

THE THING

NORWEGIAN OUTPOST

LIVRET DE RÈGLES

THE THING – NORWEGIAN OUTPOST

Cette extension pour The Thing - The Boardgame vous place dans la station Thule, comme dépeint dans le film de 2011, la préquelle du film de 1982, laquelle retrace les faits qui se sont produits après la découverte de la soucoupe volante. Comme dans le jeu de base, le point clé réside dans les capacités d'imitation de la Chose, masquant sa véritable identité sous un aspect faussement humain. Une fois de plus, l'Alien cherche à s'évader et à se répandre.

Mais prenez garde ! Dans cette version du jeu, les mécaniques sont différentes sur de nombreux points, menant les joueurs à faire d'autres choix. Pour commencer, les humains peuvent cette fois-ci s'évader individuellement : celui qui parvient à s'évader remporte immédiatement la victoire, alors que les autres joueurs la continuent normalement.

Ensuite, comme dans le film, les engins pour s'évader sont prêts dès le début de la partie, rendant le risque de l'évasion de l'Alien suffisamment réel pour pousser les humains à volontairement saboter leurs propres engins, et donc donner une nouvelle dimension au bluff et une nouvelle importance à la carte Saboter.

Un autre nouveau concept est l'analyse de la Dentition, permettant de déterminer qui est réellement humain. Cette analyse ne révèle pas qui est un Alien, mais uniquement qui est un Humain. À cette fin, vous utiliserez la Lampe-torche, objet avec un nouvel effet vous permettant de réaliser cette analyse. Les chiens sont remplacés par des personnages non-joueurs (les PNJ) qui fonctionnent de la même façon, se déplaçant aléatoirement dans la Base.

Enfin, plusieurs joueurs peuvent remporter la victoire, même s'ils sont dans des camps différents, mais ils peuvent également tous perdre. Il y a deux nouvelles fins possibles pour le camp Alien : l'Alien peut maintenant s'évader avec son OVNI, ou remporter la victoire grâce à l'évasion du Chien ; dans ce dernier cas, il est alors possible d'enchaîner avec une partie du jeu de base avec la variante "Chef de meute". Du fait de ces nouveautés, cette extension peut être jouée de 4 à 8 joueurs, mais pas avec la version pour 1 à 3 joueurs.

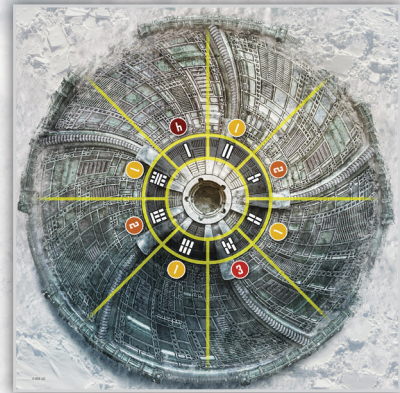


MATÉRIEL

POUR JOUER AVEC CETTE EXTENSION, VOUS AVEZ BESOIN DE LA PLUPART DU MATÉRIEL DE LA BOÎTE DE BASE. DANS CETTE BOÎTE, VOUS TROUVEREZ :



1 plateau Base



1 plateau OVNI



7 cartes Arme
(4 Grenades, 3 Fusil sniper)



16 cartes Dentition
(8 "Dents saines", 8 "Plombages")



4 cartes Objet
(1 Clefs, 3 Lampe-torche)



1 carte Lieu (Cabane)



9 jetons Infection PNJ
(7 PNJ Humain, 2 PNJ Alien)



22 jetons Décollage
(10 de valeur 1, 8 de valeur 2, 4 de valeur 3)



8 cartes Lieu OVNI



8 tableaux Personnage



5 cartes Séquence de décollage



1 profil Alien (de valeur 2)



8 profils Personnage



4 PNJ

MISE EN PLACE

POUR LES ÉTAPES QUI NE SONT PAS CITÉES ICI, EFFECTUEZ LA MISE EN PLACE INDICUÉE DANS LE JEU DE BASE. POUR LES AUTRES, RÉSOUEZ LES INSTRUCTIONS SUIVANTES.

5 Prenez les cartes Lieu : retirez-en la carte Chenil que vous rangez dans la boîte. Placez la carte Lieu "Cabane" dans le Lieu correspondant, puis mélangez et placez face cachée les autres cartes Lieu pour former la pioche Lieux à côté du plateau. Retournez la carte du dessus de cette pioche et placez le jeton Leader dans ce lieu. Puis, mélangez cette carte dans la pioche Lieux.



6 Dans l'Héliport : placez le nombre de jetons Dégât indiqué, en fonction du nombre de joueurs (voir le tableau pour le jeu de base). Ne placez pas d'autres jetons Dégât : dans cette extension, il y a 2 Autoneiges et aucune ne comporte de jeton Dégât au début de la partie.

7 Prenez les cartes Arme et retirez-en les 2 cartes Dynamite et les 2 cartes Molotov que vous rangez dans la boîte, elles sont remplacées par les Grenades. Ajoutez les cartes Arme de cette extension. Dans l'Armurerie : créez la pioche Armes en mélangeant face cachée les cartes listées ci-dessous :
jusqu'à 5 joueurs : 1 Lance-flammes, 3 Grenade, 3 Arme de mêlée, 3 Fusil sniper, 1 Arme à feu
6 ou 7 joueurs : 1 Lance-flammes, 3 Grenade, 4 Arme de mêlée, 3 Fusil sniper, 2 Arme à feu
8 joueurs : 2 Lance-flammes, 4 Grenade, 4 Arme de mêlée, 3 Fusil sniper, 2 Arme à feu

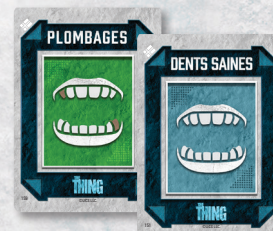


8 Prenez les cartes Objet et retirez-en les 2 cartes Câble et les 3 cartes Lampe-torche que vous rangez dans la boîte. Ajoutez les cartes Objet de cette extension :
 Dans le Hangar : créez la pioche Objets en mélangeant face cachée en prenant les cartes listées ci-dessous :
jusqu'à 5 joueurs : 3 Clefs, 2 Lampe-torche, 2 Outils, 2 Fioul
6 joueurs : 3 Clefs, 3 Lampe-torche, 2 Outils, 2 Fioul
7 joueurs : 3 Clefs, 3 Lampe-torche, 3 Outils, 3 Fioul
8 joueurs : 3 Clefs, 3 Lampe-torche, 4 Outils, 4 Fioul



10 Ne placez pas de jetons Fioul dans le Stock : les engins sont déjà fonctionnels et ne nécessitent donc pas de recevoir des jetons Fioul.

14 Chaque joueur reçoit à sa couleur : 1 disque Suspicion, 3 jetons Infection, 2 cartes Rôle et 1 base plastique. Chaque joueur pioche 2 cartes Action sur la pioche Actions. Chaque joueur place son disque Suspicion dans la case jaune de la piste Suspicion. Chaque joueur reçoit 2 cartes Dentition (1 "Dents saines" et 1 "Plombages").



15 Résolez cette étape comme celle du jeu de base en utilisant uniquement les 8 Personnages de cette extension.

16 Prenez autant de jetons Infection PNJ que le nombre de joueurs, dont 1 seul jeton PNJ alien, mélangez-les et donnez-en 1 au hasard face cachée à chaque joueur. Chacun regarde secrètement son jeton, puis le repose face cachée devant lui et place face cachée sous son tableau Personnage sa carte Rôle (Humain ou Alien) correspondant à celui qu'il a vu sur le jeton Infection. Le joueur qui a reçu le jeton PNJ alien est le premier joueur Alien. **Ne révélez votre Rôle à personne !** Chaque joueur mélange ses cartes Dentition sous la table, puis les regarde secrètement et en choisit 1 qu'il place face cachée sous son tableau Personnage.
IMPORTANT : Le joueur Alien NE PEUT PAS avoir de plombages, il doit donc choisir sa carte "Dents saines".

17 Placez TOUS les jetons Infection PNJ dans le sac Infection (y compris ceux utilisés à l'étape 16).

18 Placez les jetons Dégât restants près du plateau.







20 Formez la Réserve générale à côté du plateau en y plaçant le jeton Panne, la tuile Congélation, le marqueur Congélation, les jetons Force Alien, les profils Alien, les jetons Recharge, les jetons Incendie, le dé Météo, le plateau OVNI, les cartes Lieu OVNI et les jetons Décollage. Ces jetons entrent en jeu grâce à divers effets et retournent dans la Réserve générale une fois utilisés ou défaussés.



22 Placez 1 Chien (du jeu de base) dans la case la plus à gauche de la piste Évasion du chien.

APERÇU DU JEU

The Thing – The Boardgame: Norwegian Outpost se joue comme le jeu de base pour la plupart des Phases, avec des changements dans les Phases 4, 6 et 8 :

	<p>Phase 1. Conditions météo Le Leader détermine les conditions météo en jetant le dé Météo.</p>
	<p>Phase 2. Maintenance de la base et progression de l'Hélicoptère de secours Le Leader retire des jetons Fioul des lieux indiqués sur la tuile Météo et, si les conditions sont réunies, il fait progresser le jeton Hélicoptère de secours.</p>
	<p>Phase 3. Actions Alien (uniquement s'il y a un Alien Dévoilé) L'Alien joue son tour en utilisant les cartes Lieu et les jetons Force Alien.</p>
	<p>Phase 4. Actions Personnage Les Personnages piochent des cartes Action, puis se déplacent dans la base pour faire l'entretien et traquer l'Alien. Enfin, ils résolvent des actions dans la base.</p>
	<p>Phase 5. Repos et Accusations Les Personnages peuvent s'échanger des Armes, des Objets et des jetons Labo, ils peuvent également accuser un autre Personnage d'être un Alien.</p>
	<p>Phase 6. Analyses (uniquement si au moins 1 Personnage a l'opportunité de réaliser une Analyse) Tout Personnage en possession de l'équipement nécessaire pour une Analyse peut l'utiliser pour vérifier les Rôles des autres joueurs.</p>
	<p>Phase 7. Repas Le Leader défause les Vivres nécessaires pour nourrir les Personnages.</p>
	<p>Phase 8. Déplacement des PNJ et changement de Leader Les PNJ se rendent dans les lieux indiqués par les cartes tirées et un nouveau Leader prend le commandement.</p>



DÉTAIL DES PHASES MODIFIÉES

PHASE 4. ACTIONS PERSONNAGE

4.4 - RENCONTRES

Résolvez chaque Rencontre comme dans le jeu de base, avec la modification suivante : dans la règle de base, remplacez toute occurrence du mot-clé "Chien" par "PNJ" et toute occurrence du mot-clé "Chenil" par "Cabane".

TEST INFECTION

Lors d'une Rencontre entre 2 ou 3 Personnages :

- 1) Chacun de ces joueurs choisit simultanément 1 jeton Infection d'1 autre joueur participant à cette Rencontre et le regarde secrètement, puis le repose face cachée devant son propriétaire. Un joueur qui a vu un jeton Infection "Alien" est maintenant infecté et passe définitivement dans le camp Alien.
- 2) Chaque joueur qui a regardé un jeton prend **toutes ses cartes Rôle et ses cartes Dentition**, les regarde secrètement et place celle correspondant à son Rôle sous son tableau Personnage ; **si le joueur est devenu un Alien, il place la carte Dentition "Dents saines"** sous son tableau Personnage, **sinon il doit placer celle qu'il avait choisi d'utiliser en début de partie.** Chacun le fait, même s'il ne change pas de Rôle.
- 3) Chaque joueur qui a regardé un jeton fait progresser d'1 case son propre disque Suspicion sur la piste Suspicion.

Lors d'une Rencontre entre un Personnage seul et 1 PNJ :

- 1) Le joueur pioche 1 jeton dans le sac Infection et le regarde secrètement, puis le remet dans le sac Infection : s'il a vu un jeton Infection "PNJ alien", son Personnage est maintenant infecté et passe définitivement dans le camp Alien.
- 2) Le joueur prend **toutes ses cartes Rôle et ses cartes Dentition**, les regarde secrètement et place celle correspondant à son Rôle sous son tableau Personnage ; **si le joueur est devenu un Alien, il place la carte Dentition "Dents saines"** sous son tableau Personnage, **sinon il doit placer celle qu'il avait choisi d'utiliser en début de partie.** Le joueur le fait, même s'il ne change pas de Rôle.
- 3) Le joueur fait progresser d'1 case son disque Suspicion sur la piste Suspicion.

4.7 - RÉSOUDRE LES ACTIONS DES PERSONNAGES

- 1) Les Personnages qui sont debout et qui possèdent une Grenade ou un Lance-flammes peuvent incendier le lieu où ils se trouvent, c'est le seul moment où ils peuvent le faire.
- 2) Le Leader mélange la pile Activités face cachée et la repose sur le tableau Leader.
- 3) Le Leader retourne la carte du dessus de la pile Activités et assigne l'action de cette carte à 1 Personnage dont le profil est debout dans un lieu où cette action peut être résolue. Par exemple, il n'est pas possible de jouer l'action RÉPARER dans un lieu qui n'a pas de jeton Dégât, cette carte ne peut être assignée qu'à un Personnage dans un lieu endommagé. Si **aucun** Personnage n'est disponible pour résoudre l'action, celle-ci est perdue et le Leader choisit 1 Personne dont le profil est encore debout pour le coucher.

Un Personnage (Humain ou Alien caché) auquel est assignée une carte UTILISER, alors qu'il est dans une Remise ou l'Héliport et que ce lieu ne comporte aucun jeton Dégât, peut jouer une carte Clefs pour déclarer qu'il résout une **Évasion avec un engin**, (voir ci-dessous).

- 4) Le Leader **peut** choisir de retourner une nouvelle carte de la pile Activités en reprenant à l'étape 2), ou de mettre fin à la Phase 4 et défausser le reste de la pile Activités face cachée dans la défausse Actions sans les regarder.

Évasion avec un engin : Le joueur qui utilise les Clefs place cette carte sur l'engin concerné pour indiquer qu'il n'est plus disponible, ce lieu ne pourra plus être utilisé pour le reste de la partie. Il choisit quels autres Personnages présents dans ce lieu il embarque avec lui en commençant par celui qui a le niveau de suspicion le plus faible. Puis, chaque passager révèle sa carte Rôle.

Des Humains qui s'évadent avec un engin sans Alien embarqué remportent la victoire de leur côté et ne sont plus en jeu, les autres joueurs encore en jeu continuent normalement la partie, la Phase 4.7 reprend là où elle s'était arrêtée.

Si au moins 1 Humain s'évade avec un engin et avec au moins 1 Alien embarqué, la partie prend immédiatement fin et le camp Alien remporte la victoire.

Si 1 Alien s'évade seul avec :

- l'hélicoptère de la base : la partie prend immédiatement fin et le camp Alien remporte la victoire,
- une Autoneige : il déclenche l'Évasion de l'OVNI (voir page 8).



Le joueur Rouge possède une carte Clefs. Le Leader lui assigne une carte UTILISER, il peut donc s'évader et remporter la victoire. Le joueur Vert est également dans ce lieu, le joueur Rouge choisit s'il embarque Vert avec lui. S'il le fait, Vert révèle sa carte Rôle et si c'est un Alien, le camp Alien remporte la victoire.

PHASE 6. ANALYSES

Durant cette Phase, les joueurs peuvent révéler le Rôle des Personnages en réalisant l'ANALYSE A (analyse de sang) ou l'ANALYSE B (analyse dentaire), voire les deux.

Le groupe ne peut faire qu'1 ANALYSE A par Manche et plusieurs ANALYSES B par un même Personnage par Manche. Si plusieurs joueurs souhaitent réaliser des Analyses, le Leader choisit quels joueurs les réalisent (le même joueur peut être choisi pour réaliser les deux Analyses).

Note : Un joueur peut réaliser une Analyse sur son propre Personnage pour révéler son Rôle aux autres.

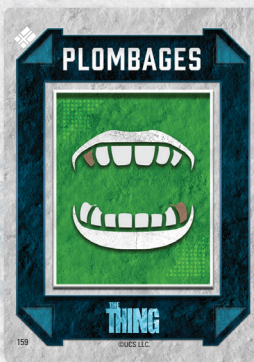
Un Personnage qui possède un jeton Poche de sang peut le défausser pour réaliser 1 ANALYSE A sur le Personnage possédant le **plus haut** niveau de suspicion sur la piste Suspicion (en cas d'égalité, le propriétaire de la Poche de sang choisit parmi les Personnages à égalité). Le joueur examiné révèle sa **VRAIE NATURE** en montrant à tous les joueurs la carte Rôle qui est sous son tableau Personnage (Humain ou Alien).

Résultat de l'ANALYSE A : Si le joueur examiné est Humain, son disque Suspicion est placé dans la case verte de la piste Suspicion. Si le joueur examiné est un Alien, il se transforme immédiatement et commence à jouer en tant qu'Alien Dévoilé (voir les règles du jeu de base, page 15).

Un Personnage qui possède une carte Lampe-torche peut défausser face cachée 1 carte Action de sa main pour effectuer 1 ANALYSE B sur le **Personnage de son choix**, peu importe sa position sur la piste Suspicion. Le joueur examiné révèle à tous les joueurs la carte Dentition sous son tableau Personnage. **Ce Personnage peut réaliser des ANALYSES B tant qu'il peut défausser des cartes Action.**

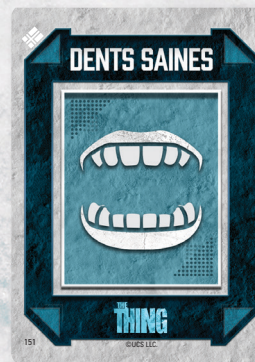
Résultat de l'ANALYSE B : Si le joueur examiné montre une carte Plombages, il est forcément Humain, son disque Suspicion est placé dans la case verte de la piste Suspicion.

Si le joueur examiné montre une carte Dents saines, son Rôle ne peut être déduit, laissant la situation en l'état.



PLOMBAGES :

Le joueur est Humain, son disque Suspicion est placé dans la case verte.



DENTS SAINES :

Le Rôle du joueur ne peut pas être déduit. Rien ne se passe.

PHASE 8. DÉPLACEMENT DES PNJ ET CHANGEMENT DE LEADER

- 1) Le Leader prend la pioche Lieux et la mélange face cachée.
- 2) Le Leader prend tous les PNJ **qui ne sont pas dans la Cabane** et retourne 1 carte Lieu **pour chacun de ces PNJ** : il place 1 PNJ dans chaque lieu ainsi révélé. Si la carte Lieu "Cabane" a été révélée, résolvez la règle **Cabane ouverte**.
- 3) Si un joueur possède le jeton Leader, il prend le tableau Leader, sinon le Leader actuel reste Leader.
- 4) Le Leader retourne 1 carte Lieu : si ce lieu n'est pas la Cabane, placez le jeton Leader dans ce lieu. Si ce lieu est la Cabane, résolvez la règle **Cabane ouverte** et placez la carte Lieu "Cabane" dans la Cabane, puis piochez une nouvelle carte Lieu pour placer le jeton Leader.
- 5) Le Chien avance d'1 case sur la piste Évasion du chien.

Cabane ouverte : Le Leader pioche 1 carte Lieu par PNJ dans la Cabane et place 1 PNJ dans chaque lieu ainsi révélé.

REMPORTER LA VICTOIRE

Une partie de **The Thing – The Boardgame: Norwegian Outpost** peut se terminer de multiples façons, suivant le comportement des joueurs, mais cette fois-ci, l'objectif est de s'évader. Les Humains peuvent toujours s'évader avec l'Hélicoptère de secours, comme dans le jeu de base, en déclenchant la Procédure d'évasion lors de la Phase 4.6.

Les engins de la Base sont maintenant au nombre de 3 (l'Hélicoptère de la base et 2 Autoneiges) et leur utilisation est différente du jeu de base : ils suivent la règle **Évasion avec un engin** (voir page 6). L'Alien doit absolument s'évader pour remporter la victoire, il dispose de 2 solutions supplémentaires pour cela : l'Évasion du chien et l'Évasion de l'OVNI.

Notion de camp

Il y a 2 camps dans le jeu : les Humains et les Aliens.

Un joueur assimilé par un Alien Dévoilé est éliminé et reste membre du camp Humain, tandis qu'un joueur infecté passe dans le camp Alien.

LES DIFFÉRENTES SITUATIONS POSSIBLES

- Si 1 ou plusieurs Humains s'échappent (seuls ou ensemble avec un même engin) avec l'Hélicoptère de la base ou les Autoneiges, ils ne sont plus en jeu et remportent la victoire, mais le jeu continue pour les joueurs encore en jeu.
- Si 1 Alien s'évade seul ou avec des Humains grâce à l'Hélicoptère de la base, la partie prend fin et le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé (les Humains dans l'Hélicoptère de la base perdent la partie, ainsi que ceux encore dans la Base et ceux éliminés).
- Si 1 Alien s'évade seul grâce à une Autoneige, il déclenche l'Évasion avec l'OVNI.
- Si 1 Alien s'évade avec des Humains grâce à une Autoneige, la partie prend fin et le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé (les Humains dans cette Autoneige perdent la partie, ainsi que ceux encore dans la Base et ceux éliminés).
- Si 1 Alien s'évade avec l'Hélicoptère de secours (la Procédure d'évasion est celle décrite dans le jeu de base), le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé.
- S'il n'y a plus d'Humains dans la Base (ils se sont évadés, ont été éliminés, ou assimilés) et qu'il ne reste que des Aliens cachés dans la Base : la partie prend fin et seuls les Humains qui se sont évadés remportent la victoire.
- Si l'Hélicoptère de la base et les 2 Autoneiges ont été utilisés, et que l'Hélicoptère de secours est parti sans passager, la partie prend fin : chaque joueur encore dans la Base perd la partie (peu importe son camp), seuls les Humains qui se sont évadés remportent la victoire.
- S'il n'y a plus d'Humain dans l'OVNI, le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé.
- Si le camp Alien active la dernière carte Séquence de décollage, la partie prend fin et le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé.
- S'il n'y a plus de jeton Décollage ni sur le plateau OVNI, ni dans la Réserve générale, le camp Humain remporte la victoire.
- Si le Chien atteint la dernière case de la piste Évasion du chien, le camp Alien remporte la victoire, ainsi que tout Humain qui s'est précédemment évadé.

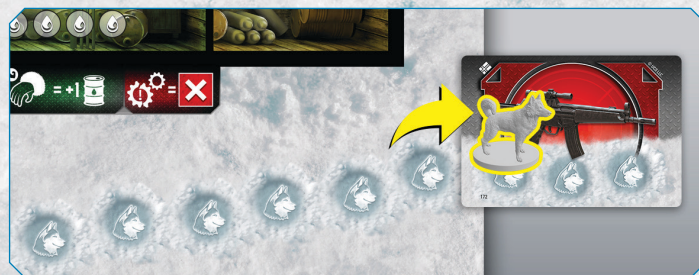
SOLUTIONS D'ÉVASION POUR LE CAMP ALIEN

ÉVASION DU CHIEN

Les Aliens peuvent être attentistes et miser sur l'Évasion du chien. Au moment où le Chien atteint la dernière case de la piste Évasion du chien, le camp Alien remporte la victoire. Si vous avez choisi de jouer en mode Histoire, vous allez pouvoir jouer une partie du jeu de base (film de 1982) avec la variante "Chef de meute".



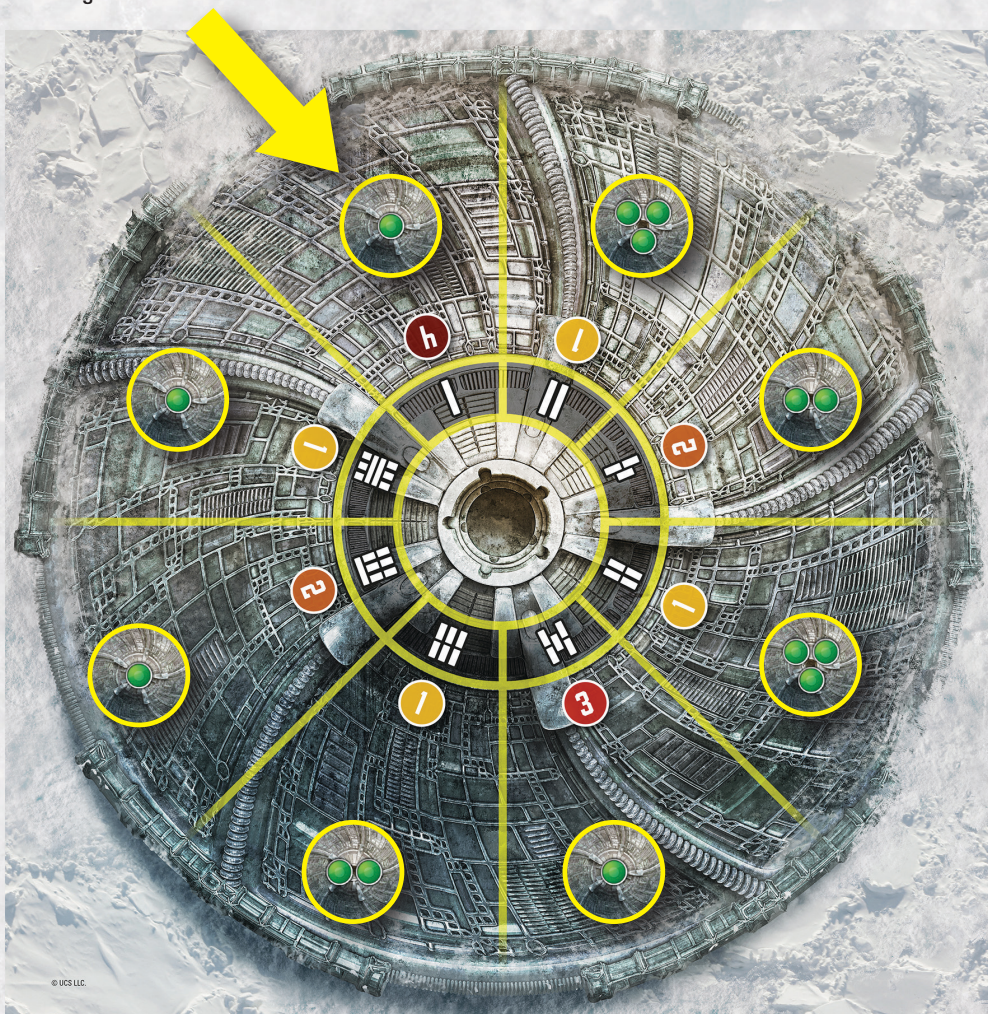
Les Humains peuvent ralentir l'Évasion du chien en ajoutant 1 des 3 cartes Arme "Fusil sniper," qui se trouvent dans la pioche Armes.



ÉVASION DE L'OVNI

Lorsqu'un Alien caché s'évade seul avec l'Autoneige, il déclenche l'Évasion de l'OVNI : la partie classique prend fin et la Bataille finale commence. Comme dans le film de 2011, les survivants poursuivent l'Alien en fuite. Effectuez la mise en place suivante :

- 1) Remplacez le plateau Base par le plateau OVNI.
- 2) Mélangez face cachée les jetons Décollage, placez-en 1 dans chaque Lieu OVNI, puis révélez-les, conservez ceux restants face cachée dans la Réserve générale en les étalant.



- 3) Disposez les 5 cartes Séquence de décollage face cachée (points rouges visibles) en ordre croissant de gauche à droite, à côté du plateau OVNI.



- 4) Tous les Aliens se dévoilent : leur camp prend les 8 cartes Lieu OVNI et un nombre de jetons Force Alien en fonction de la situation, en suivant les règles Alien Dévoilé du jeu de base (Si aucun Alien n'a encore été dévoilé, prenez autant de points en jetons Force Alien que la moitié du nombre de joueurs, arrondie à l'inférieur, plus 1 point de Force Alien pour chaque autre joueur Alien ; s'il y a déjà eu un Alien Dévoilé, ajoutez 1 point de Force Alien à la Réserve Alien pour chaque joueur Alien qui se dévoile maintenant).
Note : Chaque Personnage conserve les cartes Objet qu'il a en main et devant lui.

Le plateau OVNI est divisé en 8 lieux. Chaque lieu comporte une valeur (quatre de valeur 1, deux de valeur 2, un de valeur 3 et un de valeur 4), valeurs qui représentent la Force Alien requise pour entrer dans ce lieu.

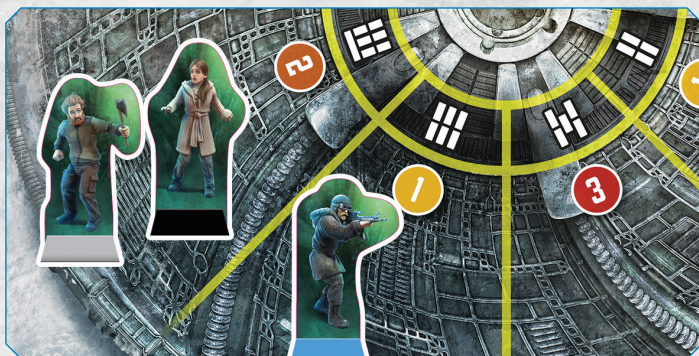
Le camp Alien cherche à faire décoller l'OVNI en ramassant les jetons Décollage pour activer chaque carte Séquence de décollage, le camp Humain cherche à empêcher le camp Alien d'accomplir cet objectif. Chaque camp conserve ses jetons Décollage sans les révéler. Il est toujours possible pour les Personnages d'utiliser les Armes en leur possession.

Cette séquence du jeu est une suite de Manches. Chacune de ces Manches est jouée en résolvant les étapes suivantes :

- 1) Comme dans la Phase 3 du jeu de base, le camp Alien place ses points de Force Alien dans les différents lieux du plateau OVNI en utilisant les cartes Lieu OVNI, toujours en plaçant au moins la quantité de points de Force Alien requise pour y entrer.



- 2) Comme dans la Phase 4.2 du jeu de base, les Humains placent leurs Personnages dans les lieux du plateau OVNI, de façon à empêcher le camp Alien de terminer la Séquence de décollage.



- 3) Comme dans la Phase 4.3 du jeu de base, le camp Alien révèle ses cartes Lieu OVNI et place ses jetons Force Alien.

- 4) Réolvez chaque Rencontre comme dans la Phase 4.4 du jeu de base, en remplaçant les résultats suivants et sans faire de Test Infection :

- Si la Force Alien est supérieure à la force cumulée des Personnages dans ce lieu, l'Alien choisit soit d'assimiler 1 Humain, soit de ramasser le jeton Décollage présent dans ce lieu (s'il y en a un) plus autant de jetons Décollage de la Réserve générale que la valeur de ce lieu (1, 2, 3, ou 4).

- Si la Force Alien est inférieure à la force cumulée des Personnages dans ce lieu, les Humains ramassent 1 jeton Décollage de la Réserve générale, peu importe la valeur de ce lieu. S'il n'y en a plus dans la Réserve générale, les Humains prennent le jeton Décollage de ce lieu, (s'il y en a un).

- Si la Force Alien est égale à la force cumulée des Personnages dans ce lieu, aucun camp ne ramasse de jeton Décollage.



- 5) Le camp Alien reprend ses jetons Force Alien encore sur le plateau OVNI et les remet dans sa Réserve Alien.

- 6) Le camp Alien peut activer jusqu'à 2 cartes Séquence de décollage en ordre croissant, en dépensant la valeur indiquée en jetons Décollage, séparément pour chaque carte. L'ordre du coût des cartes Séquence de décollage est le suivant : 2, 3, 4, 5, et enfin 6.

Tout jeton Décollage dépensé est retiré du jeu.

Attention : Il n'est pas possible de faire du change lorsque vous dépensez des jetons Décollage. Si vous dépensez un jeton de valeur supérieure à ce qui est requis pour une carte, l'excédent est perdu.



- 7) Si le camp Alien n'a pas activé la dernière carte Séquence de décollage, une nouvelle Manche débute et reprenant à l'étape 1).

Note : AUCUN jeton Décollage n'est ajouté au plateau OVNI.

Sinon, le camp Alien remporte la victoire.

S'il n'y a plus de jeton Décollage ni sur le plateau OVNI, ni dans la Réserve générale, le camp Humain est parvenu à interrompre la séquence de décollage, il remporte la victoire.

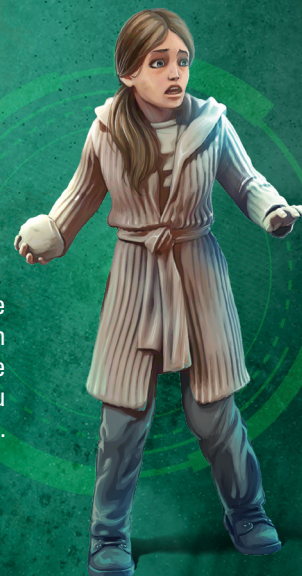
CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Les capacités des Personnages sont utilisées durant la Phase 4.



SAM CARTER

Lorsqu'il est dans l'Armurerie et qu'il résout l'action UTILISER de ce lieu, il pioche 3 cartes Arme, en choisit 1 et défausse les 2 autres.



JULIETTE

Lorsqu'elle est dans la Cuisine et qu'elle résout l'action UTILISER de ce lieu, elle ne déplace qu'1 jeton Vivres du Cellier au lieu de 2.



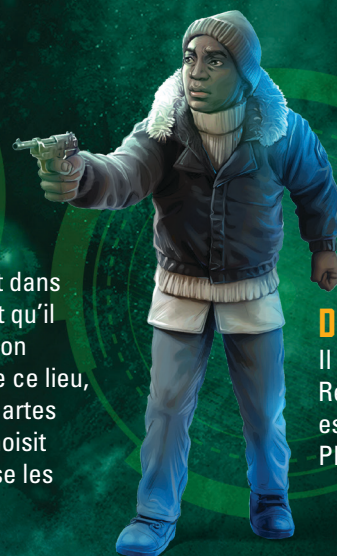
JONAS

Dans n'importe quel lieu, lorsqu'il résout l'action RÉPARER du lieu, il peut retirer 2 jetons Dégât au lieu d'1.



PEDER

Lorsqu'il est dans le Hangar et qu'il résout l'action UTILISER de ce lieu, il pioche 3 cartes Objet, en choisit 1 et défausse les 2 autres.



DEREK

Il ne résout pas de Rencontre lorsqu'il est seul avec un PNJ.



DR. SANDER

Lorsqu'il est dans le Laboratoire et qu'il résout l'action UTILISER de ce lieu, il peut piocher 1 jeton Labo supplémentaire.



LARS

Lorsqu'il est dans la Station météo et qu'il résout l'action UTILISER de ce lieu, il jette le dé Météo 2 fois et garde le résultat de son choix.



KATE

À la Phase 4.1, après qu'elle a pioché ses cartes Action, elle peut défausser 1 carte Action de sa main pour en piocher 1 nouvelle.

ARMES



LE FUSIL SNIPER

Une nouvelle Arme a été ajoutée : le fusil sniper de Lars. La pioche Armes contient 3 cartes Fusil sniper, qui peuvent être utilisées pour ralentir l'avancée de la piste Évasion du chien. Chaque carte Fusil sniper comporte un nombre différent d'icônes Chien (1,2 ou 3). S'il n'y a pas encore de carte Fusil sniper sur le plateau, utilisez cette carte à tout moment de votre tour (même si vous êtes couché) en la plaçant dans la case au bout de la piste Évasion du chien, ceci ne compte pas pour votre action de la Manche : le Chien devra parcourir ces cases supplémentaires pour parvenir à la fin de la piste Évasion du chien.

Important : Une fois qu'une carte Fusil sniper a été placée, elle ne PEUT PAS être retirée ou échangée. Il ne peut y avoir qu'1 carte Fusil sniper utilisée par partie.



LA GRENADE

LA Grenade fonctionne comme la carte Dynamite/Molotov du jeu de base.

VARIANTE CHEF DE MEUTE

Cette variante entre en jeu lorsque la partie se termine par l'Évasion du chien réussie, et doit être appliquée à votre prochaine partie du jeu de base, dans l'avant-poste 31 (comme si les événements des deux films étaient joués à la suite).

Le Chef de meute est un Chien possédant un comportement différent, il remplace 1 des 4 Chiens qui rôdent dans la Base : utilisez un PNJ pour représenter le Chef de meute.

Lors de la Phase 8, le Chef de meute se déplace comme les autres Chiens.

À la fin de la Phase 4.2, le Chef de meute se déplace également, une fois que chaque joueur a déplacé son Personnage et joué sa carte Action sur la pile Activités.

Pour ce déplacement, le Leader mélange la pioche Lieux et révèle la carte du dessus : placez le Chef de meute dans ce lieu. Si le Chenil est tiré, résolvez ce cas comme lors de la Phase 8.

La soudaineté de ce déplacement qui ne peut être prévu par les joueurs rend les déplacements seul plus compliqués dans la Base.

Capacités du Chef de meute :

- il est capturé par 3 Personnages (et pas 2),
- il se déplace en Phase 4.2 et en Phase 8.





CRÉDITS

Auteurs : Andrea Crespi et Giuseppe Cicero

Édition : Roberto Vicario

Traduction française : Raphaël Biolluz

Illustrations : Davide Corsi, Riccardo Crosa, et Mathias Mazzetti

Direction artistique : Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta - Vertigo Adv

Gestionnaire Kickstarter : Mauro Chiabotto

Sculpture : Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi, Fernando Armentano and Krisztian Hartmann for Ludus Magnus.

Tous droits réservés – ©2021 Pendragon Game Studio srl. Veuillez conserver ces instructions pour référence ultérieure.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : contient de petites pièces qui, si elles sont avalées, pourraient provoquer un étouffement.

Fabriqué en Chine

Produced by: Pendragon Game Studio

Location: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - Cina

All new materials

Production : Silvio Negri-Clementi

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

THE THING – NORWEGIAN OUTPOST est édité par : Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Date: April 2021

Code: PG065

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot.



Matagot



© Universal City Studios LLC. Tous droits réservés.