, el Líder reúne todos los Perros **que se encuentran fuera de la Jaula** y baraja el Mazo de Localizaciones. Después, voltea un número de cartas **igual al número de Perros que no se encuentren dentro de la Jaula**. Por cada carta mostrada, coloca 1 Perro en la localización que muestra la carta.

Una vez colocados todos los Perros, se inicia el cambio de Líder: si un jugador tiene la Ficha de Líder, toma la Hoja de Líder; en caso contrario, el actual Líder se queda con la Hoja. En cualquier caso, el nuevo Líder roba una última Carta de Localización y coloca la Ficha de Líder en esa localización.

Si, en cualquier momento durante este proceso, se roba la carta de Jaula, esta se abre soltando a todos los Perros, los cuales entran en juego **de inmediato**. El Líder debe continuar robando cartas y colocando Perros hasta que todos los animales estén colocados en localizaciones. Si la carta de Jaula fue robada al determinar la localización de la Ficha de Líder, debe robarse otra carta para este propósito después de que se hayan colocado todos los Perros.



En esta fase, el Líder roba 3 cartas del Mazo de Localización, dado que hay 3 Perros vagando libres por la base. Primero, se colocan los Perros en las localizaciones que muestran las 3 cartas. Luego, el jugador roba otra carta del Mazo de Localizaciones para así poder colocar la Ficha de Líder, ¡y roba la Jaula!

Desafortunadamente, esto significa que alguien ha soltado al Perro que estaba enjaulado. Por lo tanto, el Líder *debe robar otra carta más para determinar dónde va a ir ese Perro*. Esta carta es la Armería y coloca al Perro allí y, después, roba otra carta para la Ficha de Líder (la Sala del Generador).

## REGLA DE JAULA OPCIONAL

*Durante tus primeras partidas, controlar los perros quizás te parezca demasiado desafiante, en especial para los jugadores Humanos que están aún aprendiendo las mecánicas. Por ello, existe esta regla opcional: retirar del juego la Carta de Localización de Jaula. De esta forma, los Perros nunca saldrán de la Jaula y dejarán de ser una amenaza una vez capturados.*

## GANAR LA PARTIDA

Hay varias formas de acabar la partida. En la mayoría de los casos, se basa en la eliminación total de los miembros del otro bando, aunque también depende del proceder de los jugadores.

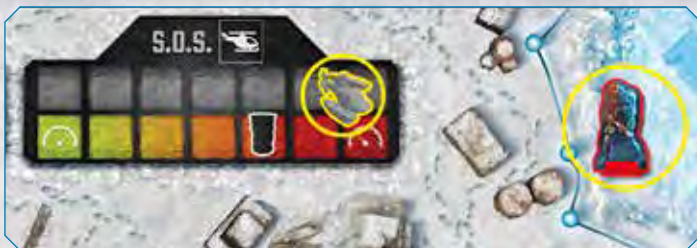
**Los Humanos ganan inmediatamente si TODOS ellos escapan de la base sin que les acompañe ningún Alienígena.**

Esto puede ocurrir a través de:

**HELICÓPTERO DE RESCATE:** Durante la Fase 4, si el Helicóptero de Rescate llega justo después de que se hayan resuelto todos los Encuentros, el Personaje con la ficha de Sospecha más a la izquierda del Marcador, puede elegir subir a bordo (en caso de empate, el jugador empatado que sea primero en orden de turnos elige si subir o no). Si decide no subir, el Helicóptero de Rescate deja de ser funcional durante esta ronda.

Si decide subir, el **segundo Personaje menos sospechoso** decide si subir a bordo también o no, aunque solo puede subirse si el jugador **que se encuentra ya a bordo se lo permite**. Si no es así, ese Personaje permanece en tierra y la opción pasa al **tercero menos sospechoso**, que solo puede subir con el consentimiento del jugador a bordo, y así sucesivamente. El proceso continúa hasta que se permita subir a un nuevo Personaje. Cuando esto ocurre, el jugador de ese Personaje debe revelar su Carta de Rol: si es un Alienígena, la partida termina inmediatamente y los Alienígenas ganan; si es Humano, el proceso de rescate continúa durante otra ronda, empezando por el Personaje menos sospechoso que no se encuentre a bordo, el cual, además, solo puede subir ahora con el consentimiento de **todos** los jugadores que ya estén a bordo. Las rondas continúan hasta que se llegue al final del Marcador de Sospecha (con el último Personaje) y a nadie más se le permita subir. Es entonces cuando el helicóptero parte con los pasajeros y todos los Personajes que quedan en tierra muestran sus Cartas de Rol: si son **todos** Alienígenas, ¡los Humanos ganan!; pero, si hay tan solo un Humano en tierra, los Alienígenas ganan la partida.





**IMPORTANTE:** El Helicóptero de Rescate solo permanece en la base mientras tenga Combustible. En cada turno, durante la Fase 2, la Ficha de Combustible mueve 1 casilla en el marcador. Si la Ficha se encuentra en la última casilla, el helicóptero se marcha sin pasajeros, abandonándolos a su suerte.

#### ESCAPAR CON EL HELICÓPTERO DE LA BASE O QUITANIEVES:

Si un Personaje posee las Llaves, puede ir al Helicóptero de la Base o al Quitanieves (Cobertizo). Si el vehículo está listo (ver págs. 20 y 21), y el Líder le entrega un "Usar" al Personaje, este puede enseñar las Llaves y comenzar el proceso de huida, siendo el primero en subirse al Helicóptero de la Base/Quitanieves. Usando el mismo proceso que el Helicóptero de Rescate y empezando por el menos sospechoso, los demás Personajes pueden subirse a bordo. Si nadie se sube, el propietario de las Llaves será el único en escapar de la base (una condición de victoria para el Alienígena, el cual busca escapar en forma Humana).



Durante la Fase 2, el Helicóptero de Rescate aterriza en la base. En la Fase 4, el jugador rojo decide subir a bordo del vehículo, ya que está en su derecho por ser el menos sospechoso. Esto desencadena el final de la partida y la selección de los Personajes que serán rescatados. En el momento en que el rojo sube a bordo, debe decidir si llevarse con él al amarillo (el segundo menos sospechoso) o no. El amarillo no le convence por su comportamiento ambiguo, así que decide dejarle en tierra. El próximo sería el verde, al cual da la bienvenida a bordo inmediatamente, ya que confía plenamente en él.

El verde sube al helicóptero y enseña su Carta de Rol, revelándose como Humano. Ya que hay un nuevo Personaje a bordo, el proceso de elección empieza de nuevo, volviendo al amarillo. Tanto el rojo como el verde están de acuerdo en no dejar subir al amarillo. El próximo sería el azul, del cual desconfían también (ya que ha colaborado antes con el amarillo varias veces), dejándole en tierra junto con el amarillo. El helicóptero abandona la base: el amarillo y el azul revelan sus Cartas de Rol, ¡ambos son Alienígenas! Pese a la arriesgada decisión que han tomado los Humanos, estos han logrado obtener la victoria.



El Alienígena gana si:

- Asimila el último Humano.
- Uno o más Humanos mueren congelados en la base.
- Escapa junto a los Humanos (mediante el Helicóptero de Rescate, el Helicóptero de la Base o el Quitanieves).
- Escapa solo (mediante el Helicóptero de Rescate, el Helicóptero de la Base o el Quitanieves).

#### ACLARACIONES:

Incluso habiendo eliminado a todos los Alienígenas de la base, los Humanos deben escapar (y alertar a la humanidad del peligro que se avecina) para obtener la victoria.

Como ya se ha explicado, el Alienígena se considera un ente individual, mientras que los humanos se consideran independientes (incluso si forman parte del mismo bando). Por esta razón, cuando se elimina el último Humano mediante asimilación, ese Humano es considerado el perdedor y los miembros del bando contrario, los ganadores. En el (raro) caso de que el bando Alienígena no tenga jugadores expuestos y la partida termine con todos los jugadores asimilados, el último en ser asimilado perderá la partida como Humano. Para facilitar el proceso de identificación del último infectado, recomendamos encarecidamente que tengas en cuenta cada momento en el que un jugador Humano roba tu Ficha de Contagio Alienígena. De esta forma, todos podréis reconstruir la cadena de infecciones.





## HABILIDADES DE PERSONAJE



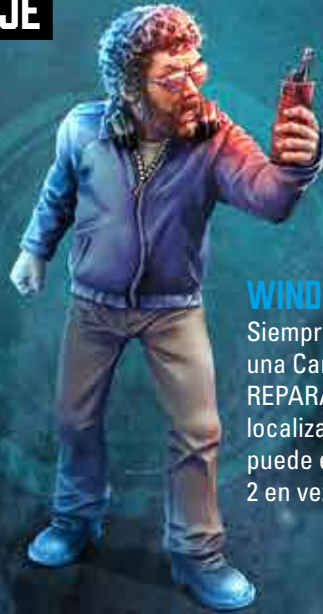
### BENNINGS

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en la Estación Meteorológica, Bennings realiza dos tiradas con el Dado de Clima y elige el resultado que prefiera.



### CLARK

Ignora los Perros en todas las localizaciones. Clark no tiene un Encuentro en el caso de estar solo con uno de los Perros.



### WINDOWS

Siempre que se le asigna una Carta de Acción REPARAR en cualquier localización, Windows puede elegir reparar 2 en vez de 1.



### MACREADY

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en la Armería, MacReady puede robar 3 cartas, elegir 1 y descartar las otras 2.



### GARRY

Después de robar cartas en la Fase 4, Garry puede descartar 1 Carta de Acción y robar una nueva.



### NORRIS

Tiene su propia Linterna y no sufre los efectos de la Oscuridad, por lo que siempre elige la Carta de Acción que entrega al Líder.



### DR. BLAIR

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en el Laboratorio, Blair puede robar una Ficha de Laboratorio adicional.



### NAULS

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en Cocina, Nauls cumple los requisitos de Consumición de Alimentos de la base moviendo 1 Ficha de Alimento en vez de 2.



## ARMAS Y OBJETOS

No hay límite de Cartas de Arma/Objeto y fichas que un jugador puede tener al mismo tiempo. Cuando robes una carta o ficha, mantenla en secreto de los demás jugadores (a excepción del Lanzallamas—*ver más abajo*) hasta que la uses.

A excepción de las anotadas más abajo, cada carta o Ficha de Laboratorio puede ser usada solo una vez, para luego **retirarse del juego**, y no se devuelve a su mazo o bolsa.

**Nota:** A diferencia de las fichas (exceptuando las que se encuentran en la reserva), las Cartas de Arma/Objeto que son *descartadas* (incluyendo aquellas que se descartan cuando un Alienígena es expuesto) no se consideran usadas y, por lo tanto, se devuelven a la parte inferior de sus mazos correspondientes en orden aleatorio (en vez de ser retiradas del juego).

Si el Mazo de Armas/Objetos se queda sin cartas, los jugadores no podrán robar más para el resto de la partida (a menos que un Alienígena Expuesto devuelva cartas a uno de los mazos).

### USAR ARMAS



#### DINAMITA Y CÓCTELES MOLOTOV

Pueden usarse para combatir al Alienígena usando la carta de Dinamita o Cóctel Molotov. **Debes descartar también 1 Carta de Acción bocabajo, tomada de la pila de Cartas Activas, y luego tumbar tu figura de Personaje.** Es entonces cuando el Alienígena ha de descartar una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto y huir después (*ver pág. 9*).

Las Cartas de Dinamita/Cócteles Molotov pueden usarse también para prender fuego a una localización (y así calentar la base), descartándolas en la zona que deseas que arda. **Debes descartar también 1 Carta de Acción bocabajo, tomada de la pila de Cartas Activas, y tumbar tu figura de Personaje en la Sala de Recreativos.** Luego, coloca una Ficha de Fuego sobre la localización que se encuentre ahora en llamas y retira la carta correspondiente del Mazo de Localizaciones. Una vez llevada a cabo esta acción, la Ficha de Congelación vuelve a la primera casilla del marcador.



#### LANZALLAMAS

Cuando robes esta carta, colócala bocarriba frente a ti y luego coloca 6 Fichas de Recarga sobre ella. Los Lanzallamas pueden usarse para combatir al Alienígena, descartando 1 Ficha de Recarga. **Debes descartar también 1 Carta de Acción bocabajo, tomada de la pila de Cartas Activas y tumbar tu figura de Personaje.** Es entonces cuando el Alienígena ha de descartar una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto y huir después (*ver pág. 9*).

Puede usarse también para evadir un Encuentro (y Prueba de Contagio) descartando 1 Ficha de Recarga (*ver pág. 9*).

Los Lanzallamas pueden usarse también para prender fuego a una localización (y así calentar la base), descartando 1 Ficha de Recarga en la zona que deseas que arda. **Debes descartar también 1 Carta de Acción bocabajo, tomada de la pila de Cartas Activas, y tumbar tu figura de Personaje en la Sala de Recreativos.**

Luego, coloca una Ficha de Fuego sobre la localización que se encuentre ahora en llamas y retira la carta correspondiente del Mazo de Localizaciones. Una vez llevada a cabo esta acción, la Ficha de Congelación vuelve a la primera casilla del marcador.

## LOCALIZACIONES EN LLAMAS

*Durante la Fase 4, inmediatamente antes de que se resuelvan las acciones de los Personajes, uno de ellos que se encuentre en posesión de las armas apropiadas, puede prender fuego a una localización para calentar la base. La localización en llamas se considerará destruida: ningún jugador podrá mover o realizar acciones allí por el resto de la partida y, además, la carta de dicha localización se retirará del mazo. Una vez hecho esto, la Ficha de Congelación vuelve a la primera casilla del Marcador de Congelación.*



#### PISTOLAS

Pueden usarse cualquier número de veces para evadir Encuentros (y Pruebas de Contagio), sin necesidad de ser retiradas del juego después de su uso (*ver pág. 9*).



#### ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Pueden usarse una sola vez (cada una) para evadir Encuentros (y Pruebas de Contagio), retirándose del juego después de su uso (*ver pág. 9*).

### USAR OBJETOS



#### LINTERNAS

Pueden usarse cualquier número de veces para evadir los efectos de la Oscuridad (*ver pág. 7*), sin necesidad de ser retiradas después de su uso. Si usas la Acción Especial (*ver pág. 8*), puedes mirar dos cartas, elegir una para entregar al Líder, y luego descartar la otra.



#### COMBUSTIBLE

Pueden usarse para colocar 1 Ficha de Combustible en una localización donde se encuentre tu figura de Personaje actualmente. Usa la carta de Combustible y toma una Ficha de Combustible del Almacén. Esto **no** cuenta como tu acción para la ronda (es una acción adicional gratuita).



#### LLAVES (HELICÓPTERO DE LA BASE Y QUITANIEVES)

Pueden usarse para escapar con el Helicóptero de la Base o el Quitanieves. Para ello, primero es necesario que el vehículo esté listo (*ver págs. 20 y 21*) y que el Líder asigne la Carta de Acción USAR al propietario de las Llaves en la localización adecuada, durante la Fase 4.



#### HERRAMIENTAS

Pueden usarse para reparar una localización sin necesidad de usar una carta de REPARAR (aunque tu figura de Personaje debe estar en esa localización). Usa la carta de Herramientas y retira 1 Contador de Daño; esto **no** cuenta como tu acción para la ronda (es una acción adicional gratuita).



#### CABLE

Puede ser usado con un Lanzallamas para realizar un TEST B durante la Fase 6, descartando 1 Ficha de Recarga. Puedes mantener el Cable después su uso.



## LOCALIZACIONES Y SUS ACCIONES

### COLORES DE LOCALIZACIÓN

**LOCALIZACIONES VERDES:** Son zonas activas que pueden ser usadas por Personajes, Alienígenas Expuestos y Perros.

**LOCALIZACIONES AZULES:** Son zonas que solo pueden ser usadas por Personajes (cualquier número de ellos).

**LOCALIZACIONES AMARILLAS:** Son zonas donde se almacenan los suministros de la base.

**LOCALIZACIONES ROJAS:** Son zonas de descartes que nadie puede usar.

**LOCALIZACIÓN MORADA:** Esta zona solo puede ser usada por Alienígenas Expuestos.

### ARMERÍA

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** La composición del Mazo de Armas depende del número de jugadores:

**Hasta 5 Jugadores:** 1 Lanzallamas, 3 Dinamitas, 3 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 1 Pistola.

**6 o 7 Jugadores:** 1 Lanzallamas, 3 Dinamitas, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 2 Pistolas.

**8 Jugadores:** 2 Lanzallamas, 4 Dinamitas, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, y 2 Pistolas.

**PROPÓSITO:** Te permite encontrar armas.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Roba 2 Cartas de Arma y elige 1. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo. Si la carta que has elegido era un Lanzallamas, debes mostrarlo a los demás jugadores; de lo contrario, mantenla en secreto.

**Sabotaje por Carta:** Retira 1 Carta de Arma del juego, sin mirarla.

**Sabotaje por Alienígena:** Retira 1 Carta de Arma del juego por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Armería, sin mirarla.

### HELICÓPTERO DE LA BASE

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro  
(sin límites cuando se está escapando)



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, hay un número de Contadores de Daño sobre el Helicóptero de la Base, dependiendo del número de jugadores:

**4 Jugadores:** 2 Daños.

**5 Jugadores:** 3 Daños.

**6 Jugadores:** 4 Daños.

**7 Jugadores:** 5 Daños.

**8 Jugadores:** 6 Daños.

**PROPÓSITO:** En caso de estar completamente reparado y lleno de Fichas de Combustible, puede usarse para escapar.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Toma 1 Ficha de Combustible de la Reserva Externa y colócala en el Helicóptero de la Base; o usa la localización para escapar, si el helicóptero está listo (ver pág. 17).

**Sabotaje por Carta:** Coloca 1 Contador de Daño.

**Sabotaje por Alienígena:** Coloca 1 Contador de Daño por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en el Helicóptero de la Base.

**Reparación:** Retira 1 Contador de Daño.

**DAÑADO [CON 1 CONTADOR DE DAÑO, COMO MÍNIMO]:** Cuando el Helicóptero de la Base esté dañado, no puedes usar este vehículo para escapar, aún habiendo suficientes Fichas de Combustibles presentes y estando en posesión de las Llaves.

### SALA DE CALDERAS

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, hay presente una Ficha de Combustible en cada uno de los espacios de Combustible de la Sala de Calderas.

**PROPÓSITO:** Proporciona calor a la base. Se mantiene así durante la partida, a menos que **todos** sus espacios de Daño tengan Contadores de Daño.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Toma 1 Ficha de Combustible del Almacén y colócala en la Sala de Calderas.

**Sabotaje por Carta:** Coloca 1 Contador de Daño.

**Sabotaje por Alienígena:** Coloca 1 Contador de Daño por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Sala de Calderas.

**Reparación:** Retira 1 Contador de Daño.

**DAÑADA:** Cuando la Sala de Calderas tenga que quemar Fichas de Combustible y no haya suficientes en ella, coloca tantos Contadores de Daños como fichas que falten.

**DESTRUIDA:** Cuando la Sala de Calderas esté completamente dañada, ya no podrá ser reparada. Coloca el Marcador de Congelación sobre la sala y la Ficha de Congelación en la primera casilla de dicho marcador. La ficha se moverá hacia la "Muerte por Congelamiento", dependiendo de la Tabla de Clima.

### SALA DE RADIO

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, la Sala de Radio tiene un número de Contadores de Daño igual al número de jugadores.

**PROPÓSITO:** En caso de estar completamente reparada, es posible usar la sala para enviar un S.O.S. con una Acción de USAR, lo que hará que la Ficha de Helicóptero de Rescate se coloque en la primera casilla de su marcador (ver pág. 7).

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Envía un S.O.S.

**Sabotaje por Carta:** Coloca 1 Contador de Daño.

**Sabotaje por Alienígena:** Coloca 1 Contador de Daño por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Sala de Radio.

**Reparación:** Retira 1 Contador de Daño.

**DAÑADA [CON 1 CONTADOR DE DAÑO, COMO MÍNIMO]:** Mientras la Sala de Radio esté dañada, no puede enviarse ningún S.O.S.

**Nota:** Una vez enviado el S.O.S., el Helicóptero de Rescate continuará avanzando hacia la Base aunque se dañe la Sala de Radio más tarde.





## ALMACÉN

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** La composición del Mazo de Objetos depende del número de jugadores:

**Hasta 5 Jugadores:** 2 Llaves, 2 Linternas, 2 Herramientas, 2 Combustibles, y 1 Cable.

**6 Jugadores:** Añade 1 Linterna.

**7 Jugadores:** Añade 1 Combustible y 1 Herramientas.

**8 Jugadores:** Añade 1 Combustible y 1 Herramientas.

**PROPÓSITO:** Te permite encontrar varios objetos, incluyendo: Llaves para escapar vía Helicóptero de la Base o Quitanieves, Linternas para evadir los efectos de la Oscuridad, Herramientas para reparar como acción adicional gratuita y Combustible para añadir fichas de este tipo como acción adicional gratuita.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Roba 2 Cartas de Objeto y elige 1. Mantén en secreto la carta elegida y devuelve la otra a la parte inferior del mazo.

**Sabotaje por Carta:** Retira 1 Carta de Objeto del juego, sin mirarla.

**Sabotaje por Alienígena:** Retira 1 Carta de Objeto del juego por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en el Almacén, sin mirarlas.

## DORMITORIO

Sin límites



**PREPARACIÓN:** Ninguna.

**PROPÓSITO:** Te permite descartar todas tus Cartas de Acción para elegir la misma cantidad del mazo. Cuando termines, debes barajar los descartes de Cartas de Acción con el mazo actual para crear un nuevo Mazo de Cartas de Acción.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:** Ninguna.

## COBERTIZO (QUITANIEVES)

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro  
(sin límites cuando se está escapando)



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida hay un Contador de Daño sobre el Cobertizo.

**PROPÓSITO:** En caso de estar completamente reparado y lleno de Fichas de Combustible, puede usarse para escapar.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Toma 1 Ficha de Combustible de la Reserva Externa y colócala en el Cobertizo; o usa la localización para escapar, si el Quitanieves está listo (ver pág. 17).

**Sabotaje por Carta:** Coloca 1 Contador de Daño.

**Sabotaje por Alienígena:** Coloca 1 Contador de Daño por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en el Cobertizo.

**Reparación:** Retira 1 Contador de Daño.

**DAÑADO (CON 1 CONTADOR DE DAÑO, COMO MÍNIMO):** Cuando el Cobertizo esté dañado, no puedes usar el Quitanieves para escapar, aún habiendo suficientes Fichas de Combustibles presentes y estando en posesión de las Llaves.

## SALA DEL GENERADOR

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, hay presente una Ficha de Combustible en cada uno de los espacios de Combustible de la Sala del Generador.

**PROPÓSITO:** Proporciona energía eléctrica a la base.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Toma 1 Ficha de Combustible del Almacén y colócala en la Sala del Generador.

**Sabotaje por Carta:** Coloca 1 Contador de Daño.

**Sabotaje por Alienígena:** Coloca 1 Contador de Daño por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Sala del Generador.

**Reparación:** Retira 1 Contador de Daño.

**DAÑADA (CON 2 CONTADORES DE DAÑO):** Cuando la Sala del Generador esté completamente dañada, se provoca un apagón en la base. Coloca la Ficha de Fallo Eléctrico en la Sala del Generador; mientras la ficha esté aquí, se aplican los efectos de la Oscuridad (ver pág. 7).

## JAULA

Solo Alienígena Expuesto y Perros



**PREPARACIÓN:** Coloca la Carta de Localización de Jaula aquí.

**PROPÓSITO:** Te permite encerrar a los Perros. Si hay al menos 1 Perro en la Jaula, recuerda añadir la carta de Jaula al Mazo de Localizaciones.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:** Ninguna.

## COCINA Y DESPENSA

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, la Despensa está llena, independientemente del número de jugadores.

**PROPÓSITO:** Es la localización donde se almacenan todos Alimentos necesarios para el mantenimiento del personal.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Te permite preparar comida para el turno actual. Toma 2 Fichas de Alimento de la Despensa y colócalas en la Cocina.

**Sabotaje por Carta:** Descarta 2 Fichas de Alimento de la Despensa.

**Sabotaje por Alienígena:** Descarta 2 Fichas de Alimento por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Cocina.

**DAÑADA:** Cuando no haya Alimentos suficientes en la Cocina y la Despensa para satisfacer los requerimientos de consumición (ver pág. 16), el

máximo de cartas en mano se reduce a 2. Además, para cumplir este requisito inmediatamente, si es necesario, cada jugador debe elegir y descartar 1 Carta de Acción de la mano.





## LABORATORIO

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Al comienzo de la partida, hay un número de Fichas de Laboratorio en esta localización, dependiendo del número de jugadores. Dentro de la Bolsa de Laboratorio: se añade 2 Fichas de Bolsa de Sangre y 3 Fichas de Fracaso por cada jugador.

**PROPÓSITO:** Te permite intentar robar fichas para realizar un TEST A sobre un jugador, y así poder revelar el Rol de ese jugador.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** Sí.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Roba 1 Ficha de Laboratorio de la Bolsa de Laboratorio: debes elegir descartarlo inmediatamente bocabajo o mantenerlo escondido hasta que lo uses.

**Sabotaje por Carta:** Descarta 1 Ficha de Laboratorio verde (es decir, una Bolsa de Sangre) de la Bolsa de Laboratorio.

**Sabotaje por Alienígena:** De la Bolsa de Laboratorio: descarta, de forma aleatoria, 1 Ficha de Laboratorio por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en esta localización.

## ESTACIÓN METEOROLÓGICA

Máx. 3 Jugadores + Alienígena Expuesto + 1 Perro



**PREPARACIÓN:** Ninguna.

**PROPÓSITO:** Te permite realizar una tirada con el Dado de Clima (que se mantiene en esta localización hasta la siguiente ronda) y añadir 1 Ficha de Combustible a una localización de tu elección, siempre que tenga espacio para ello.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:**

**Uso:** Toma el Dado de Clima y realiza una tirada. Si el dado estaba ya presente en la localización, puedes elegir entre el resultado anterior o el actual; de lo contrario, debes quedarte con el actual. Además, mueve 1 Ficha de Combustible del Almacén a una localización cualquiera (elegida por el jugador que realiza la acción).

**Sabotaje por Carta:** Descarta 1 Ficha de Combustible del Almacén.

**Sabotaje por Alienígena:** Descarta 1 Ficha de Combustible del Almacén por cada punto de Fuerza que tenga el Alienígena en la Estación Meteorológica.

**IMPORTANTE:** Cada vez que una localización se retira del juego por alguna razón, retira también la Carta de Localización correspondiente del Mazo de Localizaciones.

## SALA DE RECREATIVOS

Sin límites – Sin Alienígena Expuesto



**PREPARACIÓN:** Esta es la zona de inicio de todos los Personajes.

**PROPÓSITO:** Este es el punto de encuentro en la Fase 5, en el cual se puede intercambiar cartas, realizar Tests o hacer acusaciones.

**BONIFICACIÓN POR COOPERACIÓN:** No.

**ACCIONES DISPONIBLES:** Ninguna.





# THE THING

LA COSA EL JUEGO DE MESA

## CRÉDITOS

**Diseñadores:** Andrea Crespi y Giuseppe Cicero

**Editor:** Roberto Vicario

**Arte:** Davide Corsi, Riccardo Crosa, and Mathias Mazzetti

**Diseño Gráfico:** Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta - Vertigo Adv

**Administrador de Kickstarter:** Mauro Chiabotto

**Producción:** Silvio Negri-Clementi

**Colaboradores:** Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, and Kelly Stocco

**Modelado:** Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi, Fernando Armentano y Krisztian Hartmann de Ludus Magnus Studio.

**Editado en español por:** GENX GAMES SL

**Traducción al español:** Guillermo Carballar

**Revisión del español:** Servando Carballar

**Maquetación y arte final:** **WAH!studio**

**THE THING – THE BOARDGAME** is published by:

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

[www.genxgames.es](http://www.genxgames.es)

### AGRADECIMIENTOS:

**Andrea** - Quisiera agradecer primero a mi esposa Silvia y a mi hija Michelle por su paciencia y, por supuesto, también a Giuseppe, por acompañarme en esta hermosa aventura.

**Giuseppe** - Doy las gracias a mi esposa Roberta, por la inmensa paciencia que ha tenido escuchando mis teorías sobre mecánicas y dinámicas de juego: ella será siempre mi "playtester" favorita gracias a su extrema sinceridad y sus críticas constructivas. Doy las gracias de manera absoluta a Andrea, por creer en mí y por enseñarme un montón de cosas. También quisiera dar las gracias a Silvio y a Kelly de Pendragon, por darme la bienvenida como si fuera uno más de la familia.

Damos las gracias a todas las personas de Saronno con las que hemos compartido noches de juegos: Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio y Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca, Andrea Settoni, también Ernesto, Rossana y Davide Roveleti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo y Ambrogio Grimi. Agradecimientos especiales a Roberto Vicario, amigo y jefe de proyectos de Pendragon, y todos aquellos que han jugado y ayudado a que el juego se convierta en lo que es ahora.

All rights reserved – ©2021 Pendragon Game Studio srl.  
Editado por Pendragon Game Studio  
Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - Cina



© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.



# THE THING

LA COSA EL JUEGO DE MESA



PARA 1 A 3 JUGADORES

## NOTA DE LOS DISEÑADORES

Esta versión del juego ofrece un procedimiento alternativo que difiere sustancialmente de la versión principal.

Aquí no encontrarás todas las mecánicas que añaden tensión y que representan los puntos fuertes del juego, como los faroleos (debido a la falta de interacción directa entre los jugadores), por ejemplo.

Sin embargo, mediante esta versión es posible jugar en modo solitario o cooperativo contra "La Cosa" (controlada por el juego).

## COMPONENTES

3 Dados de Acción de seis caras (con los siguientes símbolos: 2 Usar, 2 Reparar, 1 Sabotaje y 1 Avance de Amenaza Alienígena), 8 Cartas de Rol (6 Humanos y 2 Alienígenas) y una Hoja de Líder.

## PREPARACIÓN

Sigue la preparación habitual, a excepción de las siguientes modificaciones a los pasos:

**7** Crea el Mazo de Armas con 1 Lanzallamas, 3 Dinamitas/ Cócteles Molotov, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo y 2 Pistolas.

**8** Crea el Mazo de Objetos con 2 Llaves, 3 Linternas, 3 Herramientas, 3 Combustibles y 2 Cables.

**9** Coloca 14 Fichas de Combustible en el Almacén.

**10** Coloca 5 Fichas de Combustible en la Reserva Externa.

**11** Coloca 6 Contadores de Daño en la Sala de Radio, cubriendo las casillas apropiadas.

**12** Toma 12 Fichas de Bolsa de Sangre y 18 Fichas de Fracaso y mételas la Bolsa de Laboratorio.

**13** Distribuye, a cada jugador, un número de Hojas de Personaje aleatorias (o por elección, si lo prefieres), dependiendo del número de jugadores: 6 para una partida en solitario, 3 a cada jugador, si es una partida de 2 jugadores; o 2 a cada jugador, si es una partida de 3 jugadores. Coloca las figuras correspondientes en la Sala de Recreativos.

**14** Entrega, a cada jugador, los siguientes componentes (del color que hayan elegido): 1 Ficha de Sospecha y 1 Ficha de Contagio. Cada jugador debe colocar entonces: la Ficha de Sospecha en la casilla amarilla del Marcador de Sospecha y la Ficha de Contagio sobre la Hoja de Personaje, para indicar su color.

**15** Toma las 8 Cartas de Rol Especial (para 1 a 3 jugadores) y barájalas. Luego, distribúyelas aleatoriamente, colocándolas, boca abajo, bajo cada una de las 6 Hojas de Personaje. Devuelve las restantes a la caja, sin mirarlas.


**Importante:** Distribuye las cartas aleatoriamente, sin mirarlas bajo ningún concepto, de momento.

**16** Coloca la Figura de Alienígena de Fuerza 4 (la Ficha de Amenaza Alienígena) en la casilla 6 (la casilla roja para 6 jugadores) del Marcador de Sospecha.



## RESUMEN

La versión cooperativa es sustancialmente distinta a la versión de 4-8 jugadores. Las diferencias más decisivas son el uso Dados de Acción en vez de cartas y el aplazamiento de las Acciones del Alienígena hasta la Fase 4. La secuencia de ronda modificada es la siguiente:

	<p><b>Fase 1. Condiciones Meteorológicas (SIN CAMBIOS)</b> El Líder determina las condiciones mediante una tirada de dado, usando el Dado de Clima.</p>
	<p><b>Fase 2. Mantenimiento de la Base y Avance del Helicóptero de Rescate (SIN CAMBIOS)</b> El Líder retira Fichas de Combustible de las localizaciones según la Tabla de Clima y, si las condiciones se cumplen, avanza la Ficha de Helicóptero de Rescate.</p>
	<p><b>Fase 3. Movimiento de Personajes</b> Los Personajes se mueven por la base, contribuyendo a su mantenimiento y cazando al Alienígena.</p>
	<p><b>Fase 4. Acciones del Alienígena (solo si el Alienígena ha sido expuesto)</b> El Alienígena (controlado por el juego) juega su turno usando las Cartas de Localización y las Fichas de Fuerza Alienígena.</p>
	<p><b>Fase 5. Acciones de Personajes</b> Los Personajes realizan sus acciones usando los Dados de Acción.</p>
	<p><b>Fase 6. Sala de Recreativos</b> Durante este período de descanso, los Personajes pueden intercambiar armas y objetos.</p>
	<p><b>Fase 7. Tests (SIN CAMBIOS) (solo si hay Personajes con la oportunidad de realizar Tests)</b> Los Personajes que dispongan del equipo necesario para realizar un Test pueden usarlo para verificar Roles de otros jugadores.</p>
	<p><b>Fase 8. Consumición de Alimentos (SIN CAMBIOS)</b> El Líder descarta los Alimentos requeridos para el sustento de los Personajes.</p>
	<p><b>Fase 9. Movimiento de los Perros, Cambio de Líder y Movimiento de la Amenaza Alienígena</b> Los perros mueven a localizaciones según las cartas que se roben, un nuevo Líder toma el mando y la Amenaza Alienígena se desplaza.</p>

## LAS FASES EN DETALLE

**Importante:** En este resumen indagaremos solo en los detalles de las fases que experimentan cambios, ya que para las demás fases basta con que sigas las mismas reglas de las partidas de 4-8 jugadores.

### FASE 1. CONDICIONES METEOROLÓGICAS

No hay cambios en esta fase.

### FASE 2. MANTENIMIENTO DE LA BASE Y AVANCE DEL HELICÓPTERO DE RESCATE

No hay cambios en esta fase.

### FASE 3. MOVIMIENTO DE PERSONAJES

Empezando por el Líder, cada jugador debe mover sus Personajes y elegir una de las dos opciones siguientes para cada uno:

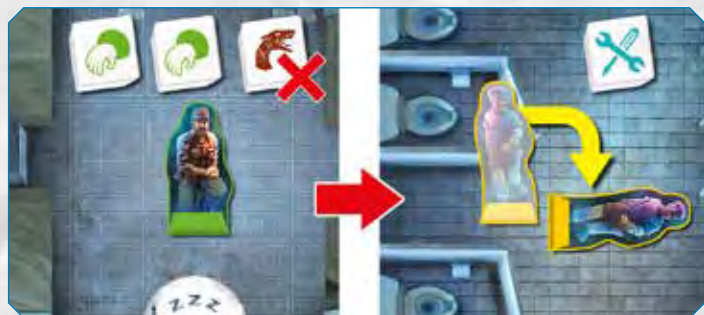
- Colocar al Personaje en una localización que no sea el Dormitorio.

Si hay múltiples Personajes en una misma localización, cada uno de ellos avanza su ficha de Sospecha una casilla en el Marcador de Sospecha.

En el caso de un Encuentro con un perro, se lleva a cabo el procedimiento habitual, pero si la ficha robada es la del Alienígena, el Personaje será transformado DE INMEDIATO (ver Exponer al Alienígena).

- Colocar al Personaje en el Dormitorio, lo que permitirá cambiar, en cualquier momento durante la Fase de Acciones de Personaje, el resultado de 1 Dado de Acción sin usar a un resultado de su elección.

**Importante:** Solo puede ir 1 Personaje al Dormitorio durante cada ronda.



En este ejemplo, el Líder toma el Dado de Acción y realiza una tirada: los resultados son 2 Usar y 1 Avance de Amenaza Alienígena. Decide asignar estos resultados al Personaje verde, cuyo jugador anula el Avance Amenaza Alienígena avanzando la Ficha de Sospecha verde en el Marcador de Sospecha. Por otro lado, el jugador amarillo necesita un Reparar: él/ella tumba su Personaje en el Dormitorio (como recordatorio de que ha usado la acción especial del mismo) y cambia el resultado de uno de los Dados restantes (de un Usar a un Reparar, en este caso).

**IMPORTANTE:** Si la Ficha de Amenaza Alienígena se encuentra en la misma casilla que la Ficha de Sospecha de 1 o más Personajes, consulta "Exponer al Alienígena" abajo.

## EXPONER AL ALIENÍGENA

El Alienígena puede ser expuesto de 2 formas distintas durante la partida:

-Mediante un Test.

-Si la Ficha de Amenaza Alienígena se encuentra en la misma casilla que la Ficha de Sospecha de 1 o más Personajes.

En ambos casos, y a diferencia de una partida de 4-8 jugadores, la Fuerza del Alienígena será 5 la primera vez que sea expuesto (en el caso de que ya haya uno, se añadirá una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto al Alienígena actual, como es habitual).

**Importante:** En caso de haber múltiples Fichas de Sospecha en la misma casilla, el Líder elegirá solo 1 de esos Personajes para que este sea transformado en un Alienígena. Los componentes de ese personaje se retiran del juego (como en las reglas básicas), pero su Carta de Rol NO se revela.



## FASE 4. ACCIONES DEL ALIENÍGENA

Esta fase tiene lugar únicamente si el Alienígena ha sido expuesto (es decir, si ha sido descubierto a raíz de un Test o si la Ficha de Amenaza Alienígena ha alcanzado la Ficha de Sospecha de un Personaje). El objetivo principal del Alienígena será sabotear las localizaciones y/o assimilar a los Personajes. Para ello, usa un sistema de IA por el cual ataca con una Fuerza que depende del comportamiento de los Personajes:

- El Alienígena atacará localizaciones aleatoriamente, basándose en las cartas robadas del Mazo de Localizaciones. Intentará atacar siempre cada localización con la Fuerza necesaria para derrotar al mayor número de Personajes reunidos en una misma sala.
- Primero, identifica la localización donde hay más Personajes. El número de Personajes que se encuentre allí más uno, será el "Ataque Deseado" del Alienígena para esta ronda.



Luego, roba una Carta de Localización y colócala bocabajo sobre la mesa. Coloca, sobre esa carta, Fichas de Fuerza Alienígena con un valor total igual al ataque deseado: si al Alienígena no le queda suficiente Fuerza restante, este simplemente coloca allí toda la Fuerza disponible; si le quedan Fichas de Fuerza Alienígena, repite el proceso robando otra carta de Localización y añadiendo Fichas sobre ella. Continúa haciendo este proceso hasta que el Alienígena se quede sin Fichas de Fuerza disponibles.



Coloca una segunda Localización bocabajo al lado de la carta con 3 fichas, y luego coloca las 2 Fichas de Fuerza restantes sobre la carta recién robada.

Una vez distribuidos los ataques, las Cartas de Localización se revelan: las Fichas de Fuerza Alienígena se colocan en las localizaciones correspondientes, y se resuelven tanto los Sabotajes como los Encuentros (siguiendo las reglas básicas).



Las Cartas de Localización se revelan y las Fichas de Fuerza Alienígenas se colocan en las localizaciones correspondientes.

## FASE 5. ACCIONES DE PERSONAJE

Las acciones de los Personajes se resuelven ahora (la huida vía Helicóptero de Rescate se puede realizar al principio usando las reglas básicas). Para resolver cada acción de Personaje, el Líder tira los 3 Dados de Acción y, después de mirar los resultados, decide a qué Personaje asignar esos dados. En este momento, cualquier jugador cuyo Personaje se encuentre en el Dormitorio, puede elegir cambiar el resultado de uno de los Dados de Acción a uno de su elección. Tumba el Personaje como recordatorio de que la acción especial ha sido usada esta ronda.

El jugador del Personaje al que se asignó dados puede anular 1 o más de los Dados de Acción, avanzando su Ficha de Sospecha 1 casilla en el Marcador de Sospecha por cada resultado que quiera anular. Si quedan resultados de Sabotaje y/o Avance de Amenaza sin anular, todos ellos deberán ser resueltos, dejando al Personaje sin posibilidades de realizar su Acción (y el cual, además, se tumba):

- Sabotaje: Realiza la acción de Sabotaje para la localización ocupada por el Personaje.
- Avance de Amenaza Alienígena: Avanza la Ficha de Amenaza Alienígena 1 casilla en el Marcador de Sospecha (muévela 1 casilla hacia la izquierda).

Si no se resolvió ningún Sabotaje o Avance de Amenaza, el Personaje puede realizar 1 acción (Usar o Reparar) que corresponda con el resultado de un Dado de Acción restante (si hay), tras la cual queda tumbado. De forma alternativa, el Personaje puede prender fuego a la localización actual mediante un resultado de Usar o Reparar, usando las reglas básicas (ver "Localizaciones en Llamas", en la pág. 19 del Reglamento).



Los resultados de la tirada de Dados de Acción son: 1 Usar, 1 Reparar, y 1 Sabotaje. El Personaje avanza su Ficha de Sospecha 1 casilla para anular el Sabotaje. Ahora, puede elegir resolver uno de los otros resultados.





Los resultados de la tirada de Dados de Acción son: 2 Avances de Amenaza y 1 Sabotaje. El Personaje avanza su Ficha de Sospecha 3 casillas para anular todos los resultados, pero queda tumbado sin poder realizar ninguna acción.

La función de Bonificación por Cooperación permanece sin cambios (ver "Bonificación por Cooperación", en la pág. 11 del Reglamento). Después de resolver, como mínimo, una acción de Personaje, el Líder puede elegir realizar otra o detenerse y pasar a la siguiente fase. Si el Líder decide continuar, él/ella tira los Dados de Acción de nuevo y decide a qué Personaje asignarlos. El Líder puede continuar mientras queden Personajes de pie.

## FASE 6. SALA DE RECREATIVOS

En esta fase, los jugadores mueven sus Personajes de vuelta a la Sala de Recreativos, donde pueden intercambiar Cartas de Arma y/o Objeto entre ellos.

## FASE 7. TESTS

Los Tests se realizan tal y como se indica en el Reglamento. Cuando se realiza un Test sobre un Personaje, este revela la Carta de Rol Especial bajo su Hoja de Personaje para determinar si es Humano o Alienígena (como es habitual).

El único cambio es la Fuerza Alienígena inicial cuando el Alienígena es expuesto: a diferencia de las reglas básicas, **la Fuerza del Alienígena, cuando es expuesto por primera vez, será siempre 5**; si, por otro lado, ya hay un Alienígena Expuesto, las reglas no sufren cambios (se añade una Ficha de Fuerza Alienígena de 1 punto a la Fuerza del Alienígena actual).

**Importante:** Si un Personaje es asimilado sin que se le haya realizado un Test (por ejemplo, cuando su Ficha de Sospecha alcanza la misma casilla que la Ficha de Amenaza Alienígena), la Carta de Rol Especial no se revela.

## FASE 8. CONSUMICIÓN DE ALIMENTOS

No hay cambios en esta fase.

## FASE 9. MOVIMIENTO DE LOS PERROS, CAMBIO DE LÍDER Y MOVIMIENTO DE LA AMENAZA ALIENÍGENA

Es el momento de mover a los Perros por la base. Para ello, el Líder reúne todos los Perros **que no se encuentren dentro de la Jaula** y baraja el Mazo de Localizaciones. Después, voltea un número de cartas **igual al número de Perros que NO se encuentren dentro de la Jaula**. Por cada carta mostrada, coloca 1 Perro en la localización que muestra la carta. Si se roba la Carta de Localización de Jaula, esta se abre soltando a todos los Perros, los cuales entran en juego **de inmediato**. El Líder debe continuar robando cartas y colocando Perros hasta que todos los animales estén colocados en localizaciones. En una partida de 2 o 3 jugadores, justo después de se hayan colocado todos los perros,

el jugador a la izquierda del Líder toma la Hoja de Líder. Por último, la Ficha de Amenaza Alienígena se mueve, dependiendo de su situación actual sobre el Marcador:

- Si encuentra sola, muévela 1 casilla hacia la izquierda.
- Si se encuentra con las Fichas de Sospecha de 1 o más Personajes, muévela un número de casillas hacia la derecha igual al número de Fichas de Sospecha en su casilla.

Si este movimiento lleva a la Ficha de Amenaza Alienígena a una casilla ocupada por una Ficha de Sospecha, el Personaje correspondiente se convierte en un Alienígena (siguiendo las reglas habituales de la Fase 7). Si más de una Ficha de Sospecha ocupa la casilla, el Líder elige cuál de los Personajes se convierte en un Alienígena.

## OSCURIDAD

La Oscuridad ocurre cuando falla el Generador. Durante la Fase 5, los Dados de Acciones se asignan a un Personaje ANTES de lanzarse. Estar en posesión de una Linterna permite a un Personaje volver a tirar 3 dados, los cuales pueden lanzarse a la vez (no es necesario lanzar los 3), pero no pueden volver a ser lanzados después.

## HUIDA DE LOS HUMANOS Y VICTORIA

Una vez que los Humanos estén a punto de llevar a cabo uno de los métodos de huida, el Alienígena intentará realizar una última maniobra desesperada para bloquearles el paso. Para ello, el Alienígena mueve a la localización de huida elegida y tira un número de Dados de Acción igual a su Fuerza. Si la tirada tiene un total de 3 o más Sabotajes y/o Avances de Amenaza, la huida es interrumpida y el juego salta a la Fase 6, continuando desde ahí; si no es el caso, los Humanos proceden con su intento de huida para ganar la partida.

## CAMBIOS DE LOCALIZACIÓN Y PERSONAJE



**Dormitorio:** Un Personaje en esta localización puede elegir el resultado de un Dado de Acción durante una tirada. Para ello, tumba el Personaje y gira el dado hasta mostrar la cara deseada.



**Jaula:** Si se roba la carta de Jaula durante la Fase 4, el Alienígena asimila 1 Perro que se encuentre dentro de la Jaula actualmente (si hay), siguiendo las reglas básicas.



**Cocina:** Si los Personajes resultan Hambrientos (ver "Consumición de Alimentos", en pág. 16 del Reglamento), se tirarán solo 2 Dados de Acción en vez de 3 durante la Fase 5.

**NORRIS:** Una vez que se hayan lanzado los Dados de Acción, puede repetir la tirada de hasta 3 dados.

**GARRY:** Puede repetir la tirada de un dado de forma gratuita..



