

THE THING

A person wearing a white protective suit is shown from the chest up, looking slightly to the right. The person is positioned in the center of the large, stylized letters of the word 'THING'. The background is a dark blue, futuristic environment with glowing light streaks and geometric patterns. The word 'THE' is written in a smaller, blocky font above the 'T' of 'THING'.

THE BOARDGAME

LIVRO DE REGRAS

THE THING – THE BOARDGAME

The Thing - The Boardgame coloca você no filme cult homônimo de 1982 dirigido pelo mestre do cinema, John Carpenter. O jogo se concentra nas propriedades de emulação e assimilação do Alien, ocultando sua identidade sob um véu de falsa humanidade. O verdadeiro objetivo do Alien é escapar da base e se espalhar por nosso planeta. Alcançar o sucesso não será fácil, pois todos os humanos no jogo tentarão impedir.

O comportamento do Alien será fortemente influenciado pela forma com que o jogo progride e quão perto os outros jogadores estão de expor sua identidade real. *The Thing* pode escolher colaborar totalmente com os humanos para escapar junto com eles, ou pode tentar absorver o máximo possível deles a fim de aumentar suas chances de vencer, ou pode até mesmo se expor e lutar contra eles com astúcia e força bruta. O caminho para a vitória é realmente difícil, mas não impossível. Mas tenha cuidado! A paranoia de não saber quem REALMENTE está do seu lado pode obscurecer suas decisões!

NOTAS DO DESIGNER

The Thing - The Boardgame é um jogo de “papéis ocultos” para 1 a 8 jogadores (as regras neste livro são voltadas para partidas com 4 a 8 jogadores, enquanto há um livro separado com as regras para partidas de 1 a 3 jogadores). No início da partida, o Alien está em grande desvantagem, sozinho contra todos os outros jogadores. A situação pode mudar à medida que a partida avança, até mesmo revertendo esta desvantagem inicial. O jogador Alien tem a opção de esperar e se esconder durante o jogo - mas deve ter cuidado, pois os humanos vencerão se conseguirem fugir sem o Alien ou se o eliminarem. Portanto, esta é uma tática que não recomendamos durante seus primeiros jogos, pois é difícil de administrar quando você ainda precisa dominar a mecânica do jogo. Além disso, é muito importante que todos os jogadores saibam desempenhar adequadamente o papel do Alien porque, após o início da partida, será impossível ao jogador pedir conselhos ou consultar as regras sem revelar o seu papel.

Por esta razão, e para ajudá-lo a entender como jogar, todas as regras destinadas ao jogar como um Alien exposto são impressas em VERMELHO.



COMPONENTES



1 Ficha de Líder



1 Tabela de Clima de dupla face para 1-6 e 7-8 jogadores



1 Tile de Congelamento e 1 Marcador de Congelamento



51 Cartas de Ação (17 de Uso, 17 de Sabotagem e 17 de Reparo)



15 Cartas de Item (4 de Combustível, 4 de Ferramentas, 2 de Chaves, 2 de Fio e 3 de Lanterna)



1 Tabuleiro Base



4 Miniaturas de Cão



16 Cartas de Papéis (8 de Humano e 8 de Alien)



8 Fichas de Personagem



12 Cartas de Arma (2 de Lança-chamas, 4 de Dinamite/Molotov, 2 de Arma de Fogo e 4 de Arma Branca)



11 Cartas de Locação (Canil, Estação Climática, Arsenal, Cozinha, Laboratório, Sala de Rádio, Helicóptero da Base, Galpão, Sala da Caldeira, Sala do Gerador e Depósito)



40 Fichas de Laboratório (16 Bolsas de Sangue e 24 Falhas)



20 Contadores de Dano



1 Ficha de Falta de Energia



6 Fichas de Fogo



8 Fichas de Força Alien



8 Discos de Suspeita (nas cores dos 8 jogadores)



16 Fichas de Contágio Humano (nas cores dos 8 jogadores)



8 Fichas de Contágio Alien (nas cores dos 8 jogadores)



1 Ficha de Helicóptero de Resgate



1 Bolsa de Laboratório



1 Bolsa de Contágio



9 Fichas de Infecção Canina (7 de "Cão Saudável" e 2 de "Cão Alien")



8 Standee de Personagem + 8 bases plásticas



Os Standees de Aliens representam um valor de 1, 2, 3 ou 4 de Força e são considerados Fichas de Força Alien

COMPONENTES DE 1-3 JOGADORES



1 Ficha de Líder



3 Dados de Ação



8 Cartas de Papéis



1 Dado de Clima



34 Fichas de Combustível



12 Fichas de Recarga de Lança-chamas





16 Fichas de Comida



1 Marcador de Líder

PREPARAÇÃO

- 1** Abra o Tabuleiro Base e coloque-o no centro da mesa
- 2** Coloque a Tabela de Clima no espaço correspondente do tabuleiro, com lado apropriado à quantidade de jogadores.
- 3** Preencha as trilhas da Sala do Gerador e da Sala da Caldeira com Fichas de Combustível (4 em cada). Coloque 1 Ficha de Combustível na trilha do Helicóptero de Resgate no espaço "tanque cheio" (mais à esquerda). Esses espaços são marcados com este símbolo: 
- 4** Preencha a Despensa com 16 Fichas de Comida. 
- 5** Coloque a Carta de Locação do Canil no espaço correspondente e embaralhe as Cartas de Locação restantes, formando um deck que ficará com a face para baixo. Vire a primeira carta e coloque o Marcador de Líder na locação indicada. Em seguida, embaralhe a carta de volta no deck e coloque-o ao lado do tabuleiro. Por fim, Coloque os 4 cães dentro do Canil. Eles entrarão em jogo no final da primeira rodada.
- 6** Coloque 1 Contador de Dano no Galpão e coloque uma quantidade de Contadores de Dano no Helicóptero da Base de acordo com a quantidade de jogadores:
 - 4 jogadores:** 2 Contadores de Dano
 - 5 jogadores:** 3 Contadores de Dano
 - 6 jogadores:** 4 Contadores de Dano
 - 7 jogadores:** 5 Contadores de Dano
 - 8 jogadores:** 6 Contadores de dano
- 7** Crie o Deck de Arma usando as cartas abaixo, embaralhe-o e coloque-o com a face para baixo no Arsenal:
 - Até 5 jogadores:** 1 Lança-chamas, 3 Dinamites/Molotov, 3 Armas Brancas e 1 Arma de Fogo
 - 6 a 7 jogadores:** 1 Lança-chamas, 3 Dinamites/Molotov, 4 Armas Brancas e 2 Armas de Fogo
 - 8 jogadores:** 2 Lança-chamas, 4 Dinamites/Molotov, 4 Armas Brancas e 2 Armas de Fogo
- 8** Crie o Deck de Item usando as cartas abaixo, embaralhe-o e coloque-o com a face para baixo no Depósito:
 - Até 5 Jogadores:** 2 Chaves, 2 Lanternas, 2 Ferramentas, 2 Combustíveis e 1 Fio
 - 6 Jogadores:** 2 Chaves, 3 Lanternas, 2 Ferramentas, 2 Combustíveis e 1 Fio
 - 7 Jogadores:** 2 Chaves, 3 Lanternas, 3 Ferramentas, 3 Combustíveis e 2 Fios
 - 8 jogadores:** 2 Chaves, 3 Lanternas, 4 Ferramentas, 4 combustíveis e 2 Fios
- 9** Coloque uma quantidade de Fichas de Combustível no Depósito de acordo com a quantidade de jogadores:
 - Até 5 jogadores:** 10 Fichas de Combustível
 - 6 jogadores:** 14 Fichas de Combustível
 - 7 a 8 jogadores:** 18 Fichas de Combustível
- 10** Coloque uma quantidade de Fichas de Combustível na Reserva Externa de acordo com a quantidade de jogadores:
 - 4 Jogadores:** 3 Fichas de Combustível
 - 5 Jogadores:** 4 Fichas de Combustível
 - 6 Jogadores:** 5 Fichas de Combustível
 - 7 Jogadores:** 6 Fichas de Combustível
 - 8 Jogadores:** 7 Fichas de Combustível

- 1** Base board
- 2** Climate table
- 3** Fuel tracks
- 4** Food dispenser
- 5** Dog kennel
- 6** Damage counters
- 7** Weapon deck
- 8** Item deck
- 9** Fuel in depot
- 10** Fuel in reserve
- 11** Damage counters in radio room
- 12** Lab supplies
- 13** Action deck
- 14** Player components



5



13



8

14

15



16



17



21



15 Distribua aleatoriamente 1 Ficha de Personagem para cada jogador (ou escolha-as se preferir). Coloque os standees dos Personagens selecionados nas bases de plástico das cores escolhidas por cada jogador. Em seguida, coloque todos os Standees de Personagem na Sala de Lazer.

16 Pegue tantas Fichas de Infecção Canina quantos forem os jogadores na partida, incluindo apenas 1 Ficha de Alien, misture-as e dê 1 a cada jogador aleatoriamente, sem revelá-las. O jogador que receber a Ficha de Alien será o primeiro jogador Alien. **Importante:** os jogadores devem ter cuidado para não revelar seu papel ou dar aos outros qualquer pista sobre quem eles são! Cada jogador deve pegar sua Carta de Papéis que corresponda ao seu Papel (Humano ou Alien) e colocá-la com a face para baixo sob sua Ficha de Personagem.

17 Em seguida, coloque TODAS as Fichas de Infecção Canina (um total de 9 fichas) na Bolsa de Contágio (sem olhar para elas).

18 Coloque os Contadores de Dano restantes na Sala de Operações.



19 Coloque a Ficha de Helicóptero de Resgate no ícone do helicóptero na Trilha de S.O.S.




20 Finalmente, Coloque a Ficha de Falta de Energia, a Ficha de Congelamento, o Marcador de Congelamento, as Fichas de Força Alien, os Standees de Alien, as Fichas de Recarga do Lança-chamas, as Fichas de Fogo e o Dado de Clima ao lado do tabuleiro. Esta área é conhecida como reserva, e as fichas aqui são introduzidas na partida por meio de vários efeitos e retornam para cá quando usadas ou descartadas.

21 O jogador que assistiu The Thing mais recentemente é o primeiro jogador. Ele pega a Ficha de Líder e coloca-a na mesa à sua frente.



VISÃO GERAL DA PARTIDA

The Thing – The Boardgame é jogado em uma série de rodadas. Em cada rodada, o Líder (o primeiro jogador) dirige de 6 a 8 fases, dependendo de certas condições. As 8 fases são:

	Fase 1. Condições Climáticas <i>O Líder determina as condições climáticas rolando o Dado de Clima.</i>
	Fase 2. Manutenção da Base e Avanço do Helicóptero de Resgate <i>O Líder remove as Fichas de Combustível das locações de acordo com a Tabela de Clima e, se as condições forem atendidas, move a Ficha de Helicóptero de Resgate para frente.</i>
	Fase 3. Ações dos Aliens (apenas se o Alien foi exposto) <i>O Alien realiza seu turno usando as Cartas de Locação e as Fichas de Força Alien.</i>
	Fase 4. Saque Cartas de Ação e Execute Ações de Personagem <i>Os Personagens se movem ao redor base, gerenciando sua manutenção e caçando o Alien</i>
	Fase 5. Sala de Lazer e Acusações <i>Durante o período de descanso, todos os Personagens podem trocar armas e itens e podem fazer acusações uns contra os outros.</i>
	Fase 6. Testes (só se pelo menos 1 Personagem tiver a oportunidade de realizar um Teste) <i>Personagens que possuam o equipamento necessário para fazer um Teste pode usá-lo para verificar os Papéis dos outros jogadores.</i>
	Fase 7. Consumo de Comida <i>O Líder descarta a Comida necessária para o sustento dos Personagens.</i>
	Fase 8. Movimento do Cão e Mudança de Líder <i>Os cães percorrem as locações de acordo com as cartas que foram sacadas e um novo Líder assume a liderança.</i>

HUMANOS & ALIENS

Ao longo das regras, o termo "Personagem" é usado para se referir a qualquer jogador na partida que não seja um Alien Exposto. "Alien" significa um jogador que é secretamente um Alien fingindo ser humano, enquanto "Alien Exposto" significa um jogador que revelou ser um Alien (voluntariamente ou após um Teste). "Humano" indica um jogador que não é secretamente um Alien. Essencialmente, no jogo existem duas equipes: os Humanos e os Aliens. Todos os membros de uma equipe ganham ou perdem a partida juntos. É possível que um Humano seja "infectado", se transforme em um Alien e torne-se um membro do outro time!

AS FASES EM DETALHES

FASE 1. CONDIÇÕES CLIMÁTICAS

O Líder rola o Dado de Clima e o coloca na Tabela de Clima de acordo com o resultado obtido. Se o dado estiver na Estação Climática (consulte a página 22), o Líder pode escolher se deseja manter o resultado que acabou de rolar ou usar o que estava sendo exibido antes da rolagem.

FASE 2. MANUTENÇÃO DA BASE E AVANÇO DO HELICÓPTERO DE RESGATE

A base deve consumir Fichas de Combustível na Sala do Gerador e na Sala da Caldeira de acordo com os resultados do Dado de Clima na Tabela de Clima. Se não houver Fichas de Combustível suficientes para satisfazer os requisitos, descarte todas as Fichas de Combustível da sala e essa locação receberá Contadores de Dano igual à quantidade de Fichas de Combustível que faltaram, até o número máximo na trilha.



SALA DA CALDEIRA

Se houver 3 Contadores de Dano nesta locação, ela estará irreparavelmente danificada: coloque o Tile de Congelamento na sala, e o Marcador de Congelamento no início da trilha. A partir de agora, a Trilha de Congelamento será atualizada de acordo com a Tabela de Clima, em vez de se consumir Fichas de Combustível na Sala da Caldeira. Se o marcador chegar ao final da Trilha de Congelamento, todos os Humanos que ainda estão na base congelarão e o Alien vencerá a partida!



Durante uma tempestade, a Sala da Caldeira consome 2 Fichas de Combustível. Há apenas 1 ficha disponível, então ela é descartada e 1 Contador de Dano é adicionado. Agora a Sala da Caldeira tem 3 Contadores de Dano. Desta forma a caldeira é destruída e o Tile de Congelamento é colocado no topo da Sala da Caldeira. A base está começando a congelar!





SALA DO GERADOR

Se houver 2 Contadores de Dano nesta locação, a energia elétrica na base é interrompida. Coloque a Ficha de Falta de Energia na Sala do Gerador.

Enquanto a Ficha de Falta de Energia estiver em jogo, as regras de Escuridão (consulte a página 7) são aplicadas durante as Fases de Compra de Cartas de Ação e de Execução de Ações de Personagem. **Quando o gerador está quebrado, ele não consome Fichas de Combustível.**

A Ficha de Falta de Energia pode ser removida assim que um jogador remover pelo menos 1 Contador de Dano da Sala do Gerador.



Durante uma tempestade, a Sala do Gerador consome 2 Fichas de Combustível. Há apenas 1 tanque disponível, então ele é descartado e 1 Contador de Dano é adicionado. Uma vez que agora existem 2 Contadores de Dano na locação, a Ficha de Falta de Energia é adicionada.



ESCURIDÃO

A Escuridão ocorre sempre que a Sala do Gerador não está funcionando, colocando a base no escuro. Durante a Fase 4, os jogadores não podem escolher qual Carta de Ação colocarão na frente do Líder. Em vez disso, o jogador à sua esquerda saca uma carta aleatoriamente de sua mão e a coloca na frente do Líder sem olhar para ela.



HELICÓPTERO DE RESGATE

Se o S.O.S. foi enviado, (consulte "Sala de Rádio", página 20) mova a Ficha de Combustível na Trilha do Helicóptero 1 espaço para baixo e avance a Ficha de Helicóptero de Resgate na Trilha de Resgate de

acordo com as Condições Climáticas, conforme indicado na Tabela de Clima. **Se o Helicóptero de Resgate já chegou**, basta mover a Ficha de Combustível 1 espaço. **Se a Ficha de Combustível estiver no último espaço**, o Helicóptero de Resgate partirá automaticamente, abandonando todos os jogadores na base: agora eles terão de encontrar outra maneira de escapar!



Graças ao tempo ensolarado, o helicóptero avança 4 espaços enquanto consome um único ponto de combustível.

FASE 3. AÇÕES DOS ALIENS

Esta fase ocorre apenas se o Alien estiver exposto (ou seja, se um jogador voluntariamente revelou que é o Alien ou se foi exposto por um Teste). Neste ponto, o objetivo principal do Alien é sabotar a base e/ou absorver os outros jogadores. Para tanto, ele escolhe 1 ou mais cartas do Deck de Locação, colocando-as com a face para baixo na mesa à sua frente. Para cada Carta de Locação jogada, ele também deve decidir quantas Fichas de Força Alien (e/ou Standees) colocar nela (um mínimo de 1 em cada). O valor total de pontos destas Fichas de Força Alien determina a Força do Alien naquela locação, que por sua vez determinará quanto de dano é causado lá, e se o Alien pode prevalecer sobre qualquer Humano presente no mesmo local.

As Cartas de Locação escolhidas SOMENTE serão reveladas APÓS todos os jogadores colocarem seus Personagens e entregarem suas Cartas de Ação ao líder na Fase 4. Todas as Fichas de Força Alien restantes serão recuperadas pelo Alien depois que todos os Encontros (ver páginas 8-10) forem resolvidos.



FASE 4. SAQUE CARTAS DE AÇÃO E EXECUTE AÇÕES DE PERSONAGEM

Cada Personagem do jogador, começando pelo Líder, saca quantas Cartas de Ação precisar para atingir seu limite máximo de mão (normalmente 3 cartas por jogador, a menos que a base tenha ficado sem Comida). Sempre que uma Carta de Ação precisar ser sacada e não houver mais no deck, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo deck. Se um jogador já possui a quantidade máxima de cartas permitida, ele não pode sacar mais cartas. Então, o Líder saca 1 Carta de Ação adicional do Deck de Cartas de Ação e a coloca com a face para baixo na Ficha de Líder **sem olhar para ela**.

AS CARTAS DE AÇÃO

O Deck de Cartas de Ação consiste em 3 tipos de cartas, igualmente distribuídas: USO, REPARO e SABOTAGEM.



USO

Ativa a função de locação.



REPARO

Remove um Contador de Dano.



SABOTAGEM

Coloca um Contador de Dano na locação (se ainda não estiver totalmente danificada) ou executa a ação de dano naquela locação.

4.1 - MOVIMENTO DO PERSONAGEM E PLANEJAMENTO DA AÇÃO

Em seguida, começando com o jogador à esquerda do Líder, todos os jogadores **devem** mover seus Personagens. Cada jogador deve realizar uma das duas opções abaixo:

- **Coloque seu Personagem em uma locação e entregue uma Carta de Ação:** o jogador coloca seu Personagem na locação desejada, pega 1 Carta de Ação de sua mão e a coloca na Ficha de Líder com a face para baixo (a menos que seu nível de suspeita já esteja no máximo — consulte "Fase 5" para obter detalhes, na página 14). Estas cartas formam a pilha de Cartas Ativas.

NOTA: embora o jogo recomende que os jogadores compartilhem informações, eles não podem dizer a ninguém quais cartas estão em suas mãos ou quais estão jogando.

Se o Marcador de Líder estiver nessa locação, o jogador a pega e a coloca na mesa à sua frente para a próxima rodada.

Lembre-se de que no máximo 3 Personagens podem estar presentes ao mesmo tempo em cada locação verde.

IMPORTANTE: se a Ficha de Falta de Energia estiver na Sala do Gerador, esta ação deve ser realizada de acordo com as regras de Ecuridão (consulte a página 7).

- **Troca de cartas:** se algum jogador não estiver satisfeito com as cartas em sua mão, ele pode deitar o standee de seu Personagem no dormitório (eles não realizarão nenhuma outra ação pelo restante da rodada), para descartar toda a sua mão de Cartas de Ação e **escolher** uma quantidade igual de cartas do **Deck de Cartas de Ação**. Em seguida, ele embaralha o Deck de Cartas de Ação junto com a pilha de descarte para criar um novo deck.



AÇÃO ESPECIAL

É possível que um jogador não tenha as cartas certas para executar uma ação, mas também não queira perder um turno trocando cartas. Se isso acontecer, o jogador pode mover sua Personagem para a locação desejada e descartar todas as Cartas de Ação de sua mão. Em seguida, ele saca 1 carta do Deck de Cartas de Ação e olha para ela: esta carta **DEVE** ser colocada com a face para baixo na ficha de Líder junto das outras Cartas Ativas.



O jogador vermelho coloca 1 de suas Cartas de Ação com a face para baixo na pilha de Cartas Ativas na Ficha de Líder. O jogador verde não tem nenhuma carta que queira jogar e decide trocar suas Cartas de Ação indo para o Dormitório e descartando sua mão. Em seguida, ele pega 3 novas cartas de sua escolha do Deck de Cartas de Ação. Depois disso, ele embaralha todas as cartas descartadas junto com as cartas restantes do deck para formar um novo Deck de Cartas de Ação.

O jogador azul gostaria de realizar uma ação no Laboratório, mas as cartas em sua mão não permitem isso. Ele decide tentar a sorte descartando todas as três Cartas de Ação de sua mão e sacando a carta do topo do Deck de Cartas de Ação, a qual deve ser colocada na Ficha de Líder, com a face para baixo.

Encontros

Depois que o Líder também tiver realizado seu turno, os jogadores devem verificar se ocorre algum Encontro. Um Encontro ocorre em qualquer locação que tenha mais de um Personagem, ou um Personagem e quaisquer Cães e/ou Aliens Expostos

Se houver qualquer Encontro, primeiro resolva qualquer um que envolva um Alien Exposto (consulte o ponto 1, abaixo), em seguida resolva o restante dos Encontros (consulte o ponto 2):

1. Se o Alien foi exposto, ele revela suas Cartas de Locação e coloca as respectivas Fichas de Força Alien na(s) locação(ões) correspondente(s). Se o Alien estiver sozinho em uma locação, ela pode ser sabotada, infligindo danos conforme indicado no perfil de cada locação (ver páginas 20-22); se houver outros Personagens ou Cães naquela locação, um Encontro é resolvido conforme detalhado na seção Encontros.
2. Uma vez que todos os encontros com Aliens Expostos tenham sido resolvidos, qualquer outro Encontro deve ser resolvido conforme detalhado na seção Encontros (veja a próxima página).

ENCONTROS

TODOS OS ENCONTROS DEVEM SER RESOLVIDOS ANTES QUE AS CARTAS NA PILHA DE CARTAS ATIVAS SEJAM ATRIBUÍDAS.

Quando há vários seres na mesma locação (Cães, Personagens e/ou Aliens Expostos), ocorre um Encontro. Os Encontros podem ser a parte mais perigosa do jogo, pois é o momento em que o Alien pode absorver outros seres vivos. Se um jogador estiver de posse de uma arma (Arma Branca, Arma de Fogo ou Lança-chamas, consulte a página 19), ele pode optar por usá-la para evitar um Encontro envolvendo-o (se houver mais de 1 outro ser na locação, o Encontro ainda ocorre, apenas sem esse Personagem). Se o jogador usar uma Arma Branca, ele deve removê-la do jogo imediatamente após o Encontro; se quiser usar um Lança-chamas, ele deve descartar 1 Ficha de Recarga; uma Arma de Fogo pode ser usada qualquer quantidade de vezes. Os jogadores então resolvem todos os Encontros restantes, uma locação por vez, na ordem escolhida pelo Líder, com base em quem está envolvido no Encontro:



UM PERSONAGEM SOZINHO ENCONTRA UM CÃO

Esse jogador prossegue com uma Verificação de Contágio (consulte a página 10).



DOIS OU MAIS PERSONAGENS ENCONTRAM UM CÃO

O Cão é capturado e colocado diretamente no Canil

Não faça uma Verificação de Contágio para o Cão encontrado. Enquanto algum dos Cães estiver preso, adicione a Carta de Locação do Canil ao Deck de Locação. Depois de prender o Cão, resolva o Encontro como se fosse um Encontro entre dois ou três Personagens.



DOIS OU TRÊS PERSONAGENS SE ENCONTRAM

Qualquer jogador cujo Disco de Suspeita não esteja na área verde da Trilha de Suspeita, coloca à sua frente e de face para baixo duas de suas Fichas de Contágio, as quais correspondem ao seu Papel (se esse jogador for Humano, ele DEVE colocar 2 Fichas de Humano; se for um Alien, ele pode escolher colocar 1 Ficha de Humano e 1 Ficha de Alien ou 2 Fichas de Humano); então, todos no Encontro fazem uma Verificação de Contágio (consulte a página 10).

UM OU MAIS PERSONAGENS ENCONTRAM UM ALIEN EXPOSTO

Some a Força de todos os Personagens na locação (cada Personagem tem Valor de Força igual a 1) e compare com o valor total da Ficha de Força Alien na locação.



A Força do Alien é menor do que a Força dos Personagens na Locação.

O Alien fugirá sem fazer nada.

Os Personagens poderão executar suas ações normalmente. Se houver vários Personagens, eles fazem uma Verificação de Contágio depois que o Alien escapar (veja acima).



A Força do Alien é maior do que a Força dos Personagens; o Alien vence e pode escolher entre absorver 1 ser vivo (Cão ou Personagem) na Locação ou sabotá-la.

Se ele escolher absorver um Cão ou um Personagem, ele adiciona uma nova Ficha de Força Alien de 1 ponto à Locação atual, e o ser absorvido é considerado morto (no caso de um Personagem, embora fora do jogo, ele continuará fazer parte da equipe Humana e compartilhar a vitória se os Humanos vencerem). Os outros jogadores escapam e colocam seus Personagens deitados na Sala de Lazer.

Se o Alien decidir sabotar o local, ele adiciona uma quantidade de Contadores de Dano igual à sua Força naquela locação (ou executa a ação de dano da locação - veja as páginas 20-22), e os Personagens naquela locação escapam colocando seus Personagens deitados na Sala de Lazer.



A Força do Alien é igual à Força dos Personagens na Locação.

Todos os Personagens na Locação caem: eles não poderão realizar nenhuma ação.

Se o Alien estiver em uma locação onde haja apenas um Cão, ele escolherá se irá absorvê-lo, adicionando, desta forma, uma nova Ficha de Força Alien de 1 ponto à Locação (o que removerá o Cão da locação) ou se irá sabotar a locação.

Se um Personagem estiver em um Encontro com um Alien Exposto e possuir Lança-chamas, Molotov ou Dinamite, ele pode escolher usar um destes itens para descartar uma Ficha de Força Alien de 1 ponto da locação e forçar o Alien a escapar (consulte "Usando armas", página 19).

Qualquer Encontro com um Alien Exposto não afeta os Discos de Suspeita na Trilha de Suspeita.

IMPORTANTE: se um Alien Exposto perder sua última Ficha de Força Alien, ele é derrotado, mas isso não significa uma vitória automática para os Humanos, pois pode haver outro Alien não detectado.

VERIFICAÇÃO DE CONTÁGIO

Esta ação ocorre quando um Encontro acontece entre dois ou mais Personagens ou entre um único Personagem e um Cão.

Cada jogador olha secretamente para 1 das 2 Fichas de Contágio de um outro Personagem que participa do Encontro (ou 1 retirada da Bolsa de Contágio ao encontrar um Cão), então a devolve ao dono (ou a coloca de volta na bolsa) e avança eu próprio Disco de Suspeita 1 espaço na Trilha de Suspeita.

IMPORTANTE: se houver mais de dois jogadores envolvidos em um Encontro, cada um deles deve pegar 1 Ficha de Contágio de apenas um dos outros jogadores (cada jogador escolhe de quem pegar uma ficha). Não pegue uma Ficha de Contágio de cada um dos outros jogadores.

Depois que um jogador olhar uma Ficha de Contágio, ele deve pegar todas as suas Cartas de Papéis, olhar secretamente para elas e colocar a carta correspondente ao seu novo Papel sob a Ficha de Personagem.



Nesta fase, quatro Personagens se encontram em duas locações diferentes:

Na Sala do Gerador, os jogadores verde e azul executam seu Encontro conforme indicado na imagem. Cada jogador escolherá e colocará à sua frente, de face para baixo, 2 de suas 3 fichas de Contágio. Em seguida, cada jogador avançará seu Disco de Suspeita 1 espaço na Trilha de Suspeita, já que cada um deles deve pegar uma Ficha de Contágio de outro jogador. O jogador azul é um Alien disfarçado: ele escolhe colocar uma Ficha de Humano e uma de Alien, na esperança de infectar o jogador verde. O verde é um Humano: ele só pode colocar suas 2 Fichas de Humano na frente dele. Cada jogador escolhe uma das fichas oferecidas pelo outro jogador e, sem mostrá-la a ninguém, verifica se ele foi infectado ou não. Neste caso, o jogador verde descobre que foi infectado e, a partir de agora, mudará radicalmente seus objetivos.

Na Sala da Caldeira, os jogadores vermelho e o amarelo resolvem seu Encontro como indicado na imagem. Primeiro, prendem o Cão no Canil, evitando qualquer contágio. O jogador amarelo deve colocar 2 Fichas de Contágio com a face para baixo à sua frente (e como é humano, deve colocar 2 Fichas de Humano). Os jogadores sabem que o jogador vermelho é Humano, pois seu disco está na área verde da Trilha de Suspeita. Consequentemente, o vermelho não coloca nenhuma Ficha de Contágio na frente dele, no entanto, ele deve pegar uma daquelas fichas colocadas pelo amarelo, já que o amarelo ainda é um potencial Alien. Por este motivo, o jogador vermelho deve avançar seu Disco de Suspeita 1 espaço, saindo da área verde da trilha. O Vermelho pega uma ficha e descobre que ele não foi infectado. O jogador amarelo não avança nenhum espaço na Trilha de Suspeita, pois não pegou nenhuma Ficha de Contágio.

IMPORTANTE: ao fazer a verificação de uma Ficha de Contágio, é essencial que os jogadores não façam comentários ou sugestões, ou se entreguem a qualquer outro comportamento que possa revelar sua condição Humana ou Alien, caso contrário, eles podem revelar prematuramente seu Papel. Também é **ESSENCIAL SEMPRE** ajustar sua Carta de Papéis, independentemente de ter ocorrido uma infecção real ou não. Mesmo que seu Papel não mude, o jogador que está fazendo a verificação ainda deve pegar todas as suas Cartas de Papéis, misturá-las e colocar a carta que corresponde ao seu Papel sob a Ficha de Personagem. Isso impedirá que os outros jogadores saibam se mudaram de papel ou não.


4.2 - EXECUTE AÇÕES DE PERSONAGENS

Depois que todos os Encontros forem resolvidos, o Líder pega e embaralha todas as Cartas de Ação na pilha de Cartas Ativas. Então, ele **DEVE** virar e jogar **ao menos 1** Carta de Ação da pilha.

Quando o Líder vira e joga uma carta, ele deve atribuir o efeito daquela carta a 1 Personagem **qualquer** que ainda esteja de pé em qualquer locação onde a ação da carta possa ser realizada. Por exemplo, não é possível usar uma carta de Reparo se não houver um Contador de Dano em uma locação, então esta carta teria que ser atribuída a um Personagem em uma locação com dano.

Após a ação ter sido executada, o Personagem escolhido é deitado: ele não pode receber mais cartas na rodada atual.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO

Muitas locações na base podem ser usadas de forma mais eficaz se vários Personagens estiverem trabalhando juntos. Isso é chamado de Bônus de Cooperação e é indicado por este símbolo: 

Quando um Personagem recebe uma ação de USO ou REPARO em uma locação com um Bônus de Cooperação, e há mais de um Personagem de pé naquela locação, ele repete a ação tantas vezes quanto a quantidade de personagens de pé naquela locação. Em seguida, deite **apenas 1 destes Personagens** para mostrar que a ação foi executada.



3 Personagens estão no Helicóptero da Base quando o Líder atribui uma ação de REPARO a um deles. Uma vez que existem 3 personagens naquela locação, 3 Contadores de Dano são removidos (em vez de apenas 1), então 1 dos personagens é deitado.

Se outra ação REPARO for atribuída aqui, ainda haveria 2 Personagens de pé, então mais 2 Contadores de Dano seriam removidos (e novamente apenas 1 Personagem seria deitado, deixando 1 Personagem ainda de pé).



Se **não** houver Personagens disponíveis que possam executar a ação, essa ação será perdida, mas um Personagem ainda deve ser escolhido. O Líder escolhe 1 Personagem qualquer para deitar. **Após cada Carta de Ação ser completada**, o Líder **pode** escolher revelar outra carta ou parar e descartar o resto das cartas com a face para baixo na pilha de descarte, sem olhar para elas.

IMPORTANTE: o Líder sempre tem a última palavra sobre a qual Personagem será atribuída a ação, e se deve continuar virando as cartas e executando ações ou se deve parar e descartar todas as Cartas de Ação restantes da pilha de Cartas Ativas.



O Líder vira a Carta de Ação do topo da pilha de Cartas Ativas e ela se revela uma carta de USO. Ele decide atribuí-la ao Personagem do jogador amarelo. Como esta locação tem um Bônus de Cooperação (que multiplica o efeito da ação pelo número de Personagens na Locação), ele coloca 2 Fichas de Combustível em vez de 1. Em seguida, o Líder deita apenas o Personagem amarelo, a fim de indicar que a ação foi executada.



O Líder vira a terceira Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas e ela é de REPARO. Ele decide atribuí-la ao Personagem do jogador azul. Esta locação tem um Bônus de Cooperação, mas como não há outros Personagens nesta locação, ele não pode usá-lo. Portanto, apenas 1 Contador de Dano é removido. Em seguida, o Líder deita o Personagem azul para indicar que a ação foi executada.



O Líder vira a quarta Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas: outra carta de USO. Ele só pode atribuí-la ao Personagem vermelho. Infelizmente, esta locação não permite a ação USO, desta forma a ação é perdida, mas o Personagem deve ser deitado de qualquer maneira.



O Líder vira a segunda carta: é uma SABOTAGEM. Ele decide atribuí-la ao Personagem do jogador verde na Estação Climática. Para fazer isso, ele deita o Personagem e aplica o dano à Locação, descartando uma Ficha de Combustível do Depósito.



FASE 5. SALA DE LAZER E ACUSAÇÕES

Nesta fase, todos os jogadores (exceto os Aliens Expostos) retornam com seus Personagens à Sala de Lazer.

Aqui, os jogadores podem trocar Cartas de Armas e/ou Itens entre si e podem acusar outro jogador de ser um Alien, de acordo com suas suspeitas.

Após discussões e troca de acusações, cada jogador pode votar contra outro que acredita ser um Alien.

O Líder contará até três e, em seguida, cada jogador apontará o dedo para um jogador que suspeita ser um Alien. Os jogadores que não desejam votar em ninguém simplesmente cruzam os braços. Começando pelo Líder, o Disco de Suspeita de cada jogador é movido 1 espaço na Trilha de Suspeita para cada voto recebido por ele.

IMPORTANTE: jogadores cujos Discos de Suspeita estejam na área verde não podem ser votados.

Se o Disco de Suspeita de um jogador estiver na área de Suspeita Máxima (indicada pela caixa vermelha que mostra a quantidade de Personagens na partida), ele deve **revelar** a Carta de Ação que escolheu ao entregá-la ao Líder na Fase 4 (consulte a página 8).



Em uma partida com 4 jogadores, durante a votação, o jogador vermelho e o jogador azul apontam o dedo para o jogador amarelo. O amarelo aponta o dedo para o verde e o verde para o azul. Assim, os discos são avançados na Trilha de Suspeita. O amarelo, que recebeu 2 votos, avança 2 espaços, atingindo o limite máximo de suspeita - ele será forçado a jogar suas cartas com a face para cima a partir de agora. O verde avança 1 espaço, assim como o azul. Observe que ninguém pôde votar no jogador vermelho porque seu disco está na zona verde, já tendo se provado "humano". Contudo, ele pode avançar na Trilha de Suspeita se tiver um Encontro com um Personagem que não provou ser um Humano.

Se um jogador infectado desejar, ele pode escolher se revelar voluntariamente neste momento (e somente neste momento). (consulte a página 15). De agora em diante, ele joga como um Alien Exposto.



FASE 6. TESTES

Nesta fase, os jogadores podem verificar o Papel de um Personagem usando o TESTE A (Teste de Sangue) e/ou o TESTE B (Teste de Fogo). Os Testes são utilizados para revelar os Papéis dos outros Personagens.

Cada Personagem que tiver uma Bolsa de Sangue (TESTE A) e/ou um Fio e um Lança-chamas (TESTE B) pode executar até **um Teste por tipo** (ele pode até executar um TESTE A e um TESTE B em jogadores diferentes).

É possível que um jogador use um dos Testes em seu próprio Personagem a fim de revelar seu Papel aos outros.

Um jogador com uma Bolsa de Sangue pode realizar um único TESTE A no Personagem que tem o nível **mais alto** de suspeita na Trilha de Suspeita (se houver vários jogadores no mesmo nível, o dono da Bolsa de Sangue decide quem testar).

Um jogador com um Fio e um Lança-chamas (ambos devem pertencer ao mesmo Personagem) pode executar um único TESTE B em **qualquer jogador** que quiser, independentemente de sua posição na Trilha de Suspeita, descartando 1 Ficha de Recarga para isto.

Para executar um TESTE A, o jogador simplesmente mostra e descarta a Bolsa de Sangue (na área de descarte) e indica o jogador que irá Testar. Para um TESTE B, ele indica o jogador que deseja Testar e descarta 1 Ficha de Recarga de seu Lança-chamas.

Em ambos os casos, o jogador escolhido é forçado a revelar sua **VERDADEIRA NATUREZA**, mostrando a todos sua Carta de Papel atual (Humano ou Alien).

IMPORTANTE: o grupo inteiro só pode executar um **ÚNICO TESTE A** e um **ÚNICO TESTE B** por rodada. Se mais jogadores puderem executar Testes, o Líder decidirá qual(ais) jogador(es) pode(m) fazer isso e qual(ais) não pode(m).

RESULTADO DOS TESTES



SE O JOGADOR TESTADO FOR HUMANO, SEU DISCO DE SUSPEITA SE MOVE PARA A ÁREA VERDE DA TRILHA DE SUSPEITA.



SE O JOGADOR TESTADO FOR UM ALIEN, ELE IMEDIATAMENTE SE TRANSFORMA E COMEÇA A JOGAR COMO UM ALIEN EXPOSTO (veja "Expondo-se como um Alien", página 15).

EXPONDO-SE COMO UM ALIEN

Durante a Fase 5, por escolha própria, um jogador Alien pode revelar seu Papel e começar a jogar como um Alien Exposto. Alternativamente, ele pode ser forçado a fazê-lo durante a Fase 6, como consequência de um Teste. Quando um Alien é exposto, ele deve remover seu Personagem do jogo e descartar todas as cartas e fichas que possua (as Fichas de Laboratório são descartadas com a face para baixo). Se o recém-exposto Alien for o Líder, ele passa imediatamente a Ficha de Líder ao jogador à sua esquerda.

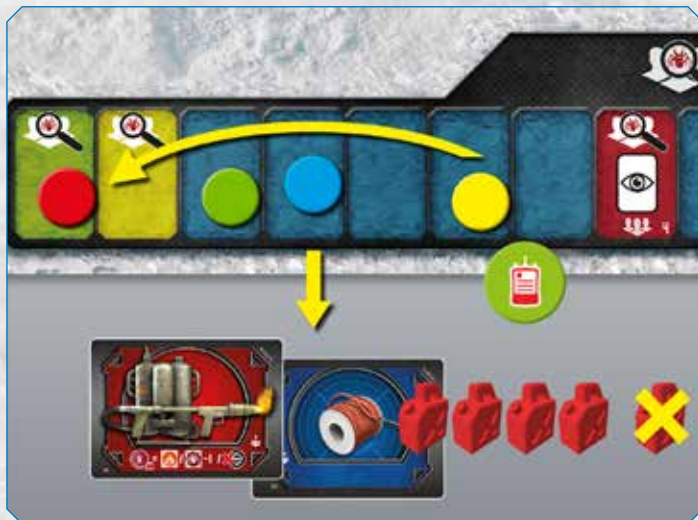
Se o jogador for o primeiro a se tornar um Alien Exposto, ele toma posse do Deck de Localização e de Fichas de Força Alien em valor igual à metade da quantidade de jogadores na partida (incluindo ele próprio), arredondado para baixo (Fichas de Força Alien e Standees podem ser trocados a qualquer momento subsequente or outras fichas iguais que totalizem o mesmo valor). Ele agora está pronto para agir na Fase 3 da próxima rodada.

Se, por outro lado, já existe (ou existiu) um Alien Exposto na partida, o novo Alien adiciona uma Ficha de Força Alien de 1 ponto à reserva atual dos Aliens. A partir de agora, todos jogando com Aliens Expostos trabalham juntos, compartilhando suas escolhas e ações (na realidade, só existe um Alien, composto de várias partes semi-independentes, absorvendo a consciência de todas as criaturas que ele infectou).

IMPORTANTE: quando o Alien Exposto inclui vários jogadores, observe que não há um único jogador no comando: uma vez que todos os Aliens são parte do mesmo organismo, suas escolhas são compartilhadas por todos jogando com Aliens Expostos. Nenhum jogador "possui" suas Fichas de Força Alien.



Após um Teste, se descobre que o jogador vermelho é um Alien. Portanto, ele deve se revelar. Ele remove seu Personagem do jogo e devolve todas as suas cartas para o fundo de seus respectivos decks. Como ele é o primeiro a se revelar como um Alien, ele recebe Fichas de Força Alien em valor igual à metade da quantidade de jogadores; além disso, ele coloca o Deck de Localização à sua frente e jogará como um Alien Exposto de agora em diante.



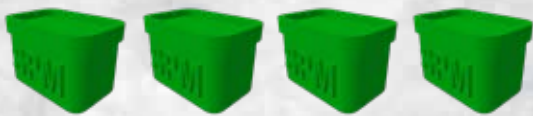
O jogador vermelho tem uma ficha de Bolsa de Sangue, então ele pode executar um Teste A, mas só pode fazê-lo no amarelo, que é o mais suspeito. O amarelo mostra sua Carta de Papel, que acaba sendo de Humano, então ele move seu disco para a área verde (onde residem apenas discos comprovadamente humanos). O verde tem um Lança-chamas e um Fio, então ele pode usar uma Recarga de seu Lança-chamas e executar um TESTE B no jogador azul. O azul revela sua Carta de Papel e mostra a todos que ele é na verdade um Alien! Ele remove seu disco da Trilha de Suspeita e descarta todas as cartas e fichas em sua posse. Eles também pega 2 pontos de Fichas de Força Alien e vira sua Ficha de Personagem para mostrar o resumo de suas novas ações disponíveis: a partir de agora, ele jogará como um Alien Exposto.



Durante seu tempo na Sala de Lazer, o jogador vermelho decide revelar seu verdadeiro Papel (Alien), mostrando sua Carta de Papel, para ajudar o jogador branco, já na forma de Alien. Ele remove seu Personagem do jogo e devolve todas as suas cartas a seus correspondentes Decks, então ele adiciona uma Ficha de Força Alien de 1 ponto àquelas do atual Alien Exposto. De agora em diante, eles serão parte integrante daqueles que jogam com Aliens Expostos, compartilhando ações e escolhas com o(s) outro(s) jogador(es) Alien(s) Exposto(s).

FASE 7. CONSUMO DE COMIDA

Nesta fase, os jogadores devem alimentar seus Personagens. Se houver suprimentos na Cozinha, **todos** serão descartados (normalmente, serão 2 Fichas de Comida, mas a quantidade real não importa, desde que haja pelo menos 1). Se nenhuma Ficha de Comida foi colocada na Cozinha, 4 Fichas deste tipo devem ser descartadas diretamente da Despensa. Se não houver Comida suficiente para atender às necessidades da base, todos os personagens ficam com **Fome** e o limite máximo da mão de todos os jogadores é reduzido para 2 cartas.



FASE 8. MOVIMENTO DO CÃO E MUDANÇA DE LÍDER

É hora de mover os Cães pela base. O Líder coleta todos os Cães **que não estão no Canil** e embaralha o Deck de Locação. Ele então vira uma quantidade de cartas igual a quantidade de **Cães que não estão no Canil**. Para cada carta virada, coloque 1 Cão na locação correspondente.

Uma vez que todos os Cães tenham sido colocados, se um jogador tiver o Marcador de Líder, ele pega a Ficha de Líder; caso contrário, o Líder atual continuará com ele. Em ambos os casos, o novo Líder saca uma última Carta de Locação e coloca Marcador de Líder naquela locação.

Se a qualquer momento durante este processo a carta do Canil for sacada, o Canil será destrancado, e todos os Cães serão soltos e entrarão em jogo **imediatamente**. O Líder deve continuar sacando cartas e colocando os Cães até que todos eles tenham sido colocados nas locações. Se a carta do Canil foi sacada ao determinar a locação do Marcador do Líder, outra carta deve ser sacada para este propósito depois que todos os Cães forem colocados.



Nesta fase, o Líder saca 3 cartas do Deck de Locação, visto que ainda há 3 Cães vagando livremente na base. Primeiro, esses cães são colocados nas locações indicadas nestas 3 cartas. Então, o Líder saca outra carta do Deck de Locação para colocar o Marcador de Líder. A carta sacada é o Canil!

Infelizmente, isso significa que alguém libertou o Cão que estava trancado. Portanto, o Líder *deve sacar outra carta para determinar para onde o Cão vai*. Ele saca o Arsenal e coloca o Cão lá. Em seguida, ele saca outra carta para a Marcador de Líder (Sala do Gerador).

REGRA OPCIONAL DO CANIL

Durante suas primeiras partidas, você pode achar que controlar os Cães é muito desafiador para os jogadores Humanos enquanto eles ainda estão aprendendo a mecânica do jogo. Neste caso, você pode usar esta regra opcional: remova a Carta de Locação do Canil do jogo. Sem esta carta, os Cães no Canil nunca sairão e deixarão de ser uma ameaça assim que todos forem capturados.

VENCENDO A PARTIDA

O jogo *The Thing - The Boardgame* pode terminar de várias maneiras dependendo do comportamento dos jogadores e, na maioria dos casos, com base na eliminação total dos membros do outro time.

Todos os Humanos vencem imediatamente se TODOS escaparem da base, sem que nenhum Alien escape com eles.

Isso pode ocorrer das formas que se seguem:

HELICÓPTERO DE RESGATE: durante a Fase 4, a Fase de Sacar Cartas de Ação e Executar Ações de Personagem, se o Helicóptero de Resgate chegar imediatamente após todos os Encontros serem resolvidos, o Personagem com o menor valor de Suspeita (na Trilha de Suspeita) pode escolher subir a bordo (em caso de empate, o primeiro na ordem do turno entre os empatados pode escolher se quer subir ou não). Se ele escolher não embarcar, nenhuma fuga através do Helicóptero de Resgate será empreendida nesta rodada.

Se ele decidir embarcar, o jogador do segundo Personagem menos suspeito decide se também embarcará no helicóptero. Porém, ele só poderá embarcar se o jogador **que já está a bordo permitir**; caso contrário, ele permanece no solo e a opção passa para o terceiro menos suspeito, que só pode embarcar se o jogador que já está a bordo concordar, e assim por diante. Este processo continua até que um novo Personagem seja permitido subir a bordo. Se e quando isso acontecer, o jogador recém-resgatado mostra sua Carta de Papel. Se for um Alien, o jogo termina imediatamente e os Aliens vencem, mas se for um Humano, o processo continua, começando com o Personagem menos suspeito que ainda não embarcou e assim sucessivamente. Mas desta vez, para embarcar, todos os jogadores que já estão no helicóptero têm de concordar em deixá-lo embarcar. Este processo continua até que o final da Trilha de Suspeita (com o último Personagem) seja alcançado e ninguém mais tenha sido pego, então o helicóptero parte com seus passageiros. Os Personagens deixados no chão mostram suas Cartas de Papel e, se forem **todos** Aliens, os Humanos vencem! Mas, se apenas um Humano estiver no chão, os Aliens vencem a partida.



IMPORTANTE: o Helicóptero de Resgate permanece na base apenas enquanto tiver Combustível disponível. A cada turno durante a Fase 2, a Ficha de Combustível é movida 1 espaço em sua trilha. Se a Ficha de Combustível já estiver no último espaço, o Helicóptero parte sem nenhum passageiro, abandonando-os à sua própria sorte.

ESCAPAR NO HELICÓPTERO OU NA MOTONEVE: Se um Personagem tiver as Chaves, ele pode ir para o Helicóptero da Base ou à Motoneve (Galpão) e, se ele/ela estiver pronto(a) (ver páginas 20 e 21), quando receber uma Carta de Ação de Uso, ele pode mostrar as Chaves e iniciar o processo de escapar. Neste ponto, o Personagem é o primeiro a entrar no Helicóptero da Base/Motoneve. Usando o mesmo processo do Helicóptero de Resgate e partindo do menos suspeito, os outros Personagens podem embarcar. Se ninguém embarcar, o dono das Chaves será o único a escapar da base (uma condição de vitória para o Alien, que quer escapar sozinho na forma Humana).



Durante a Fase 2. Manutenção da Base e Avanço do Helicóptero de Resgate, o Helicóptero de Resgate pousa na base. Durante a Fase 4, o jogador vermelho declara que deseja embarcar no helicóptero, pois é o menos suspeito e pode reivindicar este direito. Isso aciona o final da partida e a seleção de quais Personagens serão resgatados. Assim que estiver a bordo, ele tem que decidir se leva o amarelo (o segundo menos suspeito), mas ele não o convence - o comportamento dele durante a partida sempre foi muito ambíguo - então ele opta por deixar o amarelo em terra. Em seguida, ele faz sua escolha sobre o verde: ele o aceita a bordo imediatamente, uma vez que confia totalmente nele. O verde embarca no helicóptero e mostra sua Carta de Papel, provando que é Humano. Por enquanto eles estão seguros. Uma vez que um novo Personagem embarcou, o processo recomeça do ponto mais baixo na Trilha de Suspeita e, portanto, volta ao amarelo. Mas, novamente, os dois jogadores concordam em não deixá-lo embarcar, passando para o azul. O vermelho e o verde também não confiam no azul, pois durante o jogo houve várias ocasiões em que o amarelo e o azul trabalharam juntos. Desta forma, eles decidem arriscar e deixar o azul no chão. O helicóptero deixa a base, e tanto o amarelo quanto o azul mostram suas cartas de papéis, revelando que são Aliens! Os Humanos fizeram uma escolha arriscada que teve sucesso no final, fazendo com que vencessem a partida.



O Alien vence se:

- Absorve o último Humano.
- Há um ou mais humanos que morrem congelados na base.
- Ele escapa junto com os humanos (através do Helicóptero de Resgate, Helicóptero da Base ou Motoneve).
- Ele escapa sozinho na forma Humana através do Helicóptero de Resgate, Helicóptero da Base ou Motoneve).

ESCLARECIMENTOS:

Mesmo que os Humanos eliminem todos os Aliens da base, para vencer eles ainda devem fugir e avisar a humanidade do perigo iminente. Conforme explicado, o Alien é considerado uma entidade única, enquanto os Humanos são considerados independentes, mesmo que façam parte da mesma equipe. Por esta razão, quando o último Humano é eliminado por absorção, este Humano é considerado o perdedor e os membros do time oposto os vencedores. Na rara hipótese de o time Alien não ter jogador revelado e terminar o jogo com todos os jogadores absorvidos, o último que passou pelo processo de absorção é aquele que perde o jogo como Humano. Para facilitar o processo de identificação do último infectado, recomendamos enfaticamente guardar na memória sempre que um jogador Humano sacar o Marcador de Contágio Alien de você. Desta forma, você pode reconstruir a cadeia de infecções.



HABILIDADES DOS PERSONAGENS



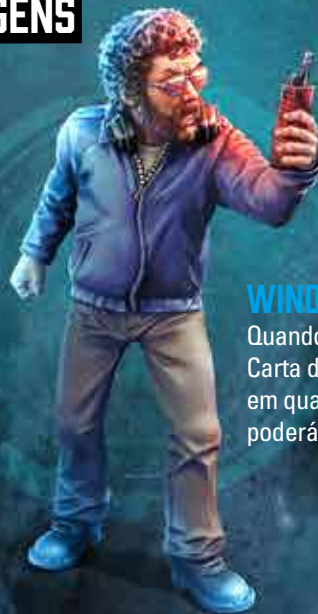
BENNINGS

Quando ele estiver na Sala de Clima e receber uma carta de Ação de Uso, ele rola o Dado de Clima duas vezes e pode escolher o resultado que preferir.



CLARK

Ele ignora os Cães em todas as locações e não tem um Encontro se estiver sozinho com um dos Cães.



WINDOWS

Quando ele receber uma Carta de Ação de REPARO em qualquer locação, ele poderá reparar 2 em vez de 1.



MACREADY

Quando ele estiver no Arsenal e receberá uma Carta de Ação de USO, ele poderá comprar 3 cartas, escolher 1 e descartar as outras 2.



GARRY

Durante a Fase 4, depois que tiver sacado cartas, ele pode descartar 1 Carta de Ação e comprar uma nova.



NORRIS

Ele tem sua própria Lanterna e não sofre os efeitos da Escuridão, portanto, pode sempre escolher a Carta de Ação para dar ao Líder.



DR. BLAIR

Quando ele estiver no Laboratório e receber uma carta de Ação de Uso, ele poderá sacar uma Ficha de Laboratório Adicional.



NAULS

Quando ele estiver na Cozinha e receber uma carta de Ação de Uso, ele preencherá os requisitos de comida da Base movendo uma única Ficha de Comida em vez de 2.

ARMAS E ITENS

Não há limite para a quantidade de fichas e cartas de Armas e Itens que um jogador pode ter em um dado momento. Ao sacar uma carta ou ficha, mantenha-a em segredo dos outros jogadores (exceto o Lança-chamas - veja abaixo) até usá-la.

Exceto onde indicado abaixo, cada carta ou Ficha de Laboratório pode ser usada apenas uma vez e é removida do jogo. Não as devolva aos seus decks ou bolsas.

Nota: ao contrário das fichas (exceto aquelas da reserva), cartas de Armas e de Itens que são descartadas (incluindo aquelas descartadas quando um Alien é exposto) não são consideradas usadas e são devolvidas em ordem aleatória ao fundo de seus respectivos decks em vez de removidas do jogo.

Se o Deck de Arma ou de Item ficar sem cartas, os jogadores não podem comprar mais cartas pelo resto da partida (a menos que um Alien Exposto retorne as cartas a um desses decks).

USANDO ARMAS



DYNAMITE E MOLOTOV

Estas armas podem ser usadas para lutar contra o Alien usando a carta de Dinamite ou de Molotov. Você também deve descartar de face para baixo 1 Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas e deitar seu standee. O Alien descarta uma Ficha de Força Alien de 1 ponto da locação (a ficha retorna para a reserva) e foga (consulte a página 9).

Elas também podem ser usadas para atear fogo em uma locação a fim de aquecer a base, colocando a carta de Dinamite ou de Molotov na locação que deseja queimar. Você também deve descartar de face para baixo 1 Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas e deitar seu standee na Sala de Lazer. Em seguida, coloque uma Ficha de Fogo na Locação, que agora está queimando, e remova a carta correspondente do Deck de Locação. Quando esta ação é realizada, o Marcador de Congelamento retorna ao início de sua trilha.



LANÇA-CHAMAS

Assim que você sacá-lo, coloque esta carta com a face para cima à sua frente e coloque 6 Fichas de Recarga sobre ela. Lança-chamas podem ser usados para lutar contra o Alien descartando 1 Recarga. Você também deve descartar de face para baixo 1 Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas e deitar seu standee. O Alien descarta uma Ficha de Força Alien de 1 ponto da locação e foga (consulte a página 9).

Lança-chamas também podem ser usados para evitar um Encontro (e Verificação de Contágio) descartando 1 Recarga (consulte a página 9).

Além disso, também podem ser usados para atear fogo em uma locação para aquecer a base, descartando 1 Recarga na locação que deseja queimar. Você também deve descartar de face para baixo 1 Carta de Ação da pilha de Cartas Ativas e deitar seu standee na Sala de Lazer. Em seguida, coloque uma Ficha de Fogo na Locação, que agora está queimando, e remova a carta correspondente do Deck de Locação.

Quando esta ação é realizada, o Marcador de Congelamento retorna ao início de sua trilha.

LOCAIS DE QUEIMA

Durante a Fase 4, imediatamente antes das ações do Personagem serem resolvidas, um Personagem com as armas adequadas (veja abaixo) pode atear fogo em uma locação a fim de aquecer a base. Esta locação é então considerada destruída e nenhum jogador pode se mover por ela ou realizar qualquer ação naquela locação pelo resto da partida. A Carta de Local também deve ser removida do deck. Quando isso for feito, retorne o Marcador de Congelamento à sua posição inicial.



ARMAS DE FOGO

Podem ser usadas para evitar Encontros (e Verificações de Contágio) e podem ser mantidas após o uso (consulte a página 9).



ARMAS BRANCAS

Podem ser usadas para evitar um Encontro (e Verificação de Contágio), usando a carta (consulte a página 9).

USANDO ITENS



LANTERNAS

Podem ser usadas para evitar os efeitos da Escuridão (consulte a página 7) - elas permitem que você jogue suas cartas normalmente e podem ser guardadas após o uso. Se você usar a Ação Especial (consulte a página 8), poderá olhar duas cartas e escolher uma para dar ao Líder e, em seguida, descartar a outra.



COMBUSTÍVEL

Pode ser usado para colocar 1 Ficha de Combustível em uma locação onde seu standee está localizado atualmente. Use a carta de Combustível e pegue uma Ficha de Combustível do Depósito. Isso não conta como sua ação na rodada e, portanto, é uma ação de bônus gratuita.



CHAVES (HELICÓPTERO DA BASE E MOTONEVE)

Elas podem ser usadas para escapar com o Helicóptero da Base ou a Motoneve. Para usá-las é necessário que o veículo esteja pronto para escapar (ver páginas 20 e 21) e que o Líder atribua a ela a Carta de Ação USO durante a Fase 4.



FERRAMENTAS

Podem ser usadas para consertar uma locação sem usar uma Carta de REPARO (mas seu standee deve estar nesta locação). Use a carta de Ferramenta e remova 1 Contador de Dano. Isso não conta como sua ação na rodada e é, portanto, uma ação bônus gratuita.



FIO

Pode ser usado com um Lança-chamas a fim de conduzir um TESTE B durante a Fase 6, descartando 1 Ficha de Recarga. Pode ser guardado após o uso.

LOCAÇÕES E AÇÕES DE LOCAÇÕES

CORES DE LOCAÇÕES

LOCAÇÕES VERDES: são zonas ativas que podem ser usadas por Personagens, Aliens Expostos e Cães.

LOCAÇÕES AZUIS: são zonas que só podem ser usadas por Personagens, sem limite de quantidade.

LOCAÇÕES AMARELAS: são zonas onde os suprimentos da base são armazenados.

LOCAÇÕES VERMELHAS: são zonas que ninguém pode utilizar, pois são zonas de descarte.

LOCAÇÕES LILASES: esta zona pode ser usada apenas por Aliens Expostos.

ARSENAL

Máx. 3 jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: a composição do Deck de Armas depende da quantidade de jogadores:

Até 5 jogadores: 1 Lança-chamas, 3 Dinamites, 3 Armas Brancas e 1 Arma de Fogo

6 ou 7 jogadores: 1 Lança-chamas, 3 Dinamites, 4 Armas Brancas e 2 Armas de Fogo

8 jogadores: 2 Lança-chamas, 4 Dinamites, 4 Armas Brancas e 2 Armas de Fogo

PROPÓSITO: permite que você encontre armas

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: não

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: saque 2 Cartas de Arma e fique com 1. Retorne a outra carta para o fundo do deck. Se você ficou com um Lança-chamas, deve mostrá-lo aos outros jogadores; caso contrário, mantenha sua carta em segredo.

Sabotagem por Carta: remova 1 Carta de Arma do jogo sem olhar para ela.

Sabotagem por Alien: remova 1 Carta de Arma do jogo para cada ponto de Força que o Alien possui no Arsenal, sem olhar para ela(s).

HELICÓPTERO DA BASE

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão

(sem limites ao escapar)



PREPARAÇÃO: no início da partida, há vários Contadores de Dano no Helicóptero da Base, dependendo da quantidade de jogadores:

4 jogadores: 2 de Dano

5 jogadores: 3 de Dano

6 jogadores: 4 de Dano

7 jogadores: 5 de Dano

8 jogadores: 6 de Dano

PROPÓSITO: se o Helicóptero da Base for totalmente reparado e preenchido com Fichas de Combustível, ele pode ser usado para escapar.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: pegue 1 Ficha de Combustível da Reserva Externa e coloque-a no Helicóptero da Base ou tente escapar se o helicóptero estiver pronto (consulte a página 17).

Sabotagem por Carta: coloque 1 Contador de Dano.

Sabotagem por Alien: coloque 1 Contador de Dano para cada ponto de Força que o Alien possui no Helicóptero da Base.

Reparo: remova 1 Contador de Dano.

DANIFICADO (COM PELO MENOS 1 CONTADOR DE DANO): Quando o Helicóptero da Base estiver danificado, você não pode usá-lo para escapar, mesmo que tenha as Chaves e Fichas de Combustível suficientes.

SALA DA CALDEIRA

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: no início da partida, todos os espaços na Sala da Caldeira são preenchidos com Fichas de Combustível.

PROPÓSITO: a Caldeira fornece calor para toda a base. Ela continua funcionando a menos que todos os espaços disponíveis sejam preenchidos com Contadores de Dano.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: pegue 1 Ficha de Combustível do Depósito e coloque-a na Sala da Caldeira.

Sabotagem por Carta: coloque 1 Contador de Dano.

Sabotagem por Alien: coloque 1 Contador de Dano para cada ponto de Força que o Alien possui na Sala da Caldeira.

Reparo: remova 1 Contador de Dano.

DANIFICADA: quando a Caldeira precisar queimar Fichas de Combustível para fornecer aquecimento e não houver fichas suficientes deste tipo aqui, coloque tantos Contadores de Dano quanto forem as fichas ausentes.

DESTRUÍDA: se a Sala da Caldeira estiver completamente danificada, ela não poderá mais ser reparada. Coloque o Tile de Congelamento nesta locação com o Marcador de Congelamento no primeiro espaço da Trilha de Congelamento. Este marcador se moverá em direção a "Morte por Congelamento" dependendo da Tabela do Clima.

SALA DE RÁDIO

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: no início da partida, a Sala de Rádio possui uma quantidade de Contadores de Dano igual à quantidade de jogadores.

PROPÓSITO: quando totalmente reparada, é possível enviar uma mensagem de S.O.S., pedindo resgate, com uma ação de USO, e a Ficha de Helicóptero de Resgate é colocada no primeiro espaço da Trilha do Helicóptero de Resgate (consulte a página 7).

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: envie uma mensagem S.O.S.

Sabotagem por Carta: coloque 1 Contador de Dano.

Sabotagem por Alien: coloque 1 Contador de Dano para cada ponto de Força que o Alien possui na Sala de Rádio.

Reparo: remova 1 Contador de Dano.

DANIFICADA (COM PELO MENOS 1 CONTADOR DE DANO): enquanto a Sala de Rádio estiver danificada, o S.O.S. não pode ser enviado.

Nota: assim que o S.O.S for enviado, o Helicóptero de Resgate continuará se movendo em direção à Base, mesmo que a Sala de Rádio sofra danos novamente.



ARMAZÉM

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: a composição do Deck de Item depende da quantidade de jogadores:

Até 5 Jogadores:

2 Chaves, 2 Lanternas, 2 Ferramentas, 2 Combustíveis e 1 Fio

6 Jogadores:

2 Chaves, 3 Lanternas, 2 Ferramentas, 2 Combustíveis e 1 Fio

7 Jogadores:

2 Chaves, 3 Lanternas, 3 Ferramentas, 3 Combustíveis e 2 Fios

8 jogadores:

2 Chaves, 3 Lanternas, 4 Ferramentas, 4 combustíveis e 2 Fios

PROPÓSITO: permite encontrar vários itens, incluindo: Chaves para escapar no Helicóptero da Base ou na Motoneve, Lanternas para evitar os efeitos da Escuridão, Ferramentas para fazer um reparo além da ação normal de seu turno, e Combustível para carregar uma Ficha de Combustível além da ação normal de seu turno.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: não

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: compre 2 Cartas de Item e fique com 1. Retorne a outra carta para o fundo do deck. Mantenha suas cartas em segredo.

Sabotagem por Carta: remova 1 Carta de Item do jogo sem olhar para ela.

Sabotagem por Alien: remova 1 Carta de Item do jogo para cada ponto de Força que o Alien possui no Depósito, sem olhar para ela(s).

DORMITÓRIO

Sem limite



PREPARAÇÃO: Nenhuma

PROPÓSITO: Permite que você descarte todas as suas Cartas de Ação para escolher a mesma quantidade de cartas do deck. Quando terminar, você deve embaralhar o descarte das Cartas de Ação com o deck restante para criar um novo Deck de Cartas de Ação.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: Não

AÇÕES DISPONÍVEIS: Nenhuma

GALPÃO (MOTONEVE)

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão
(sem limites ao escapar)



PREPARAÇÃO: no início da partida, há 1 Contador de Dano no galpão.

PROPÓSITO: se o galpão for totalmente reparado e preenchido com Fichas de Combustível, ele pode ser usado para escapar.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: pegue 1 Ficha de Combustível da Reserva Externa e coloque-a no Galpão ou tente escapar se a Motoneve estiver pronta (consulte a página 17).

Sabotagem por Carta: coloque 1 Contador de Dano.

Sabotagem por Alien: Coloque 1 Contador de Dano para cada ponto de Força que o Alien possui no Galpão.

Reparo: remova 1 Contador de Dano.

DANIFICADO (COM PELO MENOS 1 CONTADOR DE DANO): quando o Galpão estiver danificado, você não poderá usar a Motoneve para escapar, mesmo que tenha as Chaves e Fichas de Combustível suficientes.

SALA DO GERADOR

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: no início da partida, todos os espaços na Sala do Gerador são preenchidos com Fichas de Combustível.

PROPÓSITO: Fornece energia elétrica à base.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: Sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: Pegue 1 Ficha de Combustível do Depósito e coloque-o na Sala do Gerador.

Sabotagem por Carta: Coloque 1 Contador de Dano.

Sabotagem por Alien: Coloque 1 Contador de Dano para cada ponto de Força que o Alien possui na Sala do Gerador.

Reparo: Remova 1 Contador de Dano.

DANIFICADA (COM 2 CONTADORES DE DANO): Quando a Sala do Gerador está totalmente danificada, a base não tem energia elétrica. Coloque a Ficha de Falta de Energia na Sala do Gerador. Enquanto estiver lá, os efeitos da Escuridão se aplicam (consulte a página 7).

CANIL

Apenas Aliens Expostos e Cães



PREPARAÇÃO: Coloque a Carta de Locação do Canil aqui.

PROPÓSITO: Permite que você prenda os Cães. Se houver pelo menos 1 Cão no Canil, lembre-se de adicionar a Carta do Canil ao Deck de Locação.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: Não

AÇÕES DISPONÍVEIS: Nenhuma

COZINHA E DESPENSA

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: No início da partida, a copa está Despensa, independentemente do número de jogadores.

PROPÓSITO: É a locação onde é armazenada toda a Comida para o sustento do pessoal da base.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: Não

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: Permite preparar a Comida para o turno atual: retire 2 cubos de Comida da Despensa e coloque-os na Cozinha.

Sabotagem por Carta: Descarte 2 cubos de Comida da Despensa.

Sabotagem por Alien: Descarte 2 cubos de Comida para cada ponto de Força que o Alien tiver na Cozinha.

DANIFICADA: Na primeira vez que não houver Comida suficiente na Cozinha e na Despensa durante a Fase 7 para atender aos requisitos de consumo (consulte a página 16), o tamanho máximo da mão é reduzido para 2. Se necessário, cada jogador deve escolher e descartar 1 Carta de Ação de sua mão.



LABORATÓRIO

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: no início da partida, o Laboratório possui uma quantidade de Fichas de Laboratório que depende da quantidade de jogadores. Cada jogador adiciona 2 Fichas de Bolsa de Sangue e 3 Fichas de Falha à Bolsa de Laboratório.

PROPÓSITO: permite que os jogadores tentem sacar fichas para o TESTE A, a fim de revelar o Papel do jogador submetido ao Teste.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: sim

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: saque 1 Ficha de Laboratório da Bolsa de Laboratório. Você deve descartar imediatamente a ficha com a face para baixo ou mantê-la oculta até usá-la.

Sabotagem por Carta: descarte 1 Ficha de Laboratório com uma Bolsa de Sangue boa (verde) da Bolsa de Laboratório.

Sabotagem por Alien: descarte 1 Ficha de Laboratório retirada aleatoriamente da Bolsa de Laboratório para cada ponto de Força que o Alien possui no Laboratório, sem revelá-lo(s).

SALA DE LAZER

Sem limite - Sem Alien Exposto



PREPARAÇÃO: este é o ponto de partida para todos os Personagens.

PROPÓSITO: este é o ponto de encontro na Fase 5 para a potencial troca de cartas, realização de Testes e acusações.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: não

AÇÕES DISPONÍVEIS: nenhuma

ESTAÇÃO CLIMÁTICA

Máx. 3 Jogadores + Alien Exposto + 1 Cão



PREPARAÇÃO: nenhuma

PROPÓSITO: permite que você role o Dado de Clima e adicione 1 Ficha de Combustível a uma locação de sua escolha, contanto que a locação tenha espaço para isso. Depois de rolado, o Dado de Clima é mantido nesta locação até a próxima rodada.

BÔNUS DE COOPERAÇÃO: não

AÇÕES DISPONÍVEIS:

Uso: role o Dado de Clima. Se o dado já estava presente na sala, o resultado atual ou o anterior pode ser mantido; caso contrário, o resultado atual deve ser mantido. Além disso, mova 1 Ficha de Combustível do Depósito para uma locação escolhida pelo jogador que está executando a ação.

Sabotagem por Carta: descarte 1 Ficha de Combustível do Depósito.

Sabotagem por Alien: descarte 1 Ficha de Combustível do Depósito para cada ponto de Força que o Alien possui na Estação Climática.

IMPORTANTE: cada vez que uma locação é removida da partida por qualquer motivo, remova também a Carta de Locação correspondente do Deck de Locação.



CRÉDITOS

Designers: Andrea Crespi e Giuseppe Cicero

Editor: Roberto Vicario

Tradução brasileira: Marcelo Oliveira

Revisão brasileira: Kleber Bertazzo; Cristiano "Cuty"

Arte: Davide Corsi, Riccardo Crosa e Mathias Mazzetti

Projeto Gráfico: Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta - Vertigo Adv

Kickstarter Gerente: Mauro Chiabotto

Revisão da Língua Inglesa: William Niebling

Produção: Silvio Negri-Clementi

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

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

THE THING - O BOARDGAME é publicado no Brasil:

Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Bergo, 34 - Juiz de Fora / MG

www.conclaveweb.com.br

sac@conclaveweb.com.br

Muito obrigado a:

Andrea - Em primeiro lugar, agradeço à minha esposa Silvia e à minha filha Michelle pela paciência. Agradeço certamente ao Giuseppe por ter me acompanhado nesta bela aventura.

Giuseppe - Agradeço à minha sócia Roberta, pela imensa paciência que teve em ouvir minhas teorias sobre mecânica e dinâmica do jogo. Ela sempre será minha jogadora teste favorita porque é extremamente sincera e crítica. Agradeço absolutamente a Andrea por acreditar em mim e me ensinar muito. Agradeço também a Silvio e Kelly, da Pendragon, por me receberem de imediato como um membro da família.

Agradecemos a todos os caras de Saronno com quem frequentemente compartilhamos nossas noites de jogos: Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio e Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca e Andrea Settoni, também Ernesto, Rossana e Davide Roveleti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo e Ambrogio Grimi. Agradecimentos especiais vão especialmente para Roberto Vicario, amigo e gerente de projeto da Pendragon, e todos aqueles que jogaram e ajudaram o jogo a ser o que é hoje!

Todos os direitos reservados - © 2021 Pendragon Game Studio srl. Guarde estas instruções para referência futura.

AVISO: não recomendado para crianças menores de 36 meses: contém peças pequenas que, se engolidas, podem causar asfixia.

Fabricado na China

Produzido por: Pendragon Game Studio

Local: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd - Shanghai - China

Todos os novos materiais

Data: April 2021

Código: PG060



© Universal City Studios LLC. Todos os direitos reservados

