

# THE THING



LA COSA EL JUEGO DE MESA

EL PUESTO NORUEGO

REGLAMENTO



## THE THING – EL PUESTO NORUEGO

Esta expansión para *The Thing – El Juego de Mesa* te hará revivir los eventos ocurridos en la Estación Thule después del descubrimiento del ovni (tal y como se representan en la precuela de *La Cosa*, filmada en 2011). Al igual que en el juego base, la esencia del juego está en la capacidad de asimilación del Alienígena y su habilidad para esconder su identidad bajo un velo de falsa humanidad. Una vez más, el objetivo del Alienígena será escapar y propagarse.

Pero, ¡cuidado! En esta versión del juego, las mecánicas son distintas en muchos niveles, lo que conducirá a los jugadores a tomar diferentes decisiones: para empezar, los humanos pueden escapar esta vez individualmente, y cualquiera de ellos que lo consiga será declarado ganador de inmediato (mientras que los demás seguirán jugando con normalidad); los vehículos funcionan desde el principio de la partida, lo que aumentará el riesgo de huida del Alienígena y podrá forzar incluso a que los Humanos saboteen sus propios vehículos (otorgando un nuevo grado de importancia a la carta de Sabotaje); se introduce el Registro Dental, un nuevo tipo de test que se usará para determinar quién es humano (pero no Alienígena) mediante el uso de la Linterna (la cual adquiere más importancia en esta versión debido a esto). Finalmente, hay dos finales de partida posibles para la facción Alienígena: la huida a través del Ovni o la victoria a través de la vía "Perro a la Fuga" (la cual incluirá la variante "Líder de la Manada", que podrá ser incluida a su vez al juego base).





# COMPONENTES

PARA JUGAR CON ESTA EXPANSIÓN, NECESITARÁS LA MAYORÍA DE LOS COMPONENTES DE LA CAJA BASE.



1 Tablero de Base



1 Tablero de Ovní



7 Cartas de Arma  
(4 Granadas y 3 Rifles de Francotirador)



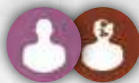
16 Cartas de Registro Dental  
(8 Dientes Sanos y 8 Dientes con empastes metálicos)



4 Cartas de Objeto  
(1 Llaves y 3 Linternas)



1 Carta de Localización  
(Caseta)



9 Fichas de Contagio de PNJ  
(7 Humanos y 2 Alienígenas)



22 Fichas de Despegue  
(10 de valor 1, 8 de valor 2, y 4 de valor 3)



8 Cartas de Localización de Ovní



8 Hojas de Personaje



5 Cartas de Secuencia de Lanzamiento



1 Figura de Alienígena de Nivel 2 (de cartón)



8 Figuras de Personaje (de cartón)



4 PNJs



# PREPARACIÓN

## SIGUE LA PREPARACIÓN DEL JUEGO BASE, PERO REALIZA LOS SIGUIENTES CAMBIOS:



- 1** Coloca el Tablero de Base en el centro de la mesa.
- 5** Toma el Mazo de Localizaciones del Puesto 31 y haz lo siguiente: devuelve la carta de Jaula a la caja; coloca la carta de Localización de Caseta en el sitio correspondiente; luego, baraja las cartas restantes y coloca el mazo boca abajo; revela la carta superior y coloca la Ficha de Líder en la localización mostrada; por último, baraja la carta revelada de vuelta al mazo y coloca dicho mazo al lado del tablero de Base.
- 6** Coloca un número de Contadores de Daño sobre el Helicóptero de la Base según el número de jugadores, pero NO coloques contadores en los demás vehículos.
- 7** Toma el Mazo de Armas del Puesto 31 y aplica los siguientes cambios:  
Devuelve las 2 cartas de Dinamita y las 2 cartas de Cóctel Molotov a la caja.  
Añade todas las cartas de esta expansión.  
Ahora, crea el Mazo de Armas tal y como se indica a continuación; luego, barájalo y colócalo boca abajo en la Armería:  
Hasta 5 jugadores: 1 Lanzallamas, 3 Granadas, 3 Armas de Cuerpo a Cuerpo, 3 Rifles de Francotirador, y 1 Pistola.  
Hasta 7 jugadores: 1 Lanzallamas, 3 Granadas, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, 3 Rifles de Francotirador, y 2 Pistolas.  
Hasta 8 jugadores: 2 Lanzallamas, 4 Granadas, 4 Armas de Cuerpo a Cuerpo, 3 Rifles de Francotirador, y 2 Pistolas.
- 8** Toma el Mazo de Objetos del Puesto 31 y aplica los siguientes cambios:  
Devuelve las 2 cartas de Cable y las 3 cartas de Linterna a la caja.  
Añade todas las cartas de Objetos de esta expansión para crear el Mazo de Trastero tal y como se indica a continuación; luego, barájalo y colócalo boca abajo en el Trastero:  
Hasta 5 jugadores: 3 Llaves, 2 Linternas, 2 "Reparar", 2 Combustibles, y 1 Cable.  
Hasta 6 jugadores: 3 Llaves, 3 Linternas, 2 "Reparar", 2 Combustibles, y 1 Cable.  
Hasta 7 jugadores: 3 Llaves, 3 Linternas, 3 "Reparar", 3 Combustibles, y 2 Cables.  
Hasta 8 jugadores: 3 Llaves, 3 Linternas, 4 "Reparar", 4 Combustibles, y 2 Cables.
- 10** No crees la Reserva Externa. Los vehículos ya están llenos de combustible.
- 14** Cada jugador toma los componentes del color que ha elegido:  
1 Ficha de Sospecha, 3 Fichas de Contagio (de jugador), 2 Cartas de Rol y 2 Cartas de Acción aleatorias del mazo correspondiente.  
Respecto a esta caja: cada uno toma una Hoja de Personaje aleatoriamente (o a su elección), su figura correspondiente y 2 Cartas de Registro Dental (1 de Dientes Sanos y otra de Empastes).
- 16** Toma un número de Fichas de Contagio de PNJ igual al número de jugadores, asegurándote de que una de ellas es el Alienígena. Mézclalas y reparte una a cada jugador de forma aleatoria, sin revelarlas. El jugador que recibió la ficha de Alienígena será el primer jugador Alienígena en la partida. Importante: ten cuidado de no revelar tu identidad o de dar pistas a otros jugadores acerca de lo que eres. Cada jugador coloca la carta de Rol correspondiente bajo su Hoja de Personaje. Cada jugador baraja sus cartas de Registro Dental bajo la mesa. Luego, él/ella mira una de las cartas y la coloca bajo su Hoja de Personaje. **IMPORTANTE: El jugador Alienígena NO PUEDE tener empastes, así que debe elegir la carta de Dientes Sanos.**
- 17** Ahora, mete las fichas de Contagio de PNJ dentro de las Bolsa de Contagio (aquellas que se han usado junto con el resto).
- 18** Coloca los Contadores de Daño restantes en la gran sala roja o cerca del tablero al alcance de todos.
- 20** Coloca al lado del tablero: la Ficha de Fallo Eléctrico, el Marcador de Congelación, la Ficha de Congelación, las Fichas de Fuerza Alienígena, las Figuras Alienígenas, las fichas de Recarga del Lanzallamas, las fichas de Fuego, el Dado de Clima, el tablero de Ovni, las cartas de Localización de Ovni, las 5 cartas de Secuencia de Lanzamiento, y las fichas de Despegue. Esta zona es conocida como la reserva: las fichas presentes aquí entran en juego mediante distintos efectos, y son devueltas a esta zona una vez usadas o descartadas.
- 22** Coloca un Perro en la primera casilla del Marcador de "Perro a la Fuga".





## RESUMEN

**The Thing – El Juego de Mesa: El Puesto Noruego** se juega igual que el juego base, pero con los siguientes cambios:

	<b>Fase 1. Condiciones Meteorológicas</b> <i>El Líder determina las condiciones mediante una tirada de dado, usando el Dado de Clima.</i>
	<b>Fase 2. Mantenimiento de la Base y Avance del 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 hay un Personaje con la oportunidad de realizar un Test)</b> <i>Los Personajes que dispongan del equipo necesario para realizar un Test pueden usarlo para verificar las identidades 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 PNJs y Cambio de Líder</b> <i>Los PNJs mueven a localizaciones según las cartas que se roben y un nuevo Líder toma el mando.</i>

## LAS NUEVAS FASES EN DETALLE

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

#### ENCUENTROS Y PRUEBA DE CONTAGIO

Los Encuentros se realizan igual que en el juego base, con una única diferencia: en la Prueba de Contagio, además del chequeo de las Cartas de Rol, es necesario también chequear las Cartas de Dentadura, recordando que el Alienígena DEBE tener siempre dientes sanos. Básicamente, siempre que tengas un Encuentro, recuerda cambiar o pretender que cambias (según tu Rol) tanto las Cartas de Rol como las Cartas de Dentadura.

**IMPORTANTE:** Los Encuentros con PNJs tienen lugar de la misma forma que los Encuentros con Perros descritos en el reglamento básico (sustituye la palabra “Perro” por “PNJ”).

### EJECUTAR ACCIONES DE JUGADOR

Una vez resueltos todos los Encuentros, el Líder toma y baraja todas las cartas de Acción en la pila de Cartas Activas. Luego, DEBE revelar y jugar al menos 1 Carta de Acción de la pila, para después asignar el efecto de la carta jugada a 1 Personaje que esté de pie en cualquier localización donde pueda realizarse la acción. 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 donde le sea posible Reparar.

Si se asigna una Acción de Usar a un Personaje que se encuentra actualmente ocupando uno de las tres localizaciones de huida aún sin dañar (el Helicóptero o uno de los dos Quitanieves), el jugador de ese Personaje puede mostrar la carta de Llaves y declarar que se va a escapar.

**HELICÓPTERO DE LA BASE:** El jugador que posea la llave puede decidir escapar solo: si es Humano, es declarado ganador automáticamente y la partida continúa con normalidad para el resto de jugadores; si es un Alienígena sin revelar, muestra la carta de Rol a los demás jugadores y la partida termina inmediatamente con la victoria de la facción Alienígena.

**QUITANIEVES:** El jugador que posea la llave puede decidir escapar solo: si es Humano, es declarado ganador automáticamente y la partida continúa con normalidad para el resto de jugadores; si es un Alienígena sin revelar, muestra la carta de Rol y ve hacia el OVNI, activando la fase de final de partida llamada “Huida en Ovní” (consulta la pág. 7). Si varios personajes se encuentran en el mismo espacio de huida al mismo tiempo (ya sea el Helicóptero o el Quitanieves), el portador de las llaves puede decidir quién va a partir junto con él (siguiendo las reglas del juego base), empezando siempre por el personaje presente en ese espacio que tenga el nivel de Sospecha MÁS BAJO.

**IMPORTANTE:** Si más de un jugador se encuentra en la localización del Helicóptero o la del Quitanieves, el propietario de las Llaves puede decidir llevarse a las otras personas que se encuentren en esa misma área. Si resulta que, después de que todos hayan revelado sus roles, uno de los jugadores era un Alienígena, los Humanos pierden automáticamente.

Una vez terminado el proceso de huida, el vehículo usado deja de estar disponible a los jugadores que quedan en la base. Coloca la carta de Llaves que acabas de usar sobre el tablero, cubriendo la ilustración del vehículo, lo cual significará que dicho vehículo dejará de estar disponible para más huidas.



El jugador rojo posee una carta de Llaves. El Líder le asigna una acción de Usar, lo cual permitirá al rojo abandonar la base y ganar la partida. Ya que el jugador verde se encuentra en la misma área, el rojo puede decidir si le acompaña o no. Si accede a llevárselo, el verde deberá revelar su rol a todo el mundo: si es un Alienígena, los Humanos han perdido.



## FASE 6. TESTS

En esta fase, es posible comprobar la verdadera identidad de un jugador mediante un TEST A (Bolsa de Sangre) o TEST B (Linterna). Si posees una ficha de Bolsa de Sangre y / o una Linterna, puedes realizar solo 1 Test A y 1 o más Tests B (aunque deben hacerse sobre el mismo jugador) por turno, para intentar averiguar los roles de los otros jugadores.

**Puedes usar uno de estos Tests sobre ti mismo para revelar tu 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). Para realizar el Test, el jugador simplemente muestra y descarta la Bolsa de Sangre, colocándola en el área de Residuos de Laboratorio (la sala roja a la derecha del laboratorio). El jugador con mayor nivel de Sospecha es forzado a revelar su auténtica naturaleza, mostrando a todos su Carta de Rol actual (Humano o Alienígena).

**RESULTADOS DE TEST:** Si el jugador (sobre el que se ha hecho el test) es Humano, su ficha de Sospecha se coloca en 0 (la casilla verde del Marcador de Sospecha). Si el jugador es un Alienígena, se transforma inmediatamente y empieza a jugar como un Alienígena Expuesto (aplicando las reglas del juego base).

Un jugador con una Linterna puede realizar un TEST B sobre otro jugador de su elección, independientemente de su posición en el Marcador de Sospecha. Para realizar el Test, descarta una de las Cartas de Acción de tu mano bocabajo e indica el jugador sobre el que quieres realizar el Test: ese jugador es forzado a revelar su carta de Registro Dental a todo el mundo. **Puedes repetir este Test tantas veces como quieras mientras tengas cartas para descartar.**

**RESULTADOS DE TEST B:** Si el jugador (sobre el que se ha hecho el test) tiene Empastes de Metal, entonces es Humano **SEGURO**. Así pues, su ficha de Sospecha se coloca en 0 (la casilla verde).

Si el jugador tiene Dientes Sanos, significa que su Rol no puede ser determinado y que, por lo tanto, su situación no cambia.



**EMPASTES:**  
El jugador es Humano **SEGURO**. Su ficha de Sospecha se coloca en 0.



**DIENTES SANOS:**  
El Rol del jugador no puede ser determinado. No ocurre nada.

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

Es el momento de mover a los PNJs por la base. Para ello, el Líder reúne todos los PNJs que no se encuentran en la Caseta y baraja el Mazo de Localizaciones. Después, voltea un número de cartas igual al número de PNJs que no se encuentren en la Caseta. Por cada carta mostrada, coloca 1 PNJ en la localización que muestra la carta. Una vez que se hayan colocado todos los PNJs, se determina el Líder: si un jugador tiene la Ficha de Líder, toma la Hoja de Líder; de lo contrario, el Líder actual se mantiene. En cualquier caso, el nuevo Líder roba una última Carta de Localización y coloca la Ficha de Líder sobre dicha localización. Si, en cualquier momento durante este proceso, se roba la Carta de Localización de Caseta, esta se abre soltando a todos los PNJs, los cuales entran en juego de inmediato. El Líder debe continuar robando cartas y colocando PNJs hasta que todos estos estén colocados en localizaciones.

Por último, el Perro avanza 1 casilla en el Marcador de "Perro a la Fuga".

## GANAR LA PARTIDA

Además de las condiciones de victoria normales, hay 3 nuevas opciones:

- **Los Humanos tienen una nueva vía de escapatoria: pueden realizar su huida normal durante la Fase 4, excepto que, en este caso, cada uno de ellos puede escapar individualmente y ganar la partida (también de forma individual).**
- **Los Alienígenas tienen 2 nuevas formas de obtener la victoria:**

**PERRO A LA FUGA:** Los Alienígenas pueden tomar una actitud expectante y esperar a que el Perro se de a la Fuga. Una vez que el Perro alcance el final de este trayecto, la partida termina y los Alienígenas ganan. Si elegiste jugar el Modo Historia, ahora (o en la siguiente sesión) puedes jugar al juego base añadiendo la variante "Líder de Manada".



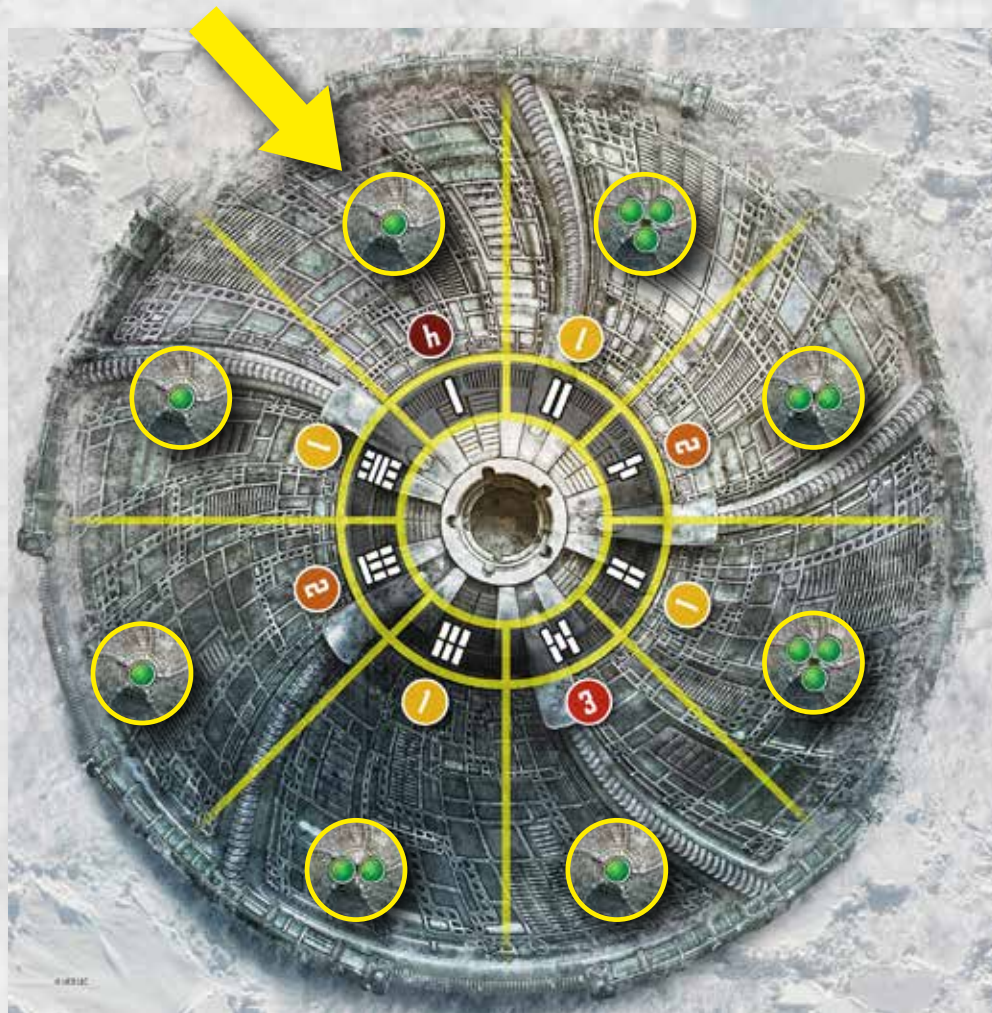
Los Humanos solo pueden ralentizar la Fuga del Perro si encuentran el "Rifle de Francotirador" (una nueva Arma del Mazo de Armas) y lo juegan.





**HUIDA EN OVNI:** Si un Alienígena en forma humana escapa en uno de los Quitanieves, se activa la “Huida en Ovni”: esto detiene la partida actual y da comienzo a la batalla final. Al igual que en la película, los supervivientes saldrán en persecución del huidizo Alienígena. Esta parte requiere un poco de preparación:

- Sustituye el Tablero Base con el nuevo Tablero de Ovni.
- Mezcla las Fichas de Despegue y coloca 1 bocarriba en cada una de las Localizaciones del Ovni, dejando el resto bocabajo como reserva.



- Organiza las 5 cartas de Secuencia de Lanzamiento bocabajo (con los puntos rojos visibles) en orden ascendente y de izquierda a derecha, colocándolas al lado del Tablero de Ovni.



- TODOS los Alienígenas se revelan y forman una sola facción. Esta facción toma las 8 Cartas de Localización de Ovni y un número de Fichas de Fuerza Alienígena de acuerdo con las reglas del juego base (si no se han revelado Alienígenas, toma un número de Fichas de Fuerza Alienígena igual a la mitad del número de jugadores redondeando hacia abajo, más 1 por cada otro jugador Alienígena).



El Tablero de Ovni se divide en 8 sectores: cada uno muestra un valor (cuatro de valor 1, dos de valor 2, uno de valor 3, y uno de valor 4), el cual representa el mínimo de Fuerza que el Alienígena necesita para entrar. Esta parte se lleva a cabo como una secuencia alternante de acciones de Humanos y Alienígenas.

Los Alienígenas adquirirán la capacidad de poner en marcha el Ovni reuniendo las fichas de Despegue necesarias para revelar y activar las cartas de Secuencia de Lanzamiento, mientras que los Humanos deberán evitar que cumplan este objetivo.

Los Alienígenas empiezan realizando la primera acción: al igual que en la Fase 3 del Juego Base, pueden distribuir su Fuerza en distintos Sectores del Ovni usando las cartas correspondientes y, eso sí, ateniéndose siempre a los requisitos mínimos de Fuerza.



Luego, los Humanos colocan sus Personajes en los Sectores del Ovni, intentando prevenir que el Alienígena complete la secuencia de lanzamiento.



Una vez se hayan colocado los Humanos, el Alienígena revela sus cartas de Localización y coloca sus Fichas de Fuerza. Los encuentros que ocurran se resolverán en cada Sección del Ovni igual que en el juego base: si los Humanos tienen una Fuerza mayor que el Alienígena, este último intentará huir del Sector; en caso de empate, ni los Humanos ni el Alienígena llevarán a cabo la acción del Sector en este turno (puedes retirar los Personajes y las Fichas de Fuerza Alienígena de ese Sector, para mayor claridad); en el caso de que el Alienígena tenga mayor Fuerza, puede decidir si asimilar un Humano presente en ese Sector o tomar las Fichas de Secuencia de Lanzamiento (en ambos casos, los Humanos restantes abandonarán el Sector).

Si el Alienígena decide Asimilar un Humano, el Personaje es retirado del tablero de Ovni, y el Alienígena recupera todas sus Fichas de Fuerza Alienígena de ese Sector, añadiendo 1 tomada de la reserva (debido al Personaje recientemente asimilado).

Una vez resueltos los Encuentros, y fijándose en los Sectores ocupados solamente por Humanos y los Sectores ocupados solamente por Alienígenas, el Ovni recopilará Fichas de Despegue de CADA SECTOR.

**IMPORTANTE:** Si los Personajes Humanos llevan Armas, estas pueden usarse todavía para combatir al Alienígena; por ejemplo, con el Lanzallamas, el Cóctel Molotov, o la Granada sería posible hacerlos huir del Sector, lo que además le supondría perder 1 Ficha de Fuerza (como en el juego base).

- Por CADA Sector en el que esté presente, el Alienígena obtiene las fichas de Despegue en el tablero de Ovni (si hay), más un número de fichas de la reserva igual al valor del sector (1, 2, 3, o 4).



- Los Humanos obtienen solo 1 ficha de Despegue de la reserva, independientemente del valor del sector. Si no quedan fichas en la reserva, los Humanos toman la ficha del tablero de Ovni (si hay).

Después de la obtención de fichas de Despegue, el Alienígena puede activar, en orden ascendente, hasta dos cartas de Secuencia de Lanzamiento, pagando el valor requerido con fichas de Despegue. Los costes de las cartas de Secuencia de Lanzamiento son los siguientes: 2, 3, 4, 5, y 6.

**Atención:** No hay cambio cuando se paga con fichas de Despegue. Si excedes el coste, el valor sobrante se pierde.



Al final de esta fase, el Turno termina. Los jugadores Humanos recuperan sus personajes, mientras que el jugador (o jugadores) del Alienígena recupera las Fichas de Fuerza Alienígena. Recuerda que las nuevas Fichas de Despegue NO se añaden a los sectores del Ovni una vez que se hayan retirado. Ya estás listo para jugar una nueva ronda. Si la facción Alienígena activa con éxito la última carta de la Secuencia de Lanzamiento, la partida termina de inmediato y los Alienígenas ganan; si los Alienígenas fracasan, debido a que no quedan fichas de Despegue disponibles (incluyendo las del Ovni), los Humanos ganan la partida, ya que han logrado interrumpir la Secuencia de Lanzamiento.



## HABILIDADES DE PERSONAJE



### CARTER

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



### JULIETTE

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en la Cocina, puede cumplir los requisitos de la Base con 1 Alimento en vez de 2.



### JONAS

Siempre que se le asigna una Carta de Acción REPARAR, puede Reparar 2 Contadores de Daño.



### DEREK

No resuelve Encuentros con PNJs.



### PEDER

Siempre que se le asigna una Carta de Acción USAR cuando se encuentra en el Trastero, puede robar 3 cartas y elegir 1.



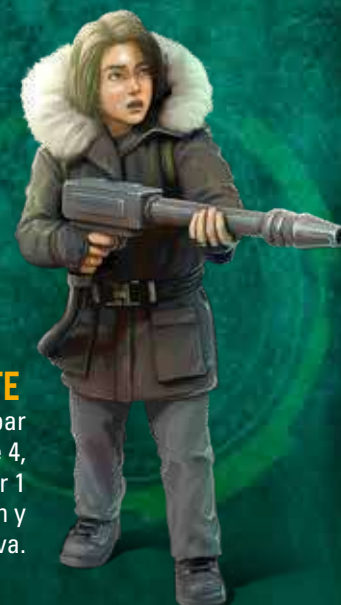
### LARS

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



### DR. SANDER

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



### KATE

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



## ARMAS



### EL RIFLE DE FRANCOOTIRADOR:

Se ha añadido un nuevo Arma: el Rifle de Francotirador de Lars. El Mazo de Armas contiene 3 Rifles de Francotirador, que pueden usarse para ganar tiempo ralentizando el "Perro a la Fuga". Cada carta de Rifle de Francotirador tiene un número distinto de casillas de Perro a la Fuga (1, 2 o 3). Para usarlo, simplemente coloca la carta en la casilla correspondiente al final del Trayecto de Perro a la Fuga como acción gratuita durante tu turno. El Perro tendrá que recorrer estas nuevas casillas para terminar la partida.

**IMPORTANTE:** Una vez que se haya colocado la carta de Rifle de Francotirador, **NO** puede ser retirada o cambiada. Básicamente, solo se puede jugar **UNA** carta de Rifle de Francotirador por partida.



### GRANADA

Sustituye a la Dinamita, pero el efecto es el mismo.

## MODO HISTORIA CON VARIANTE DE LÍDER DE MANADA

Esta variante entra en juego cuando la partida termina con el Perro a la Fuga, y debe aplicarse para la próxima partida con Puesto 31 (como si se enlazaran las dos películas en una secuencia) si decides jugar el Modo Historia.

El Líder de Manada es un Perro con una actitud distinta, el cual toma el lugar de uno de los cuatro Perros que rondan la Base. Para identificarlo, puedes usar cualquier ficha de tu elección, la cual se colocará al lado del Perro Líder de Manada y se moverá con él.

El Líder de Manada se mueve junto con los otros durante la Fase 8 (como es habitual). Sin embargo, el Líder de Manada también mueve en la Fase 4, después de que el Líder haya movido su Personaje y haya jugado su carta de Acción.

En ese momento, el Líder baraja el Mazo de Localizaciones y revela la carta superior: esta es la Localización adonde mueve el Líder de Manada. La gran diferencia radica en el hecho de que este movimiento se realiza repentinamente y ningún jugador puede evitarlo, lo cual pone las cosas más difíciles a todo aquel que se mueva solo por la Base. Después del movimiento del Líder de Manada, los Encuentros se resuelven con normalidad.

### Características del Líder de Manada:

- Solo puede ser capturado por 3 personas (en vez de 2).
- Mueve en las Fases 4 y 8.





## ACLARACIONES

- Si 1 o más Humanos logran escapar (solos o juntos en el mismo vehículo) con el Helicóptero de la Base y / o los Quitanieves, dichos Humanos salen del juego ganando de forma individual y la partida continúa.
- Si 1 Alienígena logra escapar solo o entre Humanos con el Helicóptero Base, la partida termina y el bando Alienígena gana junto con los Humanos que escaparon previamente (los Humanos en el Helicóptero Base pierden la partida).
- Si 1 Alienígena logra escapar por su cuenta con un Quitanieves, activa la secuencia de Huida en Ovni.
- Si 1 Alienígena logra huir entre humanos con un Quitanieves, el juego termina y el bando Alienígena gana la partida junto con los humanos que escaparon previamente (los Humanos en este Quitanieves pierden).
- Si el Procedimiento de Huida en Helicóptero de Rescate se resuelve igual que en el juego base, los humanos que escaparon previamente ganan incluso si el Alienígena logra ganar escapando.
- Si no quedan más Humanos en la Base (ya sea porque se han escapado todos o han sido asimilados), y solo quedan Alienígenas sin revelar en la Base, la partida termina y el bando Alienígena pierde.

- Si, tanto el Helicóptero de la Base como los 2 Quitanieves fueron usados y, además, el Helicóptero de Rescate partió sin que nadie subiera a bordo, la partida termina inmediatamente y cada jugador que aún estuviera en la base pierde. Los Humanos que lograron escapar previamente ganan la partida. (No es necesario revelar tus cartas de rol, ya que el frío clima ha decidido el destino de aquellos que han quedado atrás, tanto Humanos como Alienígenas).
- Si no quedan más Humanos en el Ovni, el bando Alienígena gana junto con los Humanos que escaparon previamente.
- Si el bando de Alienígena consigue activar la última carta en la Secuencia de Lanzamiento, la partida termina inmediatamente y el bando Alienígena gana junto con los Humanos que escaparon previamente.



## CRÉDITOS

**Diseñadores:** Andrea Crespi y Giuseppe Cicero  
**Editor:** Roberto Vicario  
**Arte:** Davide Corsi, Riccardo Crosa, y 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, Kelly Stocco

**THE THING – NORWEGIAN OUTPOST** fue publicado por:  
Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
**Edición en español:** Gen X Games S.L.  
**Traducción:** Guillermo Carballar  
**Revisión en español:** Servando Carballar  
**Maquetación y arte final:** **WAH! studio**  
[www.genxgames.es](http://www.genxgames.es)

Producido por: Pendragon Game Studio. Location: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - China



© Universal City Studios LLC.  
All Rights Reserved.



