

THE THING

The title 'THE THING' is rendered in a large, bold, blue, distressed font. The word 'THE' is smaller and positioned above the 'T' of 'THING'. The letters of 'THING' are cut out, revealing a person in a full-body winter survival suit standing in a snowy, desolate landscape. The person's hands are outstretched, and the background is a bright, overcast sky with falling snow.

NORWEGISCHER AUSSENPOSTEN

SPIELANLEITUNG

THE THING – NORWEGISCHER AUSSENPOSTEN

Diese Erweiterung für **The Thing: Das Brettspiel** versetzt euch in die Ereignisse auf der Thule-Station, wie sie im Film von 2011 – dem Prequel zum Film von 1982 – gezeigt werden. Dort wird dargestellt, was nach der Entdeckung der fliegenden Untertasse passiert. Wie im Grundspiel liegt der Schlüssel darin, seine wahre Identität unter dem Deckmantel falscher Menschlichkeit zu verbergen. Wieder einmal wird das Alien versuchen zu entkommen und sich auszubreiten. Aber Vorsicht! In dieser Version des Spiels ist die Mechanik auf einigen Ebenen anders und wird euch zu anderen Entscheidungen führen. Zum Einen können die Menschen diesmal auch einzeln entkommen: Wer es schafft zu entkommen, ist sofort einer der Gewinner, während der Rest weiterspielt.

Außerdem sind die Fluchtfahrzeuge wie im Film von Anfang an einsatzbereit, was die Gefahr der Flucht des Aliens so akut macht, dass die Menschen vielleicht sogar anfangen, ihre eigenen Fahrzeuge zu sabotieren, und somit der Sabotage-Karte neue Möglichkeiten verleihen. Ein weiteres neues Spielprinzip sind die Zahnakten, mit denen festgestellt werden kann, wer wirklich ein Mensch ist. Dieses Akten geben nicht preis, wer ein Alien ist, sondern nur, wer ein Mensch ist. Dafür benutzt ihr die Taschenlampen, die dadurch eine neue und wichtige Rolle erhalten.

Schließlich stehen dem Alien noch zwei weitere Spielenden zur Verfügung: Es kann mit dem Ufo entkommen oder mit der Flucht des Hundes gewinnen. Mit dem zweiten Ende ist es möglich, das Grundspiel mit der Rudelführer-Variante zu spielen.



SPIELMATERIAL

FÜR DIESE ERWEITERUNG BENÖTIGT IHR EINEN GROSSTEIL DES MATERIALS AUS DEM GRUNDSPIEL. DIESE ERWEITERUNG ENTHÄLT:



1 Basis-Spielplan



1 Ufo-Spielplan



7 Waffenkarten
(4x Granate,
3x Scharfschützengewehr)



16 Zahnakten-Karten
(8x Gesunde Zähne,
8x Zähne mit Metallfüllungen)



4 Gegenstandskarten
(1x Schlüssel, 3x Taschenlampe)



1 Ortskarte
(1x Hütte)



9 NSC-Infectionsmarker
(7x Mensch, 2x Alien)



22 Abflugmarker
(10x Wert 1, 8x Wert 2, 4x Wert 3)



8 Ufo-Sektorkarten



8 Charakterbögen



5 Startsequenz-Karten



1 Alien-Aufsteller (Stärke 2)



8 Charakter-Aufsteller



4 NSC-Aufsteller

SPIELAUFBAU

FOLGT DEM SPIELAUFBAU DES GRUNDSPIELS UND ÄNDERT DIE FOLGENDEN SCHRITTE WIE ANGEGEBEN:

- 1** Legt den Basis-Spielplan aus der Erweiterung in die Tischmitte.
- 5** Nehmt die Ortskarten aus dem Grundspiel und legt die Zwinger-Ortskarte zurück in die Spielschachtel. Legt die Hütte-Ortskarte offen auf das passende Feld und mischt dann die übrigen Karten zu einem verdeckten Stapel. Deckt die erste Karte auf und legt den Anführermarker auf den angezeigten Ort. Mischt die Karte zurück in den Stapel und legt den Stapel neben den Spielplan.
- 6** Legt so viele Schadensmarker auf den Basishubschrauber wie ihr Spieler seid. Mehr Schadensmarker braucht ihr nicht. Auf den Fahrzeugen liegen zu Beginn anders als im Grundspiel keine Schadensmarker.
- 7** Nehmt die Waffenkarten aus dem Grundspiel und behandelt sie wie folgt:
Legt 2x Dynamit und 2x Molotow zurück in die Spielschachtel.
Nehmt alle Waffenkarten der Erweiterung.
Stellt den Waffenstapel jetzt wie folgt zusammen, mischt ihn und legt ihn verdeckt auf die Waffenkammer:
Bis 5 Spieler: 1x Flammenwerfer, 3x Granate, 3x Nahkampfwaffe, 3x Scharfschützengewehr und 1x Schusswaffe
6 bis 7 Spieler: 1x Flammenwerfer, 3x Granate, 4x Nahkampfwaffe, 3x Scharfschützengewehr und 2x Schusswaffe
8 Spieler: 2x Flammenwerfer, 4x Granate, 4x Nahkampfwaffe, 3x Scharfschützengewehr und 2x Schusswaffe
- 8** Nehmt die Gegenstandskarten aus dem Grundspiel und behandelt sie wie folgt:
Legt alle Kabel und 3x Taschenlampe zurück in die Spielschachtel.
Nehmt alle Gegenstandskarten der Erweiterung.
Stellt den Gegenstandsstapel jetzt wie folgt zusammen, mischt ihn und legt ihn verdeckt auf das Lager:
Bis zu 5 Spieler: 3x Schlüssel, 2x Taschenlampe, 2x Werkzeug und 2x Treibstoff
6 Spieler: 3x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 2x Werkzeug und 2x Treibstoff
7 Spieler: 3x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 3x Werkzeug und 3x Treibstoff
8 Spieler: 3x Schlüssel, 3x Taschenlampe, 4x Werkzeug und 4x Treibstoff
- 10** Ihr braucht keine Außenreserve zu erstellen. Die Fahrzeuge sind bereits vollgetankt.
- 14** Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Material:
1 Verdachtsscheibe, 3 Infektionsmarker, 2 Rollenkarten und 2 zufällige Aktionskarten vom Aktionsstapel.
Außerdem 2 Zahnakte-Karten aus dieser Erweiterung (1x Gesunde Zähne und 1x Füllungen).
- 16** Nehmt pro Spieler einen NSC-Infektionsmarker, worunter genau 1 Alien sein muss, und mischt sie verdeckt. Verteilt dann zufällig einen an jeden Spieler und schaut sie euch geheim an. Wer das Alien hat, wird der erste Alien-Spieler. **Wichtig:** Passt gut auf, dass ihr eure Rolle nicht verrätet und den anderen einen Hinweis gebt, wer ihr seid! Jeder Spieler sucht die Rollenkarte heraus, die seiner Rolle entspricht und steckt sie verdeckt unter seinen Charakterbogen. Jeder mischt seine Zahnakte-Karten unter dem Tisch, sieht sich eine an und steckt sie unter seinen Charakterbogen. **Wichtig: Der Alien-Spieler kann KEINE Füllungen haben, er muss also unauffällig die „Gesunde Zähne-Karte“ wählen.**
- 17** Legt jetzt alle NSC-Infektionsmarker in den Infektionsbeutel (die gerade verwendeten mit den restlichen).
- 18** Legt die übrigen Schadensmarker in den größeren roten Raum oder in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan.
- 20** Legt zuletzt den Stromausfallmarker, den Frostmarker, den Frostbogen, die Alien-Stärkemarker, die Alien-Aufsteller, die Flammenwerfer-Nachlademarker, die Feuermarker, den Wetterwürfel, den Ufo-Spielplan, die Ufo-Sektorkarten, die Startsequenz-Karten und die Abflugmarker neben den Spielplan. Dieser Bereich ist die Reserve und die Marker darin kommen durch verschiedenste Effekte ins Spiel. Sie werden dorthin zurückgelegt, sobald sie benutzt oder abgelegt werden.
- 22** Stellt einen Hund (aus dem Grundspiel) auf das erste Feld der Hunde-Flucht-Leiste (siehe rechts).



ÜBERBLICK

The Thing – Norwegischer Außenposten wird in den meisten Phasen wie im Grundspiel gespielt. Es gibt folgende Phasen:

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

DIE GEÄNDERTEN PHASEN IM DETAIL

PHASE 4: AKTIONSKARTEN ZIEHEN & CHARAKTERAKTIONEN DURCHFÜHREN

BEGEGNUNGEN UND INFEKTIONSPROBEN

Begegnungen werden wie im Grundspiel abgehandelt, jedoch mit dem Unterschied, dass bei Infektionsproben zusätzlich zu den Rollenkarten auch die Zahnakten-Karten geprüft werden müssen, da ihr wisst, dass das Alien IMMER gesunde Zähne hat. Immer wenn jemand eine Begegnung hat und er seine Rolle ändert (oder nur so tut), muss er das für seine Rollenkarte und seine Zahnakten-Karte tun.

WICHTIG: Begegnungen mit NSC werden exakt wie Begegnungen mit Hunden abgehandelt (siehe Grundspiel).

CHARAKTERAKTIONEN DURCHFÜHREN

Nachdem alle Begegnungen abgehandelt wurden, nimmt der Anführer alle Aktionskarten vom Aktive-Karten-Stapel und mischt sie. Dann **muss er mindestens 1** Aktionskarte von diesem Stapel aufdecken und ausspielen. Wenn der Anführer eine Karte aufdeckt und ausspielt, muss er den Effekt der Karte einem **beliebigen** Charakter zuweisen, der noch an einem Ort steht, wo er die Aktion durchführen kann. Beispielsweise ist es nicht möglich, eine Reparieren-Karte an einem Ort zu verwenden, auf dem keine Schadensmarker liegen, sondern sie muss einem Charakter an einem beschädigten Ort zugewiesen werden.

Falls einem Charakter eine Benutzen-Aktion zugewiesen wird, der aktuell an einem der drei Flucht-Orte (Basishubschrauber oder eins der Schneemobile) steht, der keine Schadensmarker hat, kann der Spieler die Schlüssel-Karte aufdecken und ankündigen, dass er entkommt.

BASISHUBSCHRAUBER – Der Spieler mit der Schlüssel-Karte kann sich entscheiden, alleine zu entkommen. Falls er ein Mensch ist, ist er automatisch einer der Gewinner und das Spiel geht für alle anderen normal weiter. Ist er ein nicht enttarntes Alien, zeigt er sofort seine Rollenkarte und das Spiel endet mit einem Sieg für die Aliens.

SCHNEEMOBIL – Der Spieler mit der Schlüssel-Karte kann sich entscheiden, alleine zu entkommen. Falls er ein Mensch ist, ist er automatisch einer der Gewinner und das Spiel geht für alle anderen normal weiter. Ist er ein nicht enttarntes Alien, zeigt er sofort seine Rollenkarte und fährt zum UFO, wodurch das Ende „Flucht mit dem Ufo“ ausgelöst wird (siehe Seite 7).

Falls mehrere Charaktere zur gleichen Zeit am selben Ort sind, an dem sie entkommen können (Hubschrauber oder Schneemobil), entscheidet der Besitzer der Schlüssel-Karte, wer mit an Bord geht. Dafür werden die normalen Regeln aus dem Grundspiel angewendet. Er entscheidet, beginnend beim Spieler an diesem Ort mit dem NIEDRIGSTEN Verdacht auf der Verdachtsleiste, ob dieser mitkommt oder nicht.

WICHTIG: Sobald alle in den Hubschrauber oder ein Schneemobil eingestiegen sind, zeigen alle an Bord ihre Rollenkarte. Befindet sich ein Alien darunter, haben die Menschen sofort verloren.

Sobald jemand mit einem Fahrzeug entkommen ist, ist dieses Fahrzeug nicht länger für die anderen in der Basis verfügbar. Legt die Schlüssel-Karte, die dafür verwendet wurde, über die Abbildung des Fahrzeugs, um anzuzeigen, dass es nicht mehr verfügbar ist.



Der rote Spieler hat eine Schlüssel-Karte. Der Anführer weist ihm eine Benutzen-Aktion zu. Dann kann er die Basis verlassen und wäre einer der Gewinner. Der grüne Spieler ist jedoch ebenfalls dort. Der rote Spieler muss also entscheiden, ob er ihn mitnimmt oder nicht. Falls er sich dazu entscheidet, ihn mitzunehmen, muss er seine Rollenkarte zeigen. Ist er ein Alien, haben die Menschen verloren.

PHASE 6: TESTS

In dieser Phase können Spieler die Rolle eines Charakters entweder mit TEST A (Bluttest) und/oder TEST B (Taschenlampentest) prüfen. Wenn du einen Blutbeutel (TEST A) und/oder eine Taschenlampe (TEST B) hast, darfst du bis zu einem Test A (nur 1 Test A pro Runde) und beliebig viele Tests B durchführen (nur 1 Spieler darf beliebig viele Tests B durchführen).

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

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

Um einen TEST A durchzuführen, muss der Spieler den anderen nur den Blutbeutel zeigen und ablegen (in den Ablagebereich) und den Spieler bestimmen, der getestet wird. Der Spieler mit dem höchsten Verdacht muss seine **WAHRE IDENTITÄT** preisgeben, indem er jedem seine aktuelle Rollenkarte zeigt (Mensch oder Alien).

TEST-A-TESTERGEBNISSE: Falls der getestete Spieler ein Mensch ist, wird seine Verdachtsscheibe auf das grüne Feld am Anfang der Verdachtsleiste gelegt.

Falls der getestete Spieler ein Alien ist, verwandelt er sich augenblicklich und spielt sofort als Enttarntes Alien weiter (siehe „sich selbst als Alien enttarnen“ in den Regeln des Grundspiels).

Ein Spieler, der eine Taschenlampe hat, darf einen TEST B bei einem beliebigen Spieler seiner Wahl durchführen, unabhängig von der Position auf der Verdachtsleiste. Um einen TEST B durchzuführen, legst du eine beliebige deiner Aktionskarten verdeckt von der Hand ab und bestimmst den Spieler, den du testen möchtest. Dieser Spieler muss dann jedem seine Zahnakte-Karte zeigen. **Du darfst diese Tests so oft bei anderen Charakteren wiederholen, solange du Karten hast, die du ablegen kannst.**

TEST-B-TESTERGEBNISSE: Falls der getestete Spieler Zahnfüllungen hat, ist er **SICHER** ein Mensch und seine Verdachtsscheibe wird auf das grüne Feld am Anfang der Verdachtsleiste gelegt.

Falls der getestete Spieler gesunde Zähne hat, kann seine Rolle nicht bestimmt werden und die Situation bleibt unverändert.



FÜLLUNGEN:
SICHER ein Mensch und Verdachtsscheibe auf das grüne Feld.



GESUNDE ZÄHNE:
Rolle kann nicht bestimmt werden. Nichts passiert.

PHASE 8: NSC-BEWEGUNG & ANFÜHRERWECHSEL

In dieser Phase bewegen sich die NSC durch die Basis. Der Anführer sammelt alle NSC, **die sich nicht in der Hütte befinden**, und mischt den Ortsstapel. Dann deckt er Ortskarten auf **gleich der Anzahl NSC, die nicht in der Hütte sind**, und stellt an jeden aufgedeckten Ort 1 NSC.

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

Falls dabei zu irgendeinem Zeitpunkt die Hütte-Karte gezogen wird, öffnet sich die Hütte, wodurch alle NSC freigelassen werden und **augenblicklich** ins Spiel kommen. Der Anführer muss dann solange Karten ziehen und NSC platzieren, bis alle NSC an Orten sind. Falls die Hütte-Karte gezogen wurde, um zu bestimmen, wo der Anführermarker hingelegt wird, muss eine weitere Karte zu diesem Zweck gezogen werden, sobald alle NSC platziert wurden. Zuletzt wird der Hund auf seiner Leiste 1 Feld vorgerückt.

DAS SPIEL GEWINNEN

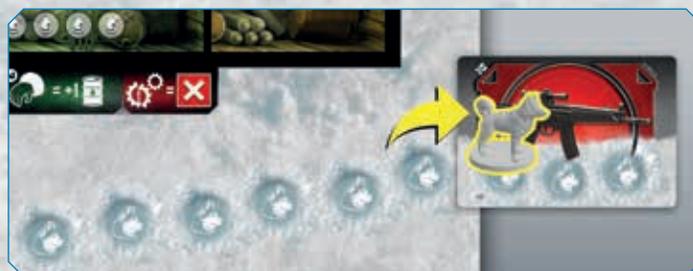
Zusätzlich zu den Arten des Grundspiels, wie man gewinnen kann, gibt es in der Erweiterung drei neue Arten:

- **Die Menschen haben eine weitere Möglichkeit zu entkommen:** Sie können wie gewohnt in Phase 4 entkommen, doch mit dem Unterschied, dass jeder auch alleine fliehen kann, was ihm einen Einzelsieg sichert (und das Spiel weitergeht).
- **Die Aliens haben 2 neue Möglichkeiten zu gewinnen:**

DIE FLUCHT DES HUNDES: Das Alien kann in Ruhe abwarten, bis der Hund flieht, um zu gewinnen. Sobald der Hund das Ende der Leiste erreicht hat, gewinnen die Aliens. Falls ihr den Film-Modus spielen wollt, könnt ihr als nächstes im Grundspiel die „Rudelführer“-Variante integrieren.

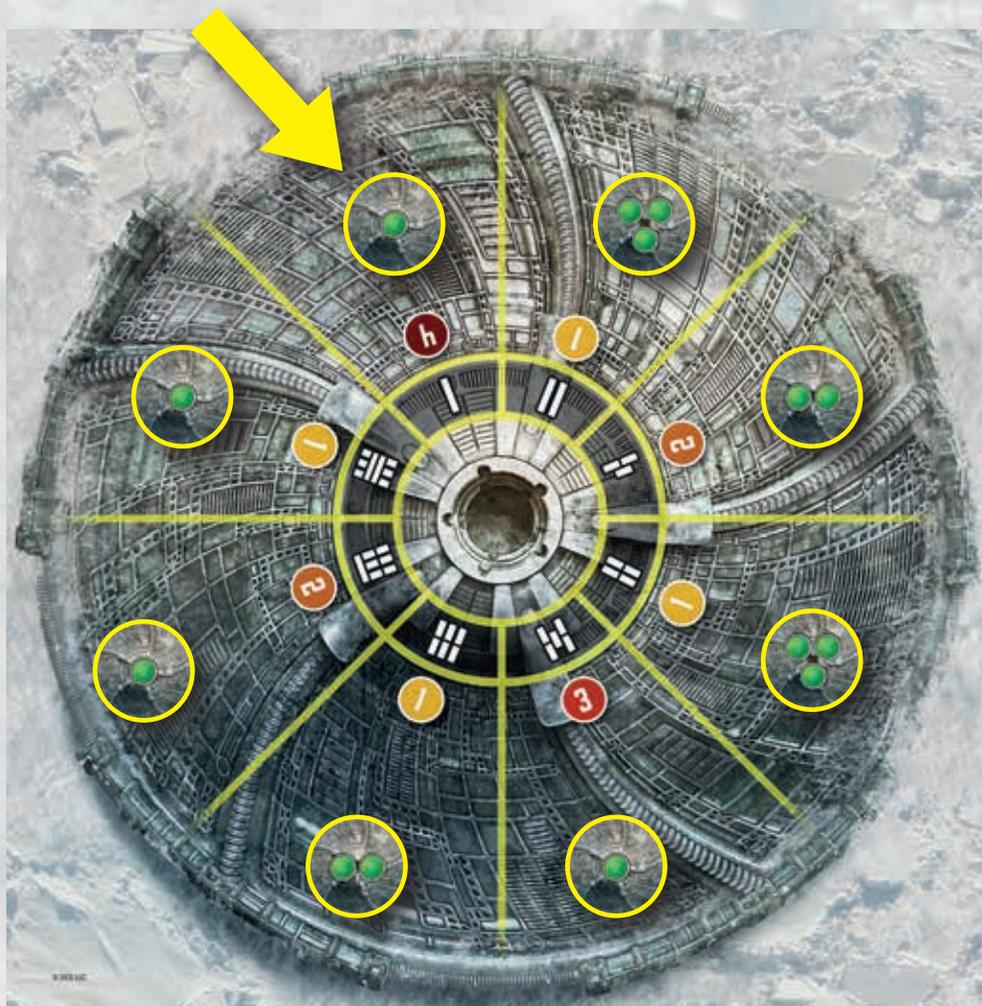


Die Menschen können den Weg für den Hund verlängern, wenn sie das Scharfschützengewehr finden und ausspielen. Diese neue Waffe befindet sich im Waffenstapel.



FLUCHT MIT DEM UFO: Falls ein Alien in Menschenform mit einem der verfügbaren Schneemobile entkommt, wird die „Flucht mit dem Ufo“ ausgelöst: Das unterbricht die laufende Partie und der finale Kampf beginnt. Wie im Film verfolgen die Überlebenden das flüchtende Alien. Dieser Abschnitt benötigt einige Vorbereitungen:

- Ersetzt den Basis-Spielplan durch den Ufo-Spielplan.
- Mischt die Abflugmarker und legt je 1 aufgedeckt auf jeden Sektor des Ufos. Legt den Rest verdeckt als Vorrat bereit.



Sortiert die 5 Startsequenz-Karten verdeckt (rote Punkte zeigen nach oben) in aufsteigender Punkteanzahl neben dem Ufo-Spielplan.



- ALLE Aliens werden enttarnt und spielen gemeinsam weiter: Die Alien-Spieler nehmen sich die 8 Ufo-Sektorkarten und Alien-Stärkemarker, wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben. (Falls bisher kein Alien enttarnt wurde, nimmt Alien-Stärkemarker mit einem Wert in Höhe der halben Spieleranzahl, abgerundet, plus 1 für jeden zusätzlichen Alien-Spieler.)

Der Ufo-Spielplan ist in 8 Sektoren unterteilt. Jeder Sektor hat einen bestimmten Wert (vier mit Wert 1, zwei mit Wert 2, einer mit Wert 3 und einer mit Wert 4), der die minimale Stärke anzeigt, die das Alien benötigt, um diesen zu betreten. In dieser Phase des Spiels sind die Menschen und das Alien abwechselnd am Zug. Das Alien versucht, das Ufo zu starten, indem es die benötigten Abflugmarker sammelt, um die Startsequenz-Karten aufzudecken und zu aktivieren, während die Menschen versuchen, das Alien davon abzuhalten.

Das Alien ist zuerst dran und kann wie in Phase 3 (siehe Grundspiel) unter Beachtung der Stärke-Voraussetzungen mit den Sektorkarten Stärkemarker an verschiedene Sektoren auf dem Ufo stellen.



Dann stellen die Menschen ihre Charaktere auf die Sektoren des Ufos und versuchen, das Alien davon abzuhalten, die Startsequenz zu vervollständigen.

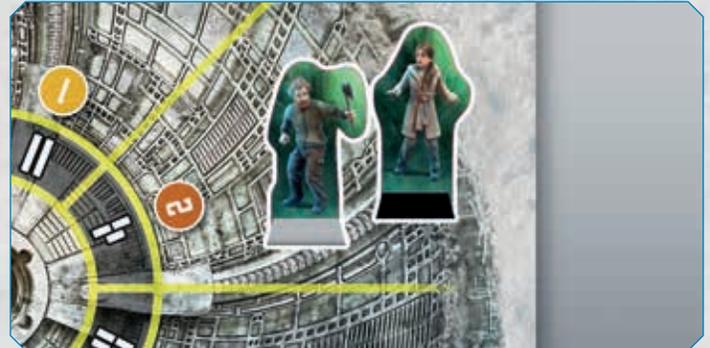


Nachdem die Menschen ihre Charaktere platziert haben, deckt das Alien die Sektorkarten auf und platziert seine Stärkemarker auf den gewählten Sektoren. Alle Begegnungen werden nach den Regeln des Grundspiels abgehandelt. Falls die Menschen in einem Sektor eine höhere Stärke haben, flüchtet das Alien aus dem Sektor. Bei einem Gleichstand führen weder das Alien noch die Menschen ihre Aktionen in dem Sektor aus (entfernt einfach alle Aufsteller aus dem Sektor, damit es nicht zu Verwechslungen kommt). Eine Ausnahme tritt ein, wenn das Alien eine höhere Stärke als die Menschen in einem Sektor hat. In diesem Fall kann es entscheiden, ob es einen Menschen in dem Sektor tötet oder Abflugmarker nimmt. In beiden Fällen verlassen die übrigen Menschen den Sektor.

Entscheidet sich das Alien dazu, einen Menschen zu töten, wird der Charakter vom Ufo-Spielplan entfernt. Das Alien nimmt dann alle seine Alien-Stärkemarker zurück und fügt seinem Vorrat 1 Alien-Stärkemarker für den assimilierten Charakter hinzu. Nachdem alle Begegnungen abgehandelt wurden, können Abflugmarker an den Sektoren eingesammelt werden, an denen noch Spieler sind.

WICHTIG: Falls die Menschen Waffen haben, können sie weiterhin benutzt werden, um gegen das Alien zu kämpfen. Beispielsweise ist es mit dem Flammenwerfer, einem Molotow oder einer Granate möglich, das Alien in einem Sektor in die Flucht zu schlagen, was auch dazu führt, dass es 1 Alien-Stärkemarker verliert (wie im Grundspiel).

- Für JEDEN Sektor, in dem das Alien noch anwesend ist, nimmt es sich Abflugmarker aus dem Sektor auf dem Ufo-Spielplan (falls noch vorhanden), plus weitere Marker aus dem Vorrat gleich dem Wert des Sektors (1, 2, 3 oder 4).



- Die Menschen nehmen unabhängig vom Wert des Sektors für jeden Sektor, an dem Menschen sind, nur 1 Abflugmarker aus dem Vorrat. Falls der Vorrat leer ist, nehmen die Menschen den Marker vom Ufo-Spielplan, falls dort noch einer liegt.

Nachdem alle ihre Abflugmarker genommen haben, kann das Alien in aufsteigender Reihenfolge bis zu zwei Startsequenz-Karten aktivieren, indem es Abflugmarker mit dem benötigten Wert bezahlt. Die Kosten für die Startsequenz-Karten sind wie folgt: 2, 3, 4, 5, 6.

Achtung: Beim Bezahlen der Abflugmarker verfallen überschüssige Punkte bei jeder Karte. Falls du also mit Markern bezahlst, deren Wert über den Wert der Karte hinausgeht, verfällt der Rest.



Dann ist die Runde vorüber, alle nehmen ihre Aufsteller vom Ufo-Spielplan zurück und es beginnt eine neue Runde. **Es werden keine zusätzlichen Abflugmarker auf den Ufo-Spielplan gelegt.** Schafft es das Alien, die letzte Startsequenz-Karte zu aktivieren, endet das Spiel augenblicklich und das Alien gewinnt. Sollte es das Alien nicht schaffen, weil keine Abflugplättchen mehr verfügbar sind (auch nicht auf dem Ufo-Spielplan), haben die Menschen die Startsequenz erfolgreich abgebrochen und gewinnen.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN



SAM CARTER

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



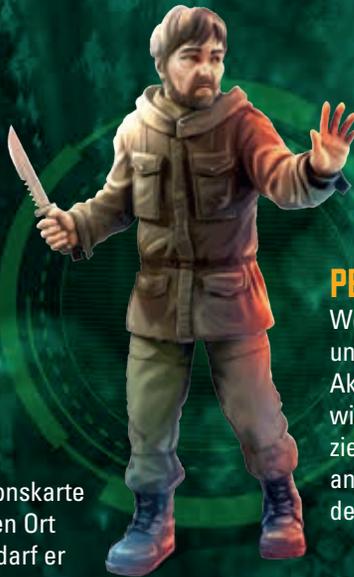
JULIETTE

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



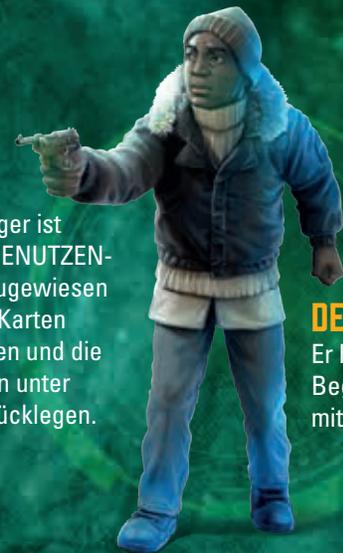
JONAS

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



PEDER

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



DEREK

Er hat keine Begegnungen mit NSC.



DR. SANDER

Wenn er im Labor ist und ihm die BENUTZEN-Aktionskarte zugewiesen wird, darf er 1 zusätzlichen Labormarker ziehen.



LARS

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



KATE

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

RUDELFÜHRER-VARIANTE



DAS SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Mit dieser Erweiterung kommt eine neue Waffe hinzu: Lars' Scharfschützengewehr. Der Waffenstapel enthält 3 Scharfschützengewehre, die verwendet werden können, um mehr Zeit zu erkaufen, indem die Flucht des Hundes länger dauert. Jede Scharfschützengewehr-Karte hat eine unterschiedliche Anzahl Felder für die Flucht des Hundes (1, 2 oder 3).

Wenn du ein Scharfschützengewehr verwenden willst, legst du die Karte in deinem Zug als freie Aktion auf das passende Feld an das Ende der Hunde-Flucht-Leiste. Der Hund muss jetzt auch über diese Felder gehen, um die Partie zu beenden.

Wichtig: Pro Partie kann nur EINE Scharfschützengewehr-Karte gespielt werden. Sobald eine Scharfschützengewehr-Karte gespielt wurde, kann sie nicht mehr verändert oder entfernt werden.



GRANATE

Ersetzt das Dynamit, die Verwendung bleibt aber gleich.

FILM-MODUS MIT DER RUDELFÜHRER-VARIANTE

Diese Variante wird relevant, wenn eine Partie mit der Flucht des Hundes endet und kann dann in der nächsten Partie des Grundspiels verwendet werden (so als ob die Ereignisse beider Filme in Reihenfolge gespielt werden).

Der Rudelführer ist ein Hund, der sich anders verhält und der die Position einer der vier Hunde einnimmt, die in der Basis herumstreunen. Markiert ihn, indem ihr einen Marker eurer Wahl nehmt und diesen direkt neben den Rudelführer legt (und mit ihm mitbewegt).

Der Rudelführer bewegt sich wie die anderen Hunde in Phase 8. Er bewegt sich jedoch auch in Phase 4, nachdem der Anführer seinen Charakter bewegt und seine Aktionskarte gespielt hat.

Zu diesem Zeitpunkt mischt der Anführer den Ortsstapel und deckt die oberste Karte auf: Das ist der Ort, an den der Rudelführer geht. Der große Unterschied liegt darin, dass dies plötzlich passiert und für die Spieler nicht vorhersehbar ist, wodurch es für alle schwieriger wird, sich in der Basis alleine zu bewegen.

Nachdem sich der Rudelführer bewegt hat, werden Begegnungen wie gewohnt abgehandelt.

Regeln des Rudelführers:

- Kann nur von 3 Charakteren eingefangen werden (statt 2).
- Bewegt sich in den Phasen 4 und 8.



KLARSTELLUNGEN

- Falls es 1 oder mehreren Menschen gelingt, mit dem Basishubschrauber und/oder einem Schneemobil zu entkommen (alleine oder gemeinsam mit dem gleichen Fahrzeug), sind sie aus dem Spiel raus und gewinnen alleine. Die Partie geht normal weiter.
- Falls es 1 Alien gelingt, alleine oder mit anderen Menschen mit dem Basishubschrauber zu entkommen, ist die Partie vorbei und alle Aliens gewinnen zusammen mit anderen Menschen, die bereits entkommen sind (die anderen Menschen im Basishubschrauber verlieren).
- Falls es 1 Alien gelingt, alleine mit einem Schneemobil zu entkommen, wird die Flucht mit dem Ufo eingeleitet.
- Falls es 1 Alien gelingt, mit anderen Menschen mit einem Schneemobil zu entkommen, ist die Partie vorbei und alle Aliens gewinnen zusammen mit anderen Menschen, die bereits entkommen sind (die anderen Menschen im Schneemobil verlieren).
- Der Ablauf für das Entkommen mit dem Rettungshubschrauber ist wie im Grundspiel. Die Menschen, die bereits entkommen sind, gewinnen, selbst wenn die Aliens gewinnen, weil sie entkommen sind.
- Falls keine Menschen mehr in der Basis sind (weil sie alle entkommen sind oder assimiliert wurden) und nur nicht-enttarnte Aliens in der Basis bleiben, ist die Partie vorbei und die Aliens verlieren.

- Falls der Basishubschrauber und die 2 Schneemobile verwendet wurden und der Rettungshubschrauber bereits abgehoben ist, bevor jemand eingestiegen ist, ist die Partie augenblicklich vorbei: Jeder, der noch in der Basis ist, hat verloren. Menschen die bereits entkommen sind, haben gewonnen. (Es ist nicht notwendig, die Rollenkarten zu enthüllen. Die Kälte und das schlechte Wetter besiegeln das Schicksal derjenigen, die noch in der Basis sind ... egal ob Mensch oder Alien.)
- Falls keine Menschen mehr auf dem Ufo sind, gewinnen die Aliens sofort zusammen mit den Menschen, die bereits entkommen sind.
- Falls es den Aliens gelingt, die letzte Karte der Startsequenz zu aktivieren, ist die Partie augenblicklich vorbei und die Aliens gewinnen gemeinsam mit den Menschen, die bereits entkommen sind.



CREDITS

Autoren: Andrea Crespi und Giuseppe Cicero

Redaktion: Roberto Vicario

Illustrationen: Davide Corsi, Riccardo Crosa und Mathias Mazzetti

Layout: Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta – Vertigo Adv

Kickstarter-Manager: Mauro Chiabotto

Produktion: Silvio Negri-Clementi

Unter Mitarbeit von: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi und Kelly Stocco

Modellierung: Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi, Fernando Armentano und Krisztian Hartmann (Ludus Magnus Studio)

THE THING – NORWEGISCHER AUSSENPOSTEN

wird veröffentlicht von: Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 – 20122 Mailand

www.pendragongamestudio.com

info@pendragongamestudio.com

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Christian Kox

Lektorat: Franziska Wolf & Steffen Trzensky

Satz & Layout: Vanessa Lühr

Alle Rechte vorbehalten – © 2021 Pendragon Game Studio srl. Diese Information aufbewahren.

Produziert von: Pendragon Game Studio

Produziert im Juni 2021

Bei: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd – Shanghai, China

Code: PG065



© Universal City Studios LLC. Alle Rechte vorbehalten.

