

# THE TRINITY

IL GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTO

## THE THING – IL GIOCO DA TAVOLO

*The Thing - Il gioco da Tavolo* vi catapulta all'interno dell'omonimo film di culto, girato nel 1982 dal maestro del cinema John Carpenter. L'esperienza di gioco si basa sulle proprietà di emulazione e di assimilazione dell'Alieno che nasconderà la propria identità sotto una coltre di finta umanità. Il suo vero scopo sarà quello di tentare di scappare dalla base e diffondersi sul nostro pianeta. Riuscire in questo intento non sarà semplice, perché tutti gli umani in gioco cercheranno di impedirlo. Il comportamento dell'Alieno sarà fortemente influenzato dall'andamento del gioco e da quanto gli altri giocatori saranno vicini a scoprirlo.

Potrà scegliere di collaborare appieno con gli umani per scappare con loro, cercare di assimilarne il più possibile e accrescere le possibilità di vittoria o, ancora, di rivelarsi e giocare di astuzia e forza bruta.

La strada che porta alla vittoria è piena di difficoltà, ma non impossibile. Attenzione però! La paranoia di non sapere chi hai REALMENTE al tuo fianco, potrebbe offuscare le tue decisioni!

### NOTA DEGLI AUTORI

*The Thing – Il gioco da Tavolo* è un gioco da 1 a 8 giocatori a ruoli nascosti. L'Alieno all'inizio della partita è fortemente svantaggiato, essendo da solo contro tutti gli altri giocatori. La situazione tenderà a ribaltarsi con l'avanzare della partita, arrivando persino a invertire lo svantaggio iniziale. Per il giocatore Alieno è possibile fare un gioco attendista e di completo camuffamento per tutta la partita ma attenzione perché gli umani possono vincere solamente se scappano senza l'Alieno o lo eliminano, quindi è una scelta che alle prime partite non consigliamo, in quanto difficile da gestire se non si padroneggiano le meccaniche di gioco.

Siccome il ruolo dell'Alieno rappresenta una buona percentuale delle difficoltà che gli umani devono affrontare, è molto importante che tutti i giocatori sappiano bene come giocare questo ruolo in quanto, una volta iniziato il gioco, sarebbe poi impossibile chiedere informazioni o consultare il regolamento senza far capire agli altri il proprio ruolo.

**Per questo motivo e per aiutare la lettura, tutte le parti del regolamento che coinvolgono il gioco dell'Alieno rivelato sono scritte in ROSSO.**



# COMPONENTI

## MATERIALE 1-3 GIOCATORI



1 Scheda Leader



1 Tabella Atmosferica a doppia faccia per 6, 7 e 8 giocatori



1 Scheda Congelamento e 1 Segnalino Congelamento



51 Carte Azione (17 Usare, 17 Sabotare e 17 Riparare)



16 Carte Ruolo (8 Umano e 8 Alieno)



8 Schede Personaggio



15 Carte Oggetto (4 Barili di Gasolio, 4 Cassetta degli Attrezzi, 2 Chiavi, 2 Fili e 3 Torce)



12 Carte Armi (2 Lanciafiamme, 4 Dinamite, 2 Armi da Fuoco e 4 Armi Corpo a Corpo)



11 Carte Luogo (Serraglio, Stazione Meteorologica, Armeria, Cucina, Laboratorio, Stanza Comunicazioni, Elicottero, Spazzaneve, Locale Caldaia, Stanza del Generatore, Deposito)



40 Segnalini Laboratorio (16 Sacche di sangue e 24 fallimenti)



20 Segnalini Danno



1 Segnalino Interruzione Corrente



6 Segnalini Fuoco



8 Segnalini Forza dell'Alieno



8 Dischi Sospetto (negli 8 colori dei giocatori)



16 Segnalini Contagio Umano (negli 8 colori dei giocatori)



8 Segnalini Contagio Alieno (negli 8 colori dei giocatori)



1 Elicottero dei Soccorsi



1 Sacchetto Laboratorio



1 Sacchetto del Contagio



9 Segnalini Cane (7 "Cane Sano" e 2 "Cane Alieno")



Gli Alieni Sagomati rappresentano i valori di forza 1,2,3 e 4 e sono considerati come i Segnalini Forza dell'Alieno



1 Tabellone



Miniature Cane



1 Dado Meteo



34 Barili Gasolio



12 Segnalini Ricarica Lanciafiamme



16 Segnalini Cibo



1 Segnalino Leader



8 Personaggi sagomati + 8 basi in plastica

# PREPARAZIONE

- 1** Aprite e posizionate il tabellone al centro del tavolo.
- 2** Posizionate sul relativo spazio della mappa la Tabella Atmosferica in relazione al numero di personaggi (per le partite a 4-5 giocatori utilizzate quella stampata sul tabellone).
- 3** Riempite il Locale Caldaia con i Barili di Gasolio (4) e fate lo stesso con la Stanza del Generatore (4). Piazzate 1 Barile sul Tracciato dell'Elicottero nello spazio più a sinistra (Serbatoio Pieno). 
- 4** Riempite la Dispensa con 16 segnalini Cibo. 
- 5** Posizionate sul Serraglio la relativa carta Luogo, mescolate le restanti carte Luogo formando un mazzo a faccia in giù. Rivelate la prima carta, e posizionate nella stanza indicata il segnalino Leader, dopodiché rimescolatela nel mazzo che dovrà essere posizionato al fianco del tabellone. 
- 6** Posizionate sulla Rimessa - Spazzaneve 1 Segnalino Danno. Posizionate sull'Elicottero un numero di Segnalini Danno in base al numero di giocatori:
  - 4 Giocatori:** 2 Segnalini Danno 
  - 5 Giocatori:** 3 Segnalini Danno
  - 6 Giocatori:** 4 Segnalini Danno
  - 7 Giocatori:** 5 Segnalini Danno
  - 8 Giocatori:** 6 Segnalini Danno
- 7** Componete il mazzo delle Armi usando lo schema qui sotto riportato, mescolatelo e quindi posizionate a fianco dell'Armeria a faccia in giù.
  - 4-5 Giocatori:** 1 Lanciafiamme, 3 Dinamite/Molotov, 3 Armi Corpo a Corpo e 1 Arma da Fuoco
  - 6-7 Giocatori:** 1 Lanciafiamme, 3 Dinamite/Molotov, 4 Armi Corpo a Corpo e 2 Armi da Fuoco
  - 8 Giocatori:** 2 Lanciafiamme, 4 Dinamite/Molotov, 4 Armi Corpo a Corpo e 2 Armi da Fuoco
- 8** Componete il mazzo degli Oggetti usando lo schema riportato qui sotto, mescolatelo e successivamente posizionate a fianco del Deposito a faccia in giù:
  - 4-5 Giocatori:** 2 Chiavi, 2 Torce, 2 Scatole degli Attrezzi, 2 Gasolio e 1 Filo Metallico
  - 6 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 2 Scatole degli Attrezzi, 2 Gasolio e 1 Filo Metallico
  - 7 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 3 Scatole degli Attrezzi, 3 Gasolio e 2 Filo Metallico
  - 8 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 4 Scatole degli Attrezzi, 4 Gasolio e 2 Filo Metallico
- 9** Posizionate nella Riserva Sotterranea un numero di Barili di Gasolio in base al numero dei giocatori:
  - 4-5 Giocatori:** 10 Barili di Gasolio 
  - 6 Giocatori:** 14 Barili di Gasolio
  - 7-8 Giocatori:** 18 Barili di Gasolio
- 10** Posizionate nella Riserva Esterna un numero di Barili di Gasolio in base al numero dei giocatori:
  - 4 Giocatori:** 3 Barili di Gasolio 
  - 5 Giocatori:** 4 Barili di Gasolio
  - 6 Giocatori:** 5 Barili di Gasolio
  - 7 Giocatori:** 6 Barili di Gasolio
  - 8 Giocatori:** 7 Barili di Gasolio

- 11** Posizionate, in base al numero dei giocatori, i Segnalini Danno nella Stanza Comunicazioni coprendo gli spazi segnati sul tracciato all'interno della stanza. 
- 12** Nel Sacchetto Laboratorio inserite un numero di Segnalini Laboratorio pari a 2 Sacche di Sangue e 3 Fallimenti per ogni giocatore che partecipa al gioco (Esempio: in 5 giocatori saranno inseriti 10 Sacche di Sangue e 15 Fallimenti). 
- 13** Mescolate il mazzo di Carte Azione e posizionate a faccia in giù accanto al tabellone.
- 14** Ogni giocatore prende la propria componentistica in base al colore scelto: 1 Disco Sospetto, 3 Segnalini Contagio, 2 Carte Ruolo e 2 Carte Azione pescate a caso dal relativo mazzo. Posiziona il Disco Sospetto sulla posizione gialla del Tracciato del Sospetto.



5



13



8



14



15

16



17



21

- 15** Distribuite a caso le Schede Personaggio dandone 1 a giocatore (o se preferite scegliete il vostro Personaggio preferito). Inserite il personaggio scelto nella bassetta del vostro colore, e posizionate in piedi all'interno della Sala Svago. Tutti i personaggi partono dalla Sala Svago.
- 16** Prendete tanti Segnalini Cane quanti sono i giocatori al tavolo assicurandovi che uno di essi sia un Cane Alieno. Mescolateli e distribuitene **casualmente** uno a testa senza rivelarli. Il giocatore che ha ricevuto il segnalino Cane Alieno, sarà il primo Alieno del gioco. **Importante:** fate attenzione a non rivelare la vostra identità o dare indizi agli altri giocatori su chi voi siate! Posizionate la vostra Carta Ruolo corrispondente sotto alla Scheda Personaggio.
- 17** Mettete ora nel Sacchetto Contagio tutti i Segnalini Infezione Cane (quelli appena usati più i rimanenti, per un totale di 9 Segnalini).



- 18** Posizionate i Segnalini Danno avanzati nella Sala Operazioni.
- 19** Posizionate l'Elicottero dei Soccorsi sul relativo spazio sopra al Tracciato S.O.S.
- 20** Posizionate il Segnalino Interruzione di Corrente, la Scheda Congelamento, il Segnalino Congelamento, i Segnalini Forza dell'Alieno, gli Alieni Sagomati, le miniature Cane, i Segnalini Ricarica del Lanciafiamme, i Segnalini Fuoco e il Dado Meteo vicino al tabellone. Quest'area è chiamata riserva, ed è da qui che dovete prendere (o scartare) i vari Segnalini quando entrano in gioco a causa di vari effetti.
- 21** Il giocatore che ha visto The Thing più recentemente sarà il primo giocatore, prende la Scheda Leader e la posiziona di fronte a sé.



## PANORAMICA DI GIOCO

**The Thing - Il gioco da Tavolo** è composto da una serie di turni. In ogni turno si giocano tra le 6 e le 8 fasi (in base al verificarsi di determinate condizioni) che vengono scandite dal Leader (il primo giocatore). Le 8 fasi sono:

	<b>Fase 1. Condizioni Meteo</b> <i>Il Leader definisce le condizioni meteorologiche tirando l'apposito dado.</i>
	<b>Fase 2. Manutenzione base e avanzamento Soccorsi</b> <i>Il Leader toglie dai rispettivi luoghi il numero di Barili di Gasolio dettato dalla tabella atmosferica, e se si verificano le condizioni, fa avanzare l'elicottero dei soccorsi.</i>
	<b>Fase 3. Azioni "Alieno"</b> <b>(condizione: l'Alieno si è rivelato)</b> <i>L'Alieno può giocare il suo turno sfruttando le Carte Luogo e i propri Segnalini Forza.</i>
	<b>Fase 4. Pescare Carte Azione e Azioni dei Giocatori</b> <i>I Personaggi si muoveranno per la Base, organizzandosi per il suo sostentamento, oltre a provare a dare la caccia all'Alieno.</i>
	<b>Fase 5. Sala Svago e Accuse</b> <i>Tutti i Personaggi, durante il riposo, potranno scambiarsi armi e oggetti e daranno il via a un dibattito accusandosi a vicenda.</i>
	<b>Fase 6. Test (condizione: un giocatore ha la possibilità di fare un test)</b> <i>I Personaggi in possesso delle attrezzature necessarie per il test, potranno utilizzarle per verificare le identità degli altri giocatori.</i>
	<b>Fase 7. Consumo Cibo</b> <i>Il Leader scarta il cibo richiesto per la nutrizione dei Personaggi.</i>
	<b>Fase 8. Movimento Cani &amp; Aggiornamento Primo Giocatore</b> <i>I cani vagheranno per i luoghi in base alla carte estratte e un nuovo Leader prenderà il comando.</i>

## UMANI & ALIENI

Nel regolamento useremo il termine **Personaggio** per riferirci a qualsiasi giocatore che non è un Alieno Rivelato.

"Alieno" è riferito ad ogni giocatore Alieno che finge di essere Umano, mentre Alieno Rivelato si riferisce ad un giocatore che ha rivelato la sua identità di Alieno (volontariamente o dopo un Test). "Umano" si riferisce ad un giocatore che non è segretamente un Alieno. Essenzialmente nel gioco ci sono due squadre: Umani e Alieni. Tutti i membri di una squadra vincono o perdono insieme. È possibile per un umano essere "assimilato", trasformato in Alieno e, quindi, cambiare fazione diventando un componente della squadra Aliena.

## LE FASI NEL DETTAGLIO

### FASE 1. CONDIZIONI METEO

Il Leader tira il Dado Meteo e lo posiziona sulla relativa Tabella Atmosferica in corrispondenza del risultato ottenuto.

Se il dado già si trova nella Stazione Meteorologica (vedi pagina 22), il giocatore può tirare il dado e scegliere se tenere il risultato appena ottenuto o quello che si trovava sulla Stazione Meteorologica grazie alla relativa azione.

### FASE 2. MANUTENZIONE BASE E AVANZAMENTO ELICOTTERO DEI SOCCORSI

In base ai consumi dettati dalla posizione del Dado Meteo sulla Tabella Atmosferica, si aggiorna il consumo dei Barili di Gasolio nella Stanza del Generatore e nel Locale Caldaia. Se i Barili di Gasolio non sono sufficienti a soddisfare le richieste, si scartano tutti quelli presenti e i luoghi subiscono un numero di danni pari al numero dei Barili mancanti.



### LOCALE CALDAIA

Se in questo luogo ci sono 3 Segnalini Danno, è irreparabilmente rotto e si posiziona la Scheda Congelamento nella rispettiva stanza con il Segnalino Congelamento posto all'inizio del tracciato. D'ora

in poi verrà aggiornato il relativo tracciato in base alla Tabella Atmosferica, invece del consumo della Caldaia (fate riferimento all'icona della caldaia rotta sulla Tabella Atmosferica). **Se il Segnalino Congelamento raggiunge lo spazio più a destra del tracciato (quello con il teschio), tutti gli umani della base muoiono per assideramento decretando la vittoria IMMEDIATA degli Alieni.**



*Durante la tempesta, la caldaia consuma 2 Barili di Gasolio, siccome ve n'è solo 1, si scarta e si aggiunge 1 Segnalino Danno. Ora la Caldaia ha 3 Segnalini Danno quindi è irrimediabilmente rotta, quindi viene presa la Scheda Congelamento e posizionata sopra la Caldaia. Infine, il Segnalino Congelamento viene posizionato sullo spazio più a sinistra del tracciato.*





### STANZA DEL GENERATORE

Se in questo luogo vi sono 2 Segnalini Danno, salta la corrente nella base. I giocatori posizionano il segnalino Interruzione di Corrente nella Stanza del Generatore. Fino a quando il segnalino Interruzione di Corrente è in gioco, il **Generatore non consumerà Barili di Gasolio, in quanto rotto** e la Fase 4 (Pescare Carte Azione e Azioni dei Giocatori), si svolge nella modalità "Gioco al Buio". Il segnalino può essere rimosso se si rimuove almeno 1 Segnalino Danno dalla Stanza del Generatore.



Durante la tempesta, il generatore consuma 2 Barili di Gasolio, avendone solo 1 a disposizione, si scarta e si aggiunge 1 Segnalino Danno. Arrivando al massimo dei Danni, si aggiunge il segnalino Interruzione di Corrente.



Solamente dopo aver effettuato un'azione di riparazione si potrà eliminare un Danno e il segnalino Interruzione di Corrente.

### GIOCO AL BUIO

Questa modalità entra in funzione nel momento in cui il Generatore non funziona e la Base è al buio. Durante la Fase 4, le Carte Azione che verranno posizionate davanti al Leader, saranno pescate casualmente a faccia in giù dal giocatore alla propria sinistra (che non dovrà guardarle).



### ELICOTTERO DEI SOCCORSI

Infine, se è stato lanciato l'**S.O.S.**, muovete di uno spazio il Barile di Gasolio sul Tracciato dell'Elicottero, e fate avanzare la miniatura sul tracciato dell'S.O.S. facendo riferimento alla Tabella Atmosferica (se l'elicottero è già arrivato sull'ultima casella a destra del tracciato, muovete semplicemente di uno spazio il Barile di Gasolio sul Tracciato dell'Elicottero). Nella situazione in cui il Barile di Gasolio si trovasse già nell'ultimo spazio a destra e deve essere mosso, l'elicottero dei soccorsi ripartirà automaticamente, abbandonando tutti i giocatori nella base: ora dovrete trovare un altro modo per fuggire!



Con il Sole, l'elicottero avanza di 4 spazi, consumando 1 solo Barile di Gasolio.

### FASE 3. AZIONI DELL'ALIENO

Questa fase si svolge solo se L'Alieno è rivelato (ovvero se un giocatore si è volontariamente rivelato Alieno o è stato rivelato da un Test A o B), il suo scopo principale è quello di sabotare i luoghi e/o di assimilare gli altri giocatori. Per farlo utilizza il mazzo Carte Luogo, dal quale ne sceglie una o più, mettendole sul tavolo a faccia in giù davanti a sé. Per ogni Carta Luogo giocata deve decidere quanti segnalini Forza posizionare (ogni carta scelta deve avere almeno 1 Segnalino Forza). I segnalini Forza scelti determineranno i danni inferti al Luogo se l'Alieno prevarrà sugli eventuali umani presenti.

*Le Carte Luogo scelte verranno rivelate SOLAMENTE DOPO che tutti i giocatori avranno posizionato il proprio Personaggio e consegnato la propria Carta Azione al Leader nella Fase 4. Tutti i Segnalini Forza Aliena verranno invece ripresi dal giocatore Alieno Rivelato solamente dopo la risoluzione degli incontri (vedi pag. 9).*



## FASE 4. PESCARE CARTE AZIONE E AZIONI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore, a partire dal Leader e proseguendo in senso orario, pesca tante Carte Azione quante ne servono per tornare al limite di carte in mano (3 carte per giocatore se non è terminato il cibo). Se un giocatore ha già il numero di carte massimo consentito, non pescherà altre carte. Il Leader pesca, **senza guardarla**, 1 Carta Azione extra dal relativo mazzo Carte Azione e la posiziona a faccia in giù sulla propria scheda Leader.

### LE CARTE AZIONE

Il Mazzo delle Carte Azione è composto da 3 tipi di carte distribuite in egual numero: USARE, RIPARARE e SABOTARE.



#### USARE

Usare attiva la funzione del luogo dove viene associata.



#### RIPARARE

Permette di rimuovere un Segnalino Danno.



#### SABOTARE

Obbliga il giocatore a piazzare nel relativo luogo un Segnalino Danno o di svolgere l'azione Sabotare del luogo.

### 4.1 - MOVIMENTO DEI GIOCATORI E PIANIFICAZIONE DELLE AZIONI

Successivamente, partendo dal giocatore alla sinistra del Leader e proseguendo in senso orario, tutti devono muovere i loro Personaggi. Ogni giocatore deve svolgere una tra le due Azioni qui sotto riportate:

- **Posizionare il proprio Personaggio in una stanza e consegnare una Carta Azione:** il giocatore posiziona il proprio Personaggio nel luogo desiderato e consegna una propria Carta Azione a faccia in giù (a meno che il proprio Disco Sospetto non sia sullo spazio più a destra del Tracciato Sospetto, vedi la Fase 5 per dettagli), posizionandola sulla scheda riassuntiva del Leader a formare il mazzo di "Carte Attive".

**ATTENZIONE:** in ogni Luogo verde possono essere presenti un massimo di 3 Personaggi alla volta.

**NOTA:** Nonostante il gioco porti a una condivisione di informazioni, non è mai possibile parlare delle carte che si hanno in mano (che sia sinceramente o bluffando). Nella fase 4.2 sarà possibile, però, dire (sinceramente o bluffando) quale carta si aveva consegnato al Leader.

Se nella stanza appena raggiunta è presente il segnalino del Leader, lo si preleva e lo si tiene davanti a se per il prossimo turno.

**ATTENZIONE:** Se nella Stanza del Generatore è presente il segnalino Interruzione Corrente, questa azione andrà effettuata con la modalità "Gioco al Buio" (vedi pagina 7).

- **Effettuare il "Cambio Carte":** Nel caso in cui il giocatore non sia soddisfatto delle carte nella sua mano, sdraia il suo Personaggio nel Dormitorio, scarta la sua intera mano di Carte Azione e ne ripesca altrettante scegliendole dal Mazzo delle Carte Azione. Una volta fatto, rimescola il mazzo delle Carte Azione con la pila degli scarti, formando così un nuovo mazzo di pesca.



### AZIONE SPECIALE

È possibile che un giocatore non abbia le carte corrette per svolgere un'azione, ma non voglia perdere un turno di gioco per effettuare l'azione di "Cambio Carte". In questo caso è possibile spostare il proprio Personaggio nella Stanza desiderata, scartare tutte le Carte Azione della propria mano, pescare e guardare una sola carta dal mazzo delle Carte Azioni che DEVE essere posizionata sulla scheda riassuntiva del Leader insieme alle altre Carte Attive.



Il giocatore rosso posiziona una delle proprie carte azione coperta nel mazzo delle Carte Attive sulla scheda del Leader. Il giocatore giallo non ha carte valide e decide di effettuare il Cambio Carte andando al dormitorio e scartando quelle che ha in mano. Una volta fatto potrà sceglierne 3 nuove dal mazzo delle Carte Azione. A questo punto si mescoleranno tutti gli scarti con le rimanenti carte a formare un nuovo mazzo Carte Azione.

Il giocatore blu vorrebbe svolgere un'azione al Laboratorio, ma le carte che ha in mano non glielo consentono. Decide di tentare la sorte scartando tutte e tre le carte azione che ha in mano, pescando la prima del mazzo Carte Azione, che dovrà obbligatoriamente posizionare sulla Scheda Leader.

### Incontri

Una volta che anche il Leader ha svolto il suo turno, si verifica se avvengono degli Incontri. Un Incontro si verifica in qualsiasi luogo in cui è presente più di un giocatore oppure se ci sono cani e/o Alieni Rivelati.

Se vi sono, si risolveranno prima quelli con l'Alieno Rivelato (punto 1) e successivamente gli altri (punto 2):

1. Se l'Alieno è Rivelato, allora quest'ultimo scopre le proprie Carte Luogo e posiziona i relativi Segnalini Forza nel rispettivo Luogo o Luoghi. Se l'Alieno si trova da solo in una stanza, può infliggere tanti danni quanti sono i Segnalini Forza dell'Alieno presenti sulla carta; se invece sono presenti altri Personaggi o Cani, si risolve l'incontro facendo riferimento alla Sezione Incontri.
2. Una volta risolti gli Incontri con eventuali Alieni rivelati, si procederà alla risoluzione degli altri Incontri facendo riferimento alla sezione Incontri (vedi pag 9).

## INCONTRI

### SI SVOLGONO PRIMA DELL'ASSEGNAZIONE DELLE CARTE AZIONE AI GIOCATORI.

Se in un luogo vi sono più soggetti (Cani, Personaggi o Alieni Rivelati), allora si verificano degli Incontri. Questi possono essere di diverso tipo e rappresentano la parte più pericolosa del gioco: è in questo frangente che possono avvenire le assimilazioni da parte dell'Alieno. Se un giocatore è in possesso di un'arma (Corpo a Corpo, Da Fuoco o un Lanciafiamme, vedi pag. 19), può scegliere di usarla per evitare l'Incontro con Personaggi - le Armi non permettono mai di evitare Incontri con Cani né Alieni Rivelati (se è presente più di 1 soggetto, l'Incontro si verifica solamente tra quei soggetti, escludendo quello in possesso dell'arma). Nel caso in cui un giocatore riveli un'arma Corpo a Corpo, quest'ultima deve essere scartata subito dopo aver svolto la fase dell'incontro; se utilizza il Lanciafiamme deve scartare 1 Ricarica, mentre le Armi da Fuoco possono essere conservate. I giocatori rimanenti risolveranno gli incontri, un luogo alla volta a scelta del Leader, verificando tutti i casi punto per punto del seguente ordine:



#### UN GIOCATORE INCONTRA UN CANE:

Il giocatore procede con la "Verifica del Contagio" (vedi pag. 10).



#### DUE O PIÙ GIOCATORI INCONTRANO UN CANE:

Il Cane viene catturato e la Miniatura del Cane viene riposta direttamente nel Serraglio.

Non si effettua la Verifica del Contagio. Se è il primo a essere rinchiuso, aggiungi la carta luogo Serraglio nel Mazzo Carte Luogo, dopodiché l'incontro tra i giocatori va risolto come se si incontrassero due o più giocatori.

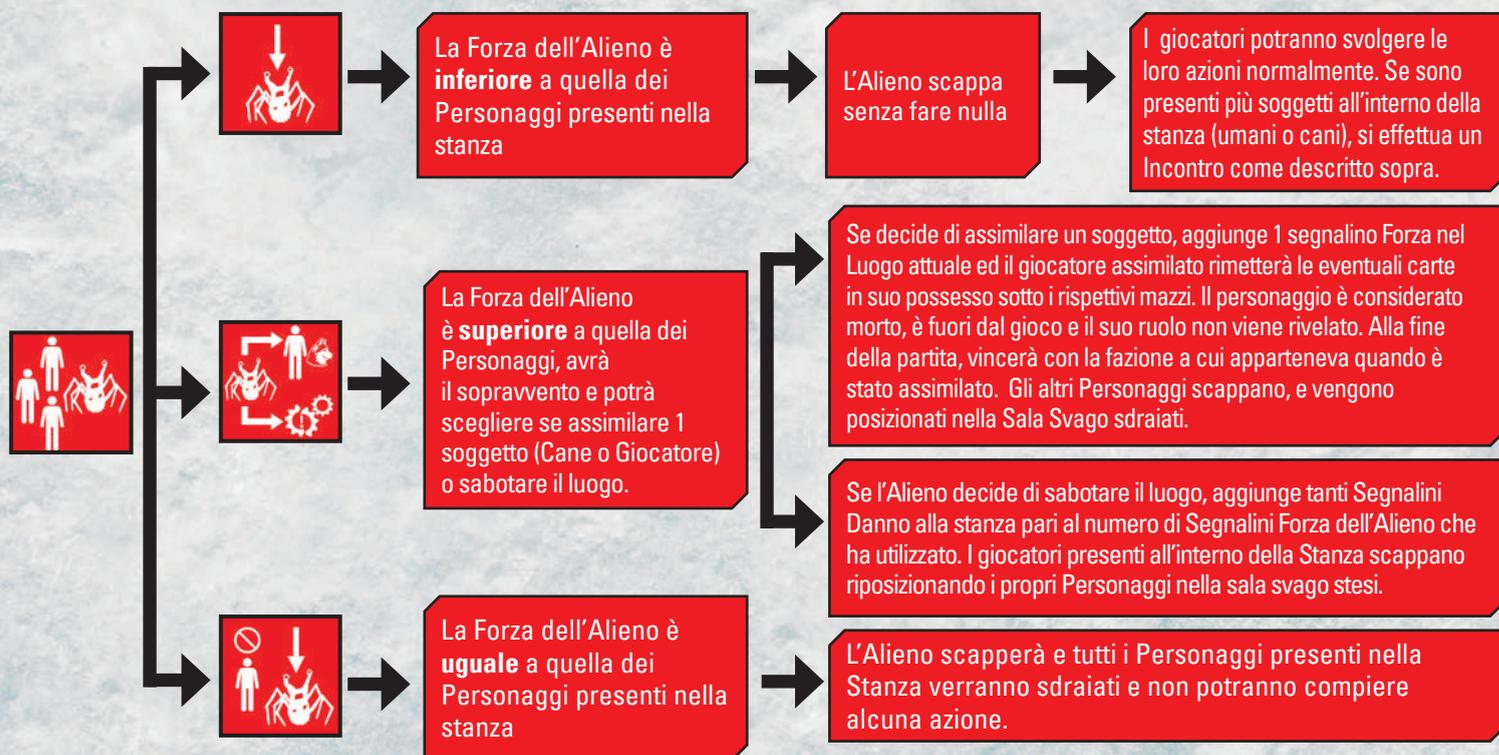


#### DUE O TRE GIOCATORI SI INCONTRANO:

Ogni giocatore il cui Disco Sospetto è fuori dalla Zona Verde, piazza di fronte a sé 2 dei suoi Segnalini Contagio relativi al proprio ruolo (se il giocatore è umano piazzerà **OBBLIGATORIAMENTE 2 Segnalini Umano**, se è l'Alieno potrà scegliere se piazzare **1 Segnalino Umano e 1 Alieno** o **2 Segnalini Umano**) e successivamente, se partecipa all'incontro, effettua una "Verifica del Contagio" (vedi pag. 10).

## UNO O PIÙ GIOCATORI INCONTRANO L'ALIENO RIVELATO

In questo caso si confrontano i relativi valori di Forza: per gli umani la forza è pari al numero dei Personaggi presenti nella stanza (ogni personaggio ha sempre 1 di Forza), mentre per l'Alieno è la somma dei suoi segnalini presenti nella stanza.



Se l'Alieno si trova in un Luogo dove è presente solo un Cane, potrà scegliere, come per l'umano, se assimilarlo aggiungendo 1 segnalino Forza dell'Alieno (e rimuovendo il cane dal gioco) o sabotare la Stanza.

Se durante un qualsiasi incontro, un giocatore è in possesso di un Lanciafiamme o della Dinamite/ Molotov, può scegliere di usare uno dei due per far perdere all'Alieno un Segnalino Forza 1 e farlo scappare. Vedi "Utilizzo delle Armi" a pagina 19.

L'incontro con l'Alieno rivelato **non** attiva l'avanzamento dei Dischi Sospetto sul relativo tracciato.

**IMPORTANTE:** nel caso il segnalino forza dell'Alieno fosse l'ultimo, l'Alieno rivelato è sconfitto, ma questo non implica la vittoria automatica degli Umani, in quanto potrebbe esserci un altro Alieno non rivelato.



#### 4.2 - SVOLGERE LE AZIONI DEI GIOCATORI

Una volta risolti tutti gli Incontri, il Leader raccoglie e mescola tutte le Carte Azione che formano il mazzo "Carte Attive", dopodiché **DEVE** girare e svolgere almeno una Carta Azione. Questo consiste nell'assegnare la funzione della Carta Azione appena svelata ad uno dei Personaggi presenti ed in piedi in una Stanza che supporti l'azione (non è possibile usare una carta "Riparare" se non vi sono Segnalini Danno nella Stanza, quindi andrà assegnata ad un Personaggio che può svolgere l'azione "Riparare").

Dopo che l'azione è stata svolta, il Personaggio scelto viene steso: non gli si potranno più assegnare carte in questo round e non potrà prendere parte al gioco fino alla fase 5. Nel caso di una carta sabotare, questa non può essere assegnata a un giocatore presente in un Luogo che non è più possibile danneggiare. Se non vi sono Personaggi disponibili che possono svolgere l'azione, questa viene persa, sdraiando un Personaggio qualsiasi a scelta del Leader.

**Dopo aver risolto una Carta Azione**, il Leader può scegliere di rivelare una nuova Carta Azione o smettere e scartare tutto il rimanente mazzo delle Carte Attive.

### BONUS DI COOPERAZIONE

Molte Stanze della Base possono essere sfruttate in maniera più efficace se più giocatori sono presenti nello stesso luogo, questo è definito Bonus di Cooperazione ed è indicato da questa icona: 

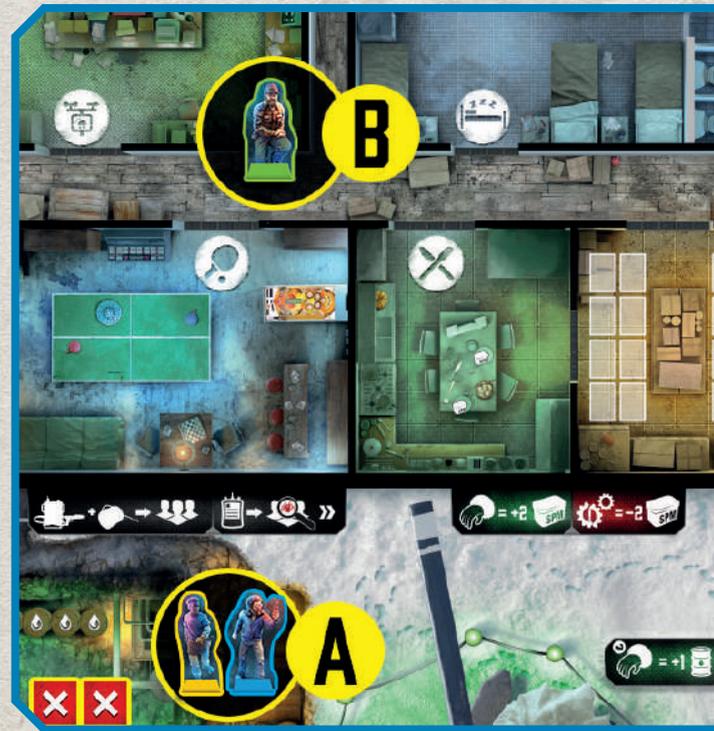
Quando, in un luogo con il Bonus di Cooperazione, viene assegnata l'azione di "USARE" o "RIPARARE" al Personaggio di un giocatore, è possibile ripetere tale azione tante volte quanti sono i **Personaggi in piedi** nella stessa Stanza. Dopo che l'azione è stata svolta, il Personaggio scelto viene steso: non gli si potranno più assegnare carte in questo round e non potrà prendere parte al gioco fino alla fase 5.



3 Personaggi si trovano all'Elicottero della Base quando il Leader assegna una carta RIPARARE ad uno di loro. Essendoci 3 personaggi in piedi all'interno di questa stanza, 3 Segnalini Danno vengono rimossi (al posto di 1 solo) e solamente il Personaggio a cui è stata assegnata la carta viene sdraiato. Se un'altra carta RIPARARE dovesse essere assegnata ad un Personaggio presente in questa stanza, altri 2 Segnalini Danno verrebbero rimossi (e ancora, un solo Personaggio verrebbe sdraiato, lasciandone ancora 1 in piedi).



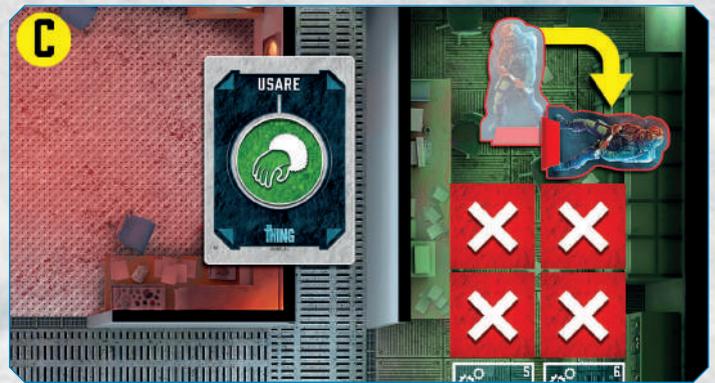
**IMPORTANTE:** Il Leader ha sempre l'ultima parola sull'utilizzo delle azioni da associare ai personaggi ed inoltre può scegliere se continuare a girare carte e svolgere azioni o interrompere e scartare, coperte, tutte le Carte Azione rimanenti del mazzo "Carte Attive".



Il Leader gira la prima carta azione del mazzo attivo ed è un USARE. Decide di associarla al giocatore Giallo. Siccome la Stanza supporta la Bonus di Cooperazione (che moltiplica l'azione per il numero di Personaggi presenti nella stanza), vengono posizionati 2 Barili di Gasolio anziché uno. A questo punto, il Leader sdraia il Personaggio giallo a segnalare lo svolgimento dell'azione.



Il Leader gira la terza carta azione del mazzo attivo ed è un RIPARARE. Decide di associarla al giocatore Blu. Il luogo supporta il Bonus di Cooperazione, ma non essendoci altri Personaggi in piedi, non potrà usarlo. Per questo motivo viene eliminato solo 1 segnalino Danno. A questo punto, il Leader sdraia anche il Personaggio Blu a segnalare lo svolgimento dell'azione.



Il Leader gira la quarta carta azione del mazzo attivo ed è un Usare. Può solo associarla al Personaggio Rosso. Purtroppo il luogo non supporta l'azione Usare, per cui il Personaggio verrà comunque sdraiato, ma l'azione verrà persa.



Il Leader gira la seconda carta ed è un SABOTARE, decide di associarla al giocatore Verde che si trova nella Stazione Meteorologica. Per farlo lo sdraia e applica l'effetto SABOTARE della stanza, scartando un Barile di Gasolio dal magazzino sotterraneo.



## FASE 5. SALA SVAGO & ACCUSE

In questa fase tutti i giocatori (ad eccezione degli Alieni rivelati) riportano i propri Personaggi alla Sala Svago.

**Qui i giocatori possono scambiare tra di loro le carte Arma e/o Oggetto (e anche i Segnalini Laboratorio, senza rivelare se sono Sacche di Sangue oppure no!) e hanno la possibilità di votare un altro giocatore in base ai propri sospetti.**

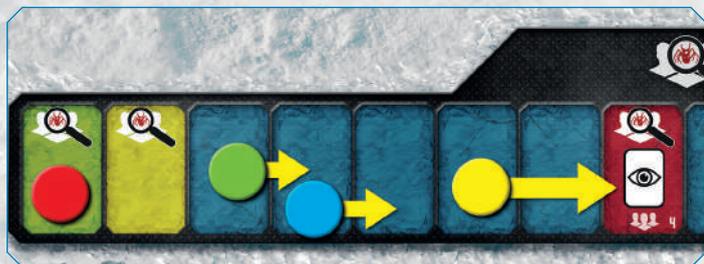
Dopo un'accesa discussione e lo scambio di accuse, ogni giocatore potrà votare contro il giocatore per lui più sospetto e che potrebbe essere l'Alieno.

Il Leader conterà fino a 3, quindi ogni giocatore punterà il dito verso colui che riterrà sospetto. Se non si vuole votare nessuno, sarà sufficiente incrociare le braccia.

Partendo dal Leader, i Dischi Sospetto dei giocatori votati avanzano sul Tracciato del Sospetto spostandoli avanti di una casella per ogni voto acquisito.

**IMPORTANTE:** non è possibile votare un giocatore il cui Indicatore di Sospetto si trova sullo 0 (zona verde).

Se dopo la votazione, il Disco Sospetto di un giocatore si trova nella zona di Massimo Sospetto (indicata dalla casella rossa con il numero di giocatori corrispondente a quelli della partita in corso), sarà costretto a **rivelare** le sue prossime Carte Azione quando le consegnerà durante la Fase 4 (guarda pag.8). Vale anche per l'Azione Speciale e per il gioco Al Buio.



Durante la fase di votazione, il giocatore Rosso punta il dito verso il giocatore Giallo, così come il Blu. Il Giallo punta il dito verso il Verde, e quest'ultimo punta il dito verso il Blu.

A questo punto bisogna far avanzare i Dischi Sospetto sul Tracciato del Sospetto, così il Giallo che ha preso 2 voti avanza di 2 spazi, arrivando al limite massimo di sospetto, sarà così costretto da ora in poi a giocare le proprie carte scoperte. Il Verde avanza di uno spazio, così come il Blu.

Nessuno può votare il giocatore Rosso perché, trovandosi nella zona verde, è già stato dichiarato umano.

Potrà tornare ad avanzare sul Tracciato del Sospetto solamente se incontrerà qualche giocatore non ancora dichiarato umano.

*Se un giocatore infetto lo desidera, può scegliere di rivelarsi volontariamente solo ed esclusivamente durante la fase 5. Da questo momento potrà iniziare a giocare come l'Alieno Rivelato (vedi Rivelarsi come Alieno a pag. 15).*



## FASE 6. TEST

In questa fase è possibile controllare la vera identità di un giocatore tramite il TEST A (Sacca di Sangue) o il TEST B (Filo di Ferro + Lanciafiamme). Indipendentemente dal numero di Test in possesso, sarà possibile effettuare in ogni Turno **1 solo Test per tipo** (un Test A e un Test B), per cercare di scoprire i ruoli degli altri giocatori.

Se un giocatore possiede una Sacca di Sangue, potrà fare un singolo Test A sulla persona che ha il livello di sospetto **più alto** sul relativo Tracciato del Sospetto (nel caso ci siano più giocatori allo stesso livello, sarà il proprietario della sacca a decidere chi testare).

Se un giocatore è in possesso di un Filo di Ferro e un Lanciafiamme (entrambi devono essere posseduti dalla stessa persona), è possibile effettuare un singolo Test B (scartando una Ricarica del Lanciafiamme) **su chi si vuole**, indipendentemente dalla posizione del giocatore sul Tracciato del Sospetto.

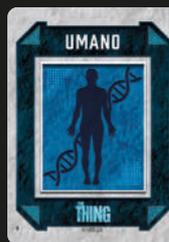
Per effettuare il Test A, semplicemente si mostra e si scarta la sacca di sangue (rimettendola nella scatola) e si indica il giocatore che si vuole testare. Per il Test B si indica il giocatore che si vuole testare e si scarta una carica del Lanciafiamme.

In entrambi i casi, il giocatore testato è costretto a rivelare la sua **VERA NATURA**, mostrando a tutti la propria Carta Ruolo (Umano o Alieno) che conserva sotto la propria Scheda Giocatore.

**È possibile usare uno dei Test su sé stessi per rivelare agli altri il proprio ruolo, se si è un bersaglio valido del test.**

**IMPORTANTE:** L'intero gruppo può svolgere un **SINGOLO TEST A** e un **SINGOLO TEST B**, in ogni turno. Se più giocatori hanno la possibilità di svolgere un Test dello stesso tipo, sarà il Leader a decidere chi potrà svolgerlo.

## RISULTATI DEL TEST



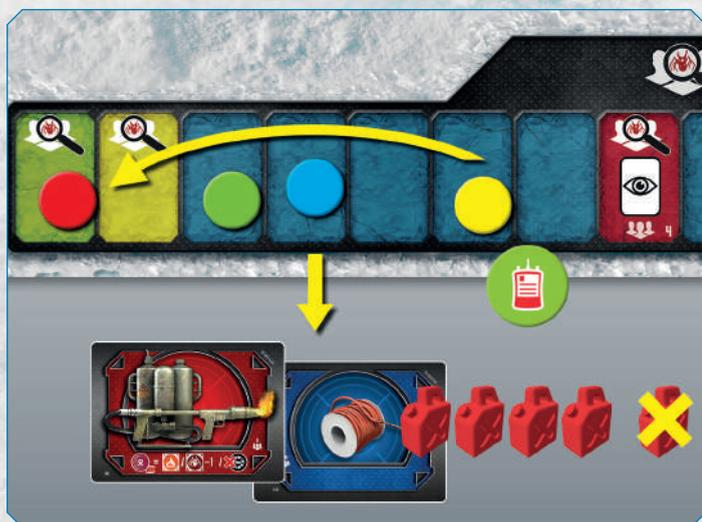
**SE IL GIOCATORE TESTATO È UN UMANO, IL SUO INDICATORE DI SOSPETTO VIENE POSIZIONATO NELLA ZONA VERDE DEL TRACCIATO DEL SOSPETTO.**



**SE IL GIOCATORE TESTATO È ALIENO, SI TRASFORMA E INIZIA A GIOCARE COME ALIENO RIVELATO** (vedi Rivelarsi come Alieno a pag. 15).



Grazie ad un test, il giocatore Rosso viene scoperto come l'Alieno. Quindi è costretto a rivelarsi eliminando il proprio Personaggio dal gioco e scartando tutte le proprie carte sotto i rispettivi mazzi. Essendo il primo Alieno Rivelato della partita, prende tanti Segnalini Forza pari alla metà dei giocatori totali, inoltre posiziona davanti a sé il mazzo Luoghi e da quel momento inizierà a giocare come Alieno rivelato.



Il giocatore Rosso ha un segnalino Sacca di Sangue e può fare un Test A, ma lo può effettuare solo sul Giallo che è il più sospettato. Il Giocatore Giallo mostra la sua Carta Ruolo che si rivela essere umana, così sposta il proprio Disco Sospetto nella zona verde dove possono essere posizionati i Dischi dei soli umani. Il Verde possiede sia il Lanciafiamme che il Filo, quindi può scartare una carica dal Lanciafiamme e fare un Test B sul giocatore Blu. Questo rivela la propria Carta Ruolo e mostra a tutti che in verità è un Alieno! Toglie il proprio Disco Sospetto dal tracciato del Sospetto e rimette sotto i relativi mazzi tutte le eventuali carte che possedeva. Inoltre prende 2 Segnalini Forza, gira la propria Scheda Personaggio che mostra il resoconto delle nuove Azioni disponibili e da ora potrà giocare come Alieno rivelato.

## RIVELARSI COME ALIENO

Durante la fase 5, per propria volontà, o la fase 6, come conseguenza di un test, un giocatore Alieno può/deve rivelare il suo ruolo ed iniziare a giocare come tale. In questo caso scarta tutte le sue carte rimettendole in fondo ai loro mazzi di appartenenza e scarta tutti gli eventuali segnalini Laboratorio senza rivelarli. Se il giocatore appena rivelato era il Leader, la scheda passa immediatamente al giocatore alla sua sinistra.

Se è il primo a trasformarsi, prende possesso del Mazza Luoghi e successivamente prende tanti Segnalini Forza dell'Alieno pari alla metà dei giocatori totali (compreso sé stesso), arrotondata per difetto (i segnalini Forza dell'Alieno o gli eventuali Alieni Sagomati, possono essere liberamente scambiati con quelli presenti nella riserva, senza però modificare il loro valore totale). Ora è pronto a giocare nella Fase 3 del prossimo turno.

Se vi è già (o vi è già stato) un Alieno Rivelato in gioco, si dovrà aggiungere 1 Segnalino Forza dell'Alieno a quelli attuali e, da ora, potrà giocare insieme al giocatore già Rivelato, diventando di fatto un componente della sua fazione, quindi condividendo scelte e azioni. (In realtà esiste un solo alieno, composto da più parti semi-indipendenti, che assorbe la coscienza di tutte le creature che ha assimilato).

**IMPORTANTE:** Nel momento in cui la fazione dell'Alieno è composta da più giocatori, deve essere chiaro che non c'è un giocatore che comanda, ma essendo tutti parte dello stesso organismo, le scelte sono condivise tra i giocatori. Nessun giocatore è "proprietario" dei suoi segnalini Forza dell'Alieno.



Durante il ritrovo in Sala Svago, il giocatore Rosso decide di rivelare la sua vera identità (Aliena) mostrando la propria carta ruolo per aiutare il giocatore Bianco già presente nella Base in forma Aliena. Dopo aver eliminato dal gioco la propria pedina e scartato tutte le proprie carte sotto i rispettivi mazzi, aggiunge 1 Segnalino Forza dell'Alieno a quelli già presenti dell'attuale Alieno. Da ora in poi sarà parte integrante del gioco dell'Alieno condividendo azioni e scelte.

## FASE 7. CONSUMO CIBO

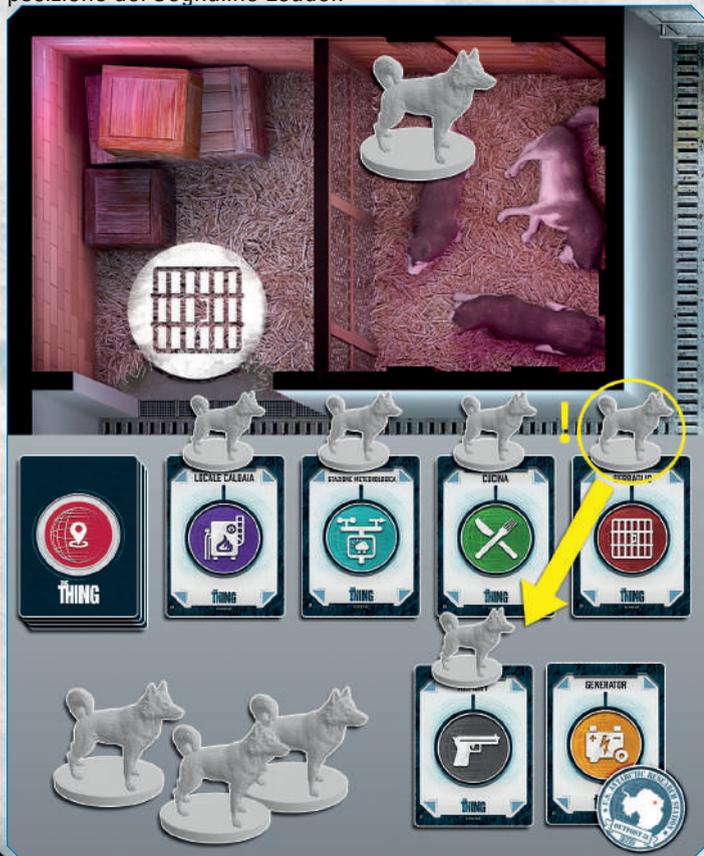
In questa fase i giocatori devono sfamarsi. Se in Cucina sono presenti delle scorte, queste verranno scartate (normalmente sono 2 Segnalini Cibo, ma l'importante è che ce ne sia sempre **ALMENO 1**). Se non è stato posizionato del cibo nella Cucina, dovranno essere scartati 4 Segnalini Cibo direttamente dalla Dispensa. Nel caso non vi sia sufficiente cibo a soddisfare le necessità, va scartato tutto quello che c'è, e **tutti i giocatori saranno affamati** e si attiverà immediatamente il modificatore che abbassa il limite delle carte in mano a due, per il resto della partita.



## FASE 8. MOVIMENTO CANI & PRIMO GIOCATORE

È il momento di muovere i Cani nella base. Il Leader raccoglie tutte le miniature Cane che **non sono nel Serraglio** e prende il mazzo Carte Luogo mescolandolo. Quindi rivela un numero di carte **pari ai numeri di Cani che NON sono nel Serraglio**. Ad ogni carta girata, posiziona una miniatura Cane nella relativa stanza. Una volta che tutte le miniature Cane sono state posizionate all'interno delle Stanze, se un giocatore possiede il Segnalino Leader, prende possesso della Scheda Leader. Infine viene pescata un'ulteriore carta Luogo per determinare la nuova posizione del Segnalino Leader, che verrà posizionato nel Luogo pescato.

Se, in un qualsiasi momento di questa fase, viene pescata la carta del Serraglio, tutti i Cani chiusi al suo interno vengono liberati ed entrano immediatamente in gioco. Il Leader continua a pescare tante carte quante sono le Miniature Cane da posizionare all'interno delle stanze. Se la carta Serraglio viene pescata per determinare il posizionamento del Segnalino Leader, libererà gli eventuali cani e una nuova carta verrà pescata per determinare la posizione del Segnalino Leader.



In questa fase il Leader pesca tre carte dal Mazzo Luoghi perché ci sono tre cani ancora liberi per la base. I cani andranno posizionati sui luoghi corrispondenti alle carte. Poi, il Leader, dovrà pescare ancora una carta dal Mazzo Luoghi per assegnare il posizionamento del Segnalino Leader ma pesca il Serraglio! Purtroppo il cane imprigionato è stato liberato da qualcuno perciò il Leader dovrà nuovamente pescare una carta per potergli dare un luogo in cui posizionarsi. Pesca l'Armeria. Successivamente pescherà un'altra carta da assegnare al segnalino del "primo giocatore" (Locale Generatore).

## REGOLA OPZIONALE PER IL SERRAGLIO

*Durante le prime partite, potrebbe essere complesso per i giocatori umani controllare i Cani, specialmente se si stanno imparando le meccaniche di gioco. In questo caso potreste usare questa regola opzionale: Rimuovete la Carta luogo Serraglio dal gioco.*

*Senza questa Carta, i Cani che vengono imprigionati nel Serraglio non usciranno mai più e non rappresenteranno una minaccia una volta che saranno tutti catturati.*

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**The Thing - Il gioco da tavolo** offre diverse condizioni di vittoria, legate ai comportamenti dei giocatori stessi e, nella maggior parte dei casi, basate sull'eliminazione totale dei componenti dell'altra fazione.

**Gli Umani vincono immediatamente se TUTTI riescono a scappare dalla base, e nessuno Alieno scappa con loro.**

**ELICOTTERO DEI SOCCORSI:** durante la Fase 4 "Pescare Carte Azione e Azioni dei Giocatori", il giocatore con il valore di sospetto più basso (usate sempre il Tracciato Sospetto per determinarlo; in caso di parità, è il primo giocatore in ordine di turno) può scegliere se salire a bordo dell'Elicottero dei Soccorsi anziché spostare il proprio Personaggio in un Luogo. A questo punto si risolvono tutti gli eventuali Incontri dovuti agli spostamenti dichiarati fino a ora. Poi inizia il tentativo di fuga: il Giocatore rivela la sua carta Ruolo, mostrando a tutti se è Umano o Alieno (in caso fosse Alieno, gli Umani hanno perso). Nel caso fosse Umano, il secondo giocatore meno sospettato può salire a bordo dell'elicottero, ma solo ed esclusivamente se il giocatore già a bordo decide di accettarlo altrimenti rimane a terra e si passa al terzo minor sospettato che può salire solo se colui che è a bordo lo accetta, e così via. Questo processo continua fino a quando non viene fatto salire un nuovo componente.

Quando un giocatore viene fatto salire a bordo, mostra il proprio ruolo e se è Umano, si ricomincia la selezione da colui che è meno sospettato, ma questa volta per farlo salire tutti giocatori presenti sull'elicottero dovranno essere d'accordo (in caso di parità decide il minor sospettato che è a bordo). Nel momento in cui si arriva alla fine del Tracciato del Sospetto con l'ultimo sospettato e nessun altro è stato fatto salire, l'elicottero parte con i suoi passeggeri. Tutti i giocatori rimasti a terra mostrano il loro ruolo e se sono Alieni, vincono gli umani, altrimenti **se è presente anche solo un umano la partita è vinta dagli Alieni**.

Se un passeggero appena salito a bordo rivela il ruolo di Alieno, il gioco termina immediatamente e gli Alieni hanno vinto.



**IMPORTANTE:** L'elicottero rimane alla base fino a che ha carburante disponibile. Ogni turno che passa si avanza di uno spazio il Barile di Gasolio, se si trova già all'ultimo spazio, l'elicottero riparte senza i passeggeri, abbandonandoli al loro destino.

**FUGA CON SPAZZANEVE/ELICOTTERO:** se un giocatore è in possesso delle chiavi, può recarsi all'Elicottero/Spazzaneve e, se questo è pronto (vedi pag. 21 e 22), quando gli viene assegnata una Carta Azione Usare dal Leader, può mostrare le chiavi e iniziare la fase di fuga. A quel punto il giocatore è il primo a salire sullo Spazzaneve/Elicottero, utilizzando lo stesso sistema dell'Elicottero dei Soccorsi e partendo dal meno sospettato, si fanno salire gli altri giocatori. Se nessuno è stato fatto salire, il possessore delle chiavi sarà l'unico a scappare dalla base (condizione di vittoria per l'Alieno che vuole fuggire da solo in forma umana).



*Durante la Fase 2 Manutenzione Base e Avanzamento Soccorsi, l'elicottero arriva alla Base posandosi sulla zona di atterraggio. Durante la Fase 4 il giocatore Rosso dichiara di voler salire sull'elicottero in quanto è il meno sospettato e può arrogarsi questo diritto, innescando così la fine della partita e la fase di selezione dei giocatori da salvare. Non appena a bordo, deve decidere se fare salire anche il Giallo (il secondo meno sospettato), ma non lo convince, i suoi comportamenti durante la partita sono sempre stati molto ambigui, quindi sceglie di lasciarlo a terra. Passa la scelta al giocatore Verde, che invece fa salire senza problemi perché si fida ciecamente. Quest'ultimo salendo mostra la sua carta Ruolo e si dimostra umano, quindi per ora sono salvi. Essendo salito un nuovo componente, la selezione riparte dal più basso sul Tracciato del Sospetto, e quindi si torna al Giallo, ma anche questa volta entrambi i giocatori sono concordi a non farlo salire, quindi si passa al Blu, ma anche quest'ultimo non ispira fiducia al Rosso e al Verde, visto che durante il gioco ci sono state diverse occasioni in cui il Verde ed il Blu hanno collaborato effettuando diversi incontri. Quindi decidono di rischiare lasciando a terra anche lui.*

*L'elicottero parte dalla base, entrambi i giocatori Verde e Blu mostrano le loro Carte Ruolo che si dimostrano essere Alieni!*

*La scelta degli umani è stata rischiosa ma si è dimostrata vincente.*



*L'Alieno vince se:*

- Come Alieno rivelato, elimina tutti gli umani.
- Vince se uno o più Umani muoiono congelati nella base.
- Vince se scappa insieme agli umani sotto mentite spoglie (tramite Soccorsi, Elicottero o Spazzaneve).
- Vince se scappa da solo in forma umana con uno dei mezzi di soccorso (Elicottero dei Soccorsi, Elicottero della Base o Spazzaneve).

#### CHIARIMENTI

Anche se gli Umani eliminano tutti gli Alieni della Base, per vincere devono comunque fuggire e avvisare l'umanità del pericolo imminente.

Come spiegato, l'Alieno è considerato come una unica entità, mentre gli Umani sono considerati come indipendenti anche se facenti parte della stessa fazione, per questo motivo nel momento in cui l'ultimo viene eliminato per assimilazione, quest'ultimo è considerato il perdente e i componenti della fazione opposta i vincitori. Nel raro caso in cui la fazione Aliena non abbia nessun giocatore rivelato e termini la partita con tutti i giocatori contagiati, l'ultimo ad essere stato contagiato è colui che perde la partita come Umano.

Per facilitare il processo di individuazione dell'ultimo contagiato, consigliamo caldamente tenere a mente ogni volta che un giocatore umano pesca il segnalino Alieno da voi. Così facendo potrete ricostruire la catena di contagi.



## POTERI DEI PERSONAGGI



### BENNINGS

Quando si trova nella Stazione Meteorologica e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, tira il Dado Meteo 2 volte e può tenere il risultato che desidera.



### CLARK

Ignora la presenza dei Cani nei Luoghi, quindi non effettua nessun incontro anche se è da solo con uno di essi.



### WINDOWS

Quando gli viene assegnata la Carta Azione RIPARARE, può togliere 2 segnalini Danno.



### MACREADY

Quando si trova in armeria e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, può pescare 3 carte e sceglierne 1.



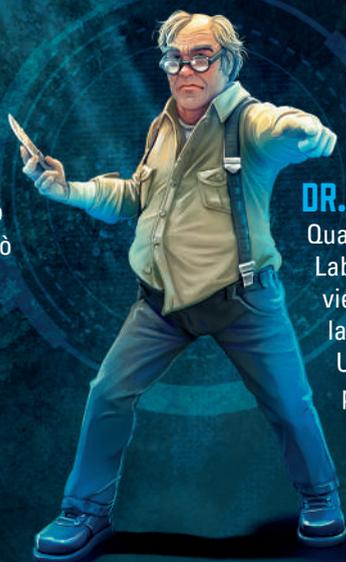
### GARRY

Ad ogni fase 4, dopo aver pescato le carte, può scartare una Carta Azione e solo dopo pescarne una nuova.



### NORRIS

Possiede la Torcia e non subisce l'effetto del "Gioco al Buio", quindi può sempre scegliere le Carta Azione da consegnare al Leader. Inoltre, se effettua l'Azione Speciale, può pescare due carte e giocare una, scartando l'altra.



### DR. BLAIR

Quando si trova in Laboratorio e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, può prendere un segnalino Laboratorio aggiuntivo.



### NAULS

Quando si trova in Cucina e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, soddisfa la richiesta della Base prelevando un singolo Cubo Cibo invece di due.

## ARMI E OGGETTI

Non c'è limite di Carte Armi e Oggetto che un giocatore può avere. Quando peschi le Carte o dei Segnalini, fallo segretamente e tienili nascosti (eccetto il Lanciafiamme - vedi di seguito) fino a che non li usi. Escluse le eccezioni riportate di seguito, ogni Carta Arma e Oggetto, o Segnalino Laboratorio può essere usata una sola volta e successivamente eliminata dal gioco.

Non ritorna in fondo al suo mazzo.

**Eccezione:** Quando un giocatore si rivela Alieno, tutte le carte che possedeva tornano in fondo ai rispettivi mazzi invece che essere scartate. I Segnalini, invece, vengono rimossi dal gioco. Se il mazzo delle Carte Armi o Oggetto finisce, i giocatori non potranno più pescarne per il resto del gioco (a meno che un Alieno rivelato le rimetta in gioco).



### DINAMITE E MOLOTOV

Permette di combattere contro l'Alieno. Per farlo è sufficiente scartare 1 Carta Azione coperta dal Mazzo Attivo, l'Alieno perde 1 punto Forza e scappa, il Personaggio che ha combattuto viene steso. Infine la carta Dinamite viene scartata dal gioco. Oppure, permette di incendiare un Luogo, eliminandolo dal gioco e riscaldando la base (nel caso sia in fase di congelamento). Per farlo, occorre usare la carta Dinamite o Molotov mentre vi trovate nel Luogo che volete incendiare. Inoltre, occorre **scartare 1 Carta Azione coperta dal Mazzo Attivo, posizionare il Segnalino Fuoco sulla stanza bruciata e eliminare la relativa Carta dal Mazzo Luoghi**. Una volta svolta l'azione, il Segnalino di Congelamento torna all'inizio del relativo tracciato, e tutte le Pedine presenti vengono posizionate in Sala Svago stese (se presente un Cane, si posizionerà a fianco del tabellone per rientrare in gioco nella fase 8). La carta Dinamite/Molotov va eliminata dal gioco.



### LANCIAFIAMME

Appena pescato, piazzatelo scoperto davanti a voi e mettete 6 segnalini Ricarica sulla carta. Permette di combattere contro l'Alieno scartando 1 Ricarica. Per farlo è sufficiente **scartare 1 Carta Azione coperta dal Mazzo Attivo, l'Alieno perde 1 punto Forza e scappa, infine il Personaggio che ha combattuto viene sdraiato**. Permette di NON prendere parte agli incontri e alla Verifica del Contagio scartando SOLO 1 Ricarica dalla sua riserva. (Non può evitare gli incontri con Alieni Rivelati e Cani in questo modo). Oppure, permette di incendiare un Luogo, eliminandolo dal gioco e riscaldando la base (nel caso sia in fase di congelamento). Per farlo, occorre scartare 1 Ricarica mentre vi trovate nel Luogo che volete incendiare. Inoltre, occorre **scartare 1 Carta Azione coperta dal Mazzo Attivo, posizionare il Segnalino Fuoco sul luogo e eliminare la relativa carta dal Mazzo Luoghi**. Una volta svolta l'azione, il Segnalino di Congelamento torna all'inizio del relativo tracciato, e tutte le Pedine presenti vengono posizionate in Sala Svago stese (se presente un cane, questo si posizionerà a fianco del tabellone per rientrare in gioco nella fase 8).

## LUOGHI BRUCIATI

*Quando un luogo è Bruciato (ha un segnalino Fuoco su di esso), è considerato distrutto. Nessun giocatore potrà più utilizzarlo per svolgerne le azioni.*



### ARMI DA FUOCO

Permette al giocatore di NON prendere parte ad un Incontro e alla Verifica del Contagio (vedi pag. 9). Non può evitare gli incontri con Alieni Rivelati e Cani.



### ARMI CORPO A CORPO

Permette al giocatore di NON prendere parte ad un Incontro e alla Verifica del Contagio, ma va scartato quando utilizzato (mostrato agli altri giocatori). Non può evitare gli incontri con Alieni Rivelati e Cani.

## OGGETTI



### TORCIA

Permette di evitare la condizione "Giocare al Buio" (vedi pag. 7). Inoltre, se si effettua l'Azione Speciale (vedi pag. 8), è possibile pescare due carte e giocare una, scartando l'altra.



### BARILE DI GASOLIO

Permette di mettere 1 Barile di Gasolio in un luogo dove sia presente il giocatore. Il suo utilizzo avviene scartando la carta e prendendo 1 Barile di Gasolio dalla Riserva corrispondente. Questa azione NON sostituisce quella regolare del turno ma è un'azione bonus gratuita.



### CHIAVI [SPAZZANEVE ED ELICOTTERO]

Permettono la fuga tramite lo Spazzaneve o l'Elicottero (vedi pag 20 e 21). Per utilizzarle è sufficiente che il giocatore che le possiede sia nel luogo di fuga pronto e che il Leader gli assegni la Carta Azione "USARE" durante la Fase 4.2.



### SCATOLA DEGLI ATTREZZI

Permette la riparazione di un Luogo senza utilizzare una carta Riparare (serve la presenza del giocatore nel luogo). Il suo utilizzo avviene scartando la carta e rimuovendo 1 Segnalino Danno. Questa azione NON sostituisce quella regolare del turno ma è un'azione bonus gratuita.



### FILO DI FERRO

Può essere utilizzato insieme al Lanciafiamme, spendendo un segnalino Carica, per effettuare un Test B durante la Fase 6.

## LUOGHI E LORO FUNZIONI

### LEGENDA COLORI LUOGHI TABELLONE

**LUOGHI VERDI:** Zone Attive che i giocatori umani o in forma Aliena ed i cani possono utilizzare.

**LUOGHI BLU:** Zone che solo i Giocatori in forma umana possono utilizzare anche senza limiti di numero.

**LUOGHI GIALLI:** Zone dove sono riposte le scorte della base.

**LUOGHI ROSSI:** Zone che non possono essere attivate da nessuno perché zone di scarto.

**LUOGO LILLA:** Zona che può essere utilizzata solo dai Giocatori in forma Aliena e i cani.

### ARMERIA

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** la composizione del Mazzo delle Armi, dipende dal numero dei giocatori:

**Fino a 5 Giocatori:** 1 Lanciafiamme, 3 Dinamite/Molotov, 3 Armi Corpo a Corpo e 1 Arma da Fuoco

**Fino a 7 Giocatori:** 1 Lanciafiamme, 3 Dinamite/Molotov, 4 Armi Corpo a Corpo e 2 Armi da Fuoco

**Fino a 8 Giocatori:** 2 Lanciafiamme, 4 Dinamite/Molotov, 4 Armi Corpo a Corpo e 2 Armi da Fuoco

**SCOPO:** permette di reperire le armi.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** pesca 2 carte Arma e tienine 1. Rimetti quella scartata in fondo al mazzo. Se l'arma ottenuta è il Lanciafiamme, è necessario mostrarlo agli altri giocatori posizionandolo davanti a sé a faccia in su, altrimenti conservala nascosta.

**Sabotare:** elimina 1 Carta Arma senza guardarla.

**Sabotaggio dell'Alieno:** Elimina senza guardarle, un numero di Carte pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

### CUCINA & DISPENSA

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** la Dispensa inizia la partita piena indipendentemente dal numero di giocatori presenti.

**SCOPO:** luogo dove è stipato tutto il cibo per il sostentamento del personale della Base.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** permette di preparare il cibo necessario al turno in corso. Preleva 2 Segnalini Cibo dalla Dispensa e posizionali in Cucina.

**Sabotare con Carta:** elimina 2 Cibo dalla Dispensa.

**Sabotaggio dell'Alieno:** elimina 2 cibo per ogni punto forza dell'Alieno presente in Cucina.

**DANNEGGIATO:** quando la Dispensa è vuota, ogni giocatore deve scartare 1 Carta Azione dalla propria mano (scegliendola), e da ora in poi il limite di carte azione scende a 2.



### DEPOSITO

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** il mazzo di Carte Oggetto dipende dal numero di giocatori:

**Fino a 5 Giocatori:** 2 Chiavi, 2 Torce, 2 Casette degli Attrezzi, 2 Gasolio e 1 Filo Metallico

**Fino a 6 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 2 Casette degli Attrezzi, 2 Gasolio e 1 Filo Metallico

**Fino a 7 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 3 Casette degli Attrezzi, 3 Gasolio e 2 Filo Metallico

**Fino a 8 Giocatori:** 2 Chiavi, 3 Torce, 4 Casette degli Attrezzi, 4 Gasolio e 2 Filo Metallico

**SCOPO:** permette di recuperare diversi oggetti tra cui: Le Chiavi per scappare con lo Spazzaneve o l'Elicottero, la Torcia che permette di evitare il "Gioco al Buio", gli Attrezzi per effettuare una riparazione al di fuori della normale azione del proprio turno e il Gasolio che permette di caricare un Barile di Gasolio aggiuntivo al di fuori della normale azione del proprio turno.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** pesca 2 Carte Oggetto e tienine 1. Rimetti quella scartata in fondo al mazzo.

**Sabotare:** elimina 1 Carta Oggetto senza guardarla.

**Sabotaggio dell'Alieno:** elimina, senza guardarle, un numero di Carte pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

### DORMITORIO

Nessun limite - (No giocatori in forma Aliena)



**PREPARAZIONE:** nessuna.

**SCOPO:** permette di scartare tutte o alcune delle proprie Carte Azione e di scegliere quelle sostitutive, scegliendole dal mazzo delle Carte Azione. Una volta finito rimescola il mazzo delle Carte Azione rimanenti e quelle del mazzo degli scarti per creare un nuovo Mazzo delle Carte Azioni.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:** nessuna.

### ELICOTTERO

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** l'Elicottero inizia la partita con un numero di Segnalini Danno in base al numero di giocatori:

**4 Giocatori:** 2 Segnalini Danno

**5 Giocatori:** 3 Segnalini Danno

**6 Giocatori:** 4 Segnalini Danno

**7 Giocatori:** 5 Segnalini Danno

**8 Giocatori:** 6 Segnalini Danno

**SCOPO:** una volta riparato e riempito con il Barile di Gasolio permette la fuga.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più pedine di giocatori sono presenti e in piedi, con una singola azione "Riparare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari alle pedine in piedi. Una volta fatto, un Personaggio viene sempre disteso ad indicare lo svolgimento dell'azione.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** permette di mettere 1 Barile di Gasolio, prelevandolo dalla

Riserva Esterna.

**Sabotare:** aggiungi un Segnalino Danno.

**Sabotaggio dell'Alieno:** metti un numero di Segnalini Danno pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

**Riparare:** toglì un Segnalino Danno.

**DANNEGGIATO (HA ALMENO 1 SEGNALINO DANNO):** quando l'Elicottero è Danneggiato, non è possibile effettuare la fuga, anche se si possiedono le Chiavi ed è presente il Barile di Gasolio.

## LABORATORIO

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** il Laboratorio inizia la partita con un numero di Tessere Test A in base al numero di giocatori. Ogni giocatore inserisce 2 Tessere Sacca di Sangue e 3 Tessere Fallimenti.

**SCOPO:** permette di reperire le Tessere per il Test A che consente di rivelare il ruolo del giocatore testato.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più Personaggi sono presenti, con una singola azione "Usare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari ai Personaggi ancora in piedi. Una volta fatto, il Personaggio viene sempre steso ad indicare lo svolgimento dell'azione.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** permette di pescare dal Sacchetto Laboratorio 1 segnalino Test A. Questo può essere conservato nascosto fino al suo uso, oppure scartato a faccia in giù immediatamente nella relativa zona del tabellone.

**Sabotare:** elimina 1 Sacca di Sangue (Segnalino Laboratorio verde) dal Sacchetto Laboratorio.

**Sabotaggio dell'Alieno:** Elimina, senza rivelarli, un numero di segnalini Laboratorio pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo, pescandoli dal Sacchetto in modo casuale.

## LOCALE CALDAIA

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** il Locale Caldaia inizia la partita con gli spazi pieni di Barili di Gasolio.

**SCOPO:** stanza dove è presente la Caldaia che scalda tutta la base. Continua a funzionare fino a quando i segnalini Danno non riempiono l'intero tracciato. Se questo avviene durante la Fase 2, la Caldaia è distrutta e si posizionerà la scheda Congelamento sopra al luogo.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più Personaggi sono presenti, con una singola azione "Usare" o "Riparare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari ai personaggi ancora in piedi. Una volta fatto, il personaggio viene sempre steso ad indicare lo svolgimento dell'azione.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** prendi 1 Barile di Gasolio dalla riserva sotterranea e piazzalo nel Locale Caldaia.

**Sabotare:** metti 1 Segnalino Danno.

**Sabotaggio dell'Alieno:** metti un numero di Segnalini Danno pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

**Riparare:** toglì 1 Segnalino Danno.

**DANNEGGIATO:** quando la Caldaia deve consumare Barili di Gasolio per riscaldare, se questi non sono presenti in parte o totalmente, si posizioneranno tanti segnalini Danno quanti sono i Barili mancanti.

**DISTRUTTO:** Durante il controllo della Fase 2, se la Stanza della Caldaia è completamente danneggiata, è considerata distrutta

e viene posizionata sopra di essa la Scheda Congelamento con il relativo Segnalino sul primo spazio a sinistra del Tracciato di congelamento. Questo si muoverà in relazione alla tabella Meteorologica, portando l'indicatore verso la morte per congelamento (questa stanza non può essere più utilizzata).

## RIMESSA (SPAZZANEVE)

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** la Rimessa inizia la partita con 1 Segnalino Danno.

**SCOPO:** una volta riparato e riempito di Barili di Gasolio, permette la fuga.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più Personaggi dei giocatori sono presenti e in piedi, con una singola azione "Usare" o "Riparare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari ai Personaggi in piedi. Una volta fatto, il Personaggio viene sempre steso ad indicare lo svolgimento dell'azione.

**AZIONI DISPONIBILI:**

**Usare:** permette di mettere 1 Barile di Gasolio, prelevandolo dalla Riserva Esterna.

**Sabotare:** aggiungi un Segnalino Danno.

**Sabotaggio dell'Alieno:** aggiungi un Segnalino Danno.

**Riparare:** toglì un Segnalino Danno.

**DANNEGGIATO (HA 1 SEGNALINO DANNO):** Quando la Rimessa è Danneggiata, non è possibile effettuare la fuga, anche se si possiedono le Chiavi e sono presenti i Barili di Gasolio sufficienti.

## SALA SVAGO

Nessun limite - (No giocatori in forma Aliena)



**PREPARAZIONE:** luogo di partenza dove posizionare i Personaggi in gioco.

**SCOPO:** ritrovo della Fase 5, eventuali scambi di Segnalini Laboratorio, Carte Arma e/o Oggetto, svolgimento dei Test A e B e accuse.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:** nessuna.

## SERRAGLIO

Solo Giocatori in forma Aliena



**PREPARAZIONE:** posiziona al suo interno la Carta Luogo Serraglio.

**SCOPO:** imprigionare i Cani. Se c'è almeno un Cane all'interno, ricordate di inserire la Carta Serraglio nel mazzo Luoghi.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

**AZIONI DISPONIBILI:** nessuna.

## STANZA COMUNICAZIONI

Max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** la Stanza delle Comunicazioni inizia la partita con un numero di Segnalini Danno in base al numero di giocatori.

**SCOPO:** una volta riparata completamente, con una Carta Usare permette di inviare l'S.O.S. per i soccorsi e l'elicottero viene posizionato sul primo spazio del tracciato S.O.S.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più Personaggi sono presenti,

con una singola azione "Riparare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari ai Personaggi ancora in piedi. Una volta fatto, il Personaggio viene sempre steso a indicare lo svolgimento dell'azione.

#### AZIONI DISPONIBILI:

**Usare:** invia messaggio S.O.S.

**Sabotare:** metti 1 Segnalino Danno.

**Sabotaggio dell'Alieno:** metti un numero di Segnalini Danno pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

**Riparare:** toglì 1 Segnalino Danno.

**DANNEGGIATO (HA ALMENO 1 SEGNALINO DANNO):** fino a quando la Stanza Comunicazioni è danneggiata, non può essere lanciato l'S.O.S.

**Nota:** una volta lanciato l'S.O.S., l'elicottero dei soccorsi inizierà a muoversi in avanti anche se la Stanza Comunicazioni verrà danneggiata nuovamente.

## STANZA DEL GENERATORE

max. 3 Giocatori + Giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** la Stanza del Generatore inizia la partita con gli spazi del gasolio pieni.

**SCOPO:** mantiene la corrente in tutta la base.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** se più Personaggi sono presenti, con una singola azione "Usare" o "Riparare" si può applicare l'effetto un numero di volte pari ai Personaggi ancora in piedi. Una volta fatto, il Personaggio viene sempre steso ad indicare lo svolgimento dell'azione.

#### AZIONI DISPONIBILI:

**Usare:** prendi 1 Barile di Gasolio dalla riserva sotterranea e piazzalo nella stanza del Generatore.

**Sabotare:** metti 1 Segnalino Danno.

**Sabotaggio dell'Alieno:** metti un numero di Segnalini Danno pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

**Riparare:** toglì 1 Segnalino Danno.

**DANNEGGIATO (HA 2 SEGNALINI DANNO):** Quando, durante la Fase 2, la Stanza del Generatore è Danneggiata, manca la corrente in tutta la base. Posiziona il Segnalino Interruzione Corrente nel Generatore che innesca la modalità "Gioco al Buio" (vedi pag. 7).

## STAZIONE METEOROLOGICA

Max. 3 Giocatori + giocatori in forma Aliena  
+ 1 cane



**PREPARAZIONE:** nessuna.

**SCOPO:** consente di tirare il Dado Meteo e di aggiungere 1 Barile di Gasolio (preso dalla Riserva Sotterranea) in un luogo a scelta in grado di contenerlo. Una volta tirato, il Dado Meteo è conservato in questo luogo fino al prossimo turno.

**BONUS DI COOPERAZIONE:** nessuno.

#### AZIONI DISPONIBILI:

**Usare:** permette di tirare il Dado Meteo e conservare il risultato, posizionando il Dado Meteo nella Sala Meteorologica. Nel caso il dado fosse già presente, sarà possibile scegliere il risultato migliore. Inoltre aggiunge 1 Barile di Gasolio preso dalla Riserva Sotterranea in un luogo a scelta (tra il Locale della Caldaia e la Stanza del Generatore) del giocatore che ha svolto l'azione.

**Sabotare:** elimina dalla Riserva Sotterranea 1 Barile di Gasolio.

**Sabotaggio dell'Alieno:** elimina, dalla Riserva Sotterranea, tanti Barili di Gasolio pari alla forza dell'Alieno presente nel luogo.

**IMPORTANTE:** ogni volta che un luogo viene eliminato dal gioco (per qualsiasi motivo), vanno eliminate le Carte Luogo dal relativo mazzo.



# THE THING

## IL GIOCO DA TAVOLO



DA 1 A 3 GIOCATORI

### NOTA DEGLI AUTORI

Questa versione del gioco rappresenta una variante di gioco alternativa che differisce in maniera sostanziale dal gioco originale. Tutte le meccaniche atte a creare tensione e bluff, che rappresentano uno dei più grandi punti di forza del gioco, non sono presenti in questa modalità (per ovvie ragioni di mancanza di interazione tra i giocatori). Ma in questa versione è possibile giocare da 1 a 3 giocatori ad una versione solo o cooperativa contro "La Cosa" che viene mossa dal gioco stesso.

### COMPONENTI

Il gioco prevede l'aggiunta di 3 dadi a 6 facce con rappresentati i seguenti simboli: 2 usare, 2 riparare, 1 sabotare e 1 avanzamento Tracciato del Sospetto (che in questa versione del gioco verrà chiamata tracciato della "Minaccia Aliena"), 8 Carte Ruolo (6 Umano e 2 Alieno) e una Scheda Leader.

### PREPARAZIONE

Seguite la procedura di setup del gioco standard, con l'eccezione dei punti qui sotto, ignorando il segnalino Leader (non si usa in 1-3) e seguendo le indicazioni per 6 personaggi/giocatori:

- 7** Componete il mazzo delle Armi inserendo 1 Lanciafiamme, 3 Dinamite, 4 Armi Corpo a Corpo e 2 Armi da Fuoco.
- 8** Componete il mazzo degli Oggetti inserendo 2 Chiavi, 3 Torce, 3 Riparare, 3 Gasolio, 2 Filo Metallico.
- 9** Posizionate nella Riserva Sotterranea 14 Barili di Gasolio.
- 10** Posizionate nella Riserva Esterna 5 Barili di Gasolio.

- 11** Posizionate 6 Segnalini Danno nella Stanza Comunicazioni coprendo i relativi spazi segnati sul tracciato all'interno del Luogo.
- 12** Posizionate 12 Segnalini Sacca di Sangue e 18 Segnalini Fallimento nel Sacchetto del Laboratorio.
- 13** Prendete a caso ( o se preferite sceglieteli ) 6 personaggi distribuendone: 6 se giocate da soli, 3 a giocatore se giocate in due e 2 a giocatore se giocate in tre.
- 14** Ad ogni personaggio viene assegnato un colore e il rispettivo materiale: 1 Disco Sospetto e 1 Segnalino Contagio. Piazzate il Disco del Sospetto sul spazio giallo del Tracciato Sospetto, e il Segnalino Contagio sulla scheda del personaggio per ricordare a che colore è assegnato.
- 15** Prendere le 8 Carte Ruolo speciali. Mescolatele e distribuitele casualmente sotto la scheda di ognuno dei 6 personaggi. Le carte rimanenti vanno rimesse nella scatola senza guardarle (questa procedura sostituisce quella di distribuzione dei Segnalini Cane).  
**Importante:** le carte vanno distribuite in modo casuale e non devono essere viste per nessuna ragione.
- 16** Posizionare una sagoma Alieno qualsiasi sullo spazio 6 del Tracciato del Sospetto (lo spazio rosso per 6 Personaggi), per identificare la posizione di partenza della minaccia Aliena.
- 21** Scegliete un Leader e dategli la Scheda Leader per 1-3 giocatori.

## PANORAMICA DI GIOCO

Questa versione cooperativa ha delle differenze sostanziali rispetto alla versione per 4-8 giocatori. Tre queste le più importanti sono rappresentate dall'uso dei dadi al posto delle carte e lo spostamento della fase **Azioni dell'Alieno** che viene leggermente posticipata. Sotto riportiamo la sequenza di turno e i relativi cambiamenti.

	<b>Fase 1. Condizioni Meteo (NESSUN CAMBIAMENTO)</b> <i>Il Leader definisce le condizioni metereologiche tirando l'apposito dado.</i>
	<b>Fase 2. Manutenzione base e avanzamento Elicottero dei Soccorsi. (NESSUN CAMBIAMENTO)</b> <i>Il Leader toglie dai rispettivi luoghi il numero di Barili di Gasolio dettato dalla tabella atmosferica, e se si verificano le condizioni, fa avanzare l'elicottero dei soccorsi.</i>
	<b>Fase 3. Azioni dei Giocatori</b> <i>I personaggi si muoveranno per la Base, organizzandosi per il sostentamento della stessa e la caccia all'Alieno.</i>
	<b>Fase 4. Azioni dell'Alieno (condizione: l'Alieno si è rivelato)</b> <i>L'IA che gestisce l'Alieno gioca il suo turno usando le Carte Luogo e i Segnalini Forza Aliena.</i>
	<b>Fase 5. Svolgimento Azioni dei Giocatori</b> <i>Ora tutti i personaggi potranno svolgere le proprie azioni tramite il tiro degli appositi dadi.</i>
	<b>Fase 6. Sala Svago</b> <i>Tutti i personaggi, durante il riposo, potranno scambiarsi armi e oggetti.</i>
	<b>Fase 7. Test (condizione: un giocatore ha la possibilità di fare un test) (NESSUN CAMBIAMENTO)</b> <i>I personaggi in possesso delle attrezzature necessarie per il test, potranno utilizzarle per verificare le identità degli altri giocatori.</i>
	<b>Fase 8. Consumo Cibo (NESSUN CAMBIAMENTO)</b> <i>Il Leader scarta il cibo richiesto per il sostentamento dei personaggi.</i>
	<b>Fase 9. Movimento Cani , Aggiornamento Primo Giocatore &amp; Avanzamento Minaccia Aliena</b> <i>I cani vagheranno per le stanze in base alle carte estratte e un nuovo Leader prenderà il comando. La Minaccia Aliena si avvicinerà pericolosamente ai personaggi.</i>

## LE FASI NEL DETTAGLIO

**Attenzione:** In questa panoramica di gioco verranno spiegate solamente le fasi di gioco che hanno subito delle modifiche rispetto al gioco base. Per le restanti fasi, fate sempre riferimento al manuale per 4-8 giocatori.

### FASE 1. CONDIZIONI METEO

Nessun cambiamento

### FASE 2. MANUTENZIONE BASE E AVANZAMENTO ELICOTTERO DEI SOCCORSI

Nessun cambiamento.

### FASE 3. AZIONI DEI GIOCATORI

Partendo dal Leader e proseguendo in senso orario, tutti i giocatori devono muovere i loro personaggi.

Ogni giocatore deve svolgere una tra queste 2 azioni:

- Posizionare il proprio personaggio in un luogo differente dal Dormitorio.

Alla fine di tutti i movimenti, se più personaggi si trovano all'interno della stessa stanza, i rispettivi Dischi Sospetto avanzano di uno spazio sul Tracciato Sospetto (come nel gioco base, i Personaggi nella Zona Verde del Tracciato Sospetto non provocano l'avanzamento dei Dischi Sospetto di chi si trova con loro).

Nel caso di incontro con un Cane, si seguono le regole. Se però viene pescato il Segnalino Alieno il personaggio si trasforma IMMEDIATAMENTE in Alieno (guardare box Rivelazione dell'Alieno).

- Posizionare il proprio personaggio nel Dormitorio: Nel caso in cui il giocatore voglia limitare il rischio di lasciare le scelte alla fortuna dei dadi, andando nel Dormitorio sarà possibile, in qualsiasi momento della fase Azioni, sdraiare questo personaggio per scegliere il risultato di 1 dado di qualsiasi altro personaggio.

**IMPORTANTE:** Una volta per turno, un solo personaggio per volta può trovarsi nel Dormitorio.



In questo esempio il Leader lancia i Dadi Azione e ottiene il seguente risultato: 2 Usare e 1 Minaccia Aliena. A questo punto, avendo bisogno di un Riparare, il personaggio giallo presente nel dormitorio viene sdraiato, così da poter scegliere il risultato Riparare al posto della Minaccia Aliena. In questo modo il personaggio verde potrà utilizzare un'azione Riparare.

**IMPORTANTE:** In caso uno o più segnalini dei personaggi siano nella stessa casella della Minaccia Aliena, vedere "Rivelazione dell'Alieno" qui sotto.

## RIVELAZIONE DELL'ALIENO

Durante il gioco, l'Alieno può rivelarsi in due modi differenti:

- Attraverso un test.
- Se il Disco Sospetto di 1 o più personaggi si trova nello stesso spazio della Minaccia Aliena.

In entrambi i casi, a differenza delle normali regole, la prima volta che un Alieno si rivela ha sempre Forza 5. Se, invece, è già presente un Alieno rivelato in gioco, la regola rimane invariata (si aggiunge solamente 1 Segnalino Forza Aliena a quelli già in possesso dell'Alieno).

**Importante:** Se c'è più di un Disco Sospetto nello stesso spazio della Minaccia Aliena, solamente 1 di quei personaggi verrà assimilato e la decisione spetterà al Leader. Il materiale di quel personaggio è eliminato dal gioco (come da normali regole) e la sua carta ruolo NON viene rivelata. Dopodiché, spostate verso destra la Minaccia Aliena di un numero di spazi pari al numero dei Dischi Sospetto rimasti.

## FASE 4. AZIONI DELL'ALIEVO

Questa fase si svolge solo se L'Alieno è rivelato (ovvero se un partecipante è stato scoperto da un Test A o B oppure se il livello di Minaccia Aliena e il Segnalino Sospetto di un giocatore sono nello stesso spazio). Il suo scopo principale è quello di sabotare i luoghi e/o di assimilare gli altri giocatori. Per farlo utilizza un sistema di IA tramite il quale l'Alieno attacca con più o meno forza in base al comportamento dei personaggi, come spiegato di seguito:

- L'alieno attaccherà alcune stanze in base alle carte pescate dal Mazza Luoghi. Cercherà sempre di attaccare con una forza sufficiente per sconfiggere il maggior numero di personaggi presenti nella stanza più popolata.
- Come prima cosa identificate la stanza che contiene il maggior numero di personaggi al suo interno. Al loro valore di forza aggiungente un +1 e determinate così il "livello di forza" dell'Alieno per questo turno.



• Pescate una Carta Luogo e posizionala a faccia in giù sul tavolo. Sopra di essa piazzate tanti Segnalini Forza Aliena pari al suo attuale "livello di forza". Se all'Alieno rimangono meno Segnalini Forza di quelli necessari, semplicemente posizionate sulla carta tutti quelli a disposizione.

• Se dopo aver effettuato questa azione avanzano Segnalini Forza Aliena, ripetete l'azione appena descritta pescando una seconda Carta Luogo, posizionandola coperta a fianco a quella pescata precedentemente e posizionando sopra di essa i relativi Segnalini Forza Aliena. Continuate con questo processo fino a quando non esaurite tutti i Segnalini Forza Aliena.

Di fianco alla carta con 3 Segnalini Forza Aliena, viene posizionata una seconda carta e sopra di essa tutti i Segnalini Forza Aliena restanti.



Una volta che tutte le stanze che subiranno l'attacco dell'Alieno sono state determinate, le carte vengono girate a faccia in su e i Segnalini Forza Aliena sopra di esse vengono posizionati nelle relative stanze. A questo punto Incontri e Sabotaggi vengono risolti seguendo le normali regole di gioco. **IMPORTANTE:** in caso di scelta per l'Alieno, l'assimilazione di un personaggio ha sempre la precedenza su quella dei cani o del sabotaggio.



Le Carte Luogo vengono rivelate e i Segnalini Forza Aliena vengono posizionati all'interno delle relative stanze.

## FASE 5. SVOLGIMENTO AZIONI DEI GIOCATORI

Gli incontri, in questa modalità, si svolgono senza dover scambiare i segnalini contagio. Seguendo le regole del gioco base, ogni incontro che porterebbe ad una pesca dei segnalini contagio (quindi non se l'altro personaggio è nella zona verde), si risolve spostando i personaggi coinvolti a destra di una sola casella nel tracciato della Minaccia Aliena. Le armi vengono utilizzate nello stesso modo del gioco base.

Una volta risolti gli Incontri, si procede alla risoluzione delle Azioni dei Personaggi rimasti. Per farlo il giocatore Leader tira i 3 Dadi Azione e, una volta visti i risultati, decide a che personaggio assegnarli.

È questo il momento di sfruttare un personaggio nel Dormitorio (se presente). Sarà possibile scegliere il risultato di 1 dei Dadi Azione e poi sdraiare il Personaggio nel Dormitorio.

Successivamente si passa allo svolgimento delle Azioni presenti sui Dadi: il personaggio potrà svolgere un'azione corrispondente al risultato di 1 solo dado tra quelli assegnati, una volta fatto dovrà sdraiare la sua pedina.

Se nel tiro sono presenti risultati Minaccia Aliena e/o Sabotare, bisognerà risolvere **OBBLIGATORIAMENTE TUTTI** questi risultati, annullando l'azione del personaggio in questione (sdraiando il Personaggio).

• Sabotare: attiva il tipo di sabotaggio del luogo dove si trova il personaggio a cui è stato assegnato il tiro

• Minaccia Aliena: Fate avanzare di 1 spazio il segnalino Minaccia Aliena su relativo tracciato (verso sinistra).

Sarà possibile eliminare uno o più di questi Dadi, facendo avanzare di 1 spazio il Disco Sospetto del personaggio a cui sono stati assegnati i dadi, di un numero di spazi pari al numero di dadi che si vogliono eliminare.

Se non ci sono risultati Sabotare o Minaccia Aliena da risolvere, il personaggio può risolvere 1 azione (Usare o Riparare) corrispondente al risultato di 1 solo dado rimanente (se ce ne sono).

Dopo aver risolto l'azione il Personaggio viene sdraiato. Ricordate che, il Personaggio può usare un risultato Usare o Riparare per bruciare i Luoghi in cui si trova, seguendo le normali regole del gioco (vedi "Bruciare i Luoghi" a pagina 19 del regolamento per 4-8 giocatori).



Il risultato del tiro assegnato al giocatore rosso è 1 Usare, 1 Riparare e 1 Sabotare. Il giocatore decide di far avanzare il Disco Sospetto del personaggio rosso per cancellare il risultato Sabotare. Adesso può assegnare a quel personaggio un'azione tra quelle rimanenti: Usare o Riparare.



Il risultato del tiro dei Dadi Azione è: 2 Minaccia Aliena e 1 Sabotare. Il giocatore decide di far avanzare di 3 spazi il Disco Sospetto del personaggio rosso per cancellare tutti e 3 i risultati del lancio. Non essendo avanzate altre azioni sui dadi, il personaggio rosso viene sdraiato e non compie nessuna azione.

La funzione del Bonus di Cooperazione rimane invariata (vedi pag. 11 del regolamento). Dopo aver risolto almeno un'Azione, il Leader può scegliere di svolgerne un'altra o smettere e riportare tutti nella Sala Svago. Se il Leader sceglie di proseguire, lancia nuovamente i Dadi Azione e decide successivamente a quale personaggio assegnarli. Il Leader può continuare a svolgere questa azione fintanto che ci sono ancora personaggi in piedi disponibili. Durante questa fase, è possibile sfruttare un personaggio nel Dormitorio (se presente). Sarà possibile scegliere il risultato di 1 dei Dadi Azione e poi sdraiare il Personaggio nel Dormitorio.

## FASE 6. SALA SVAGO

In questa fase si riportano i Personaggi alla Sala Svago e possono scambiare tra di loro le carte Arma e/o Oggetto.

## FASE 7. TEST

I test vengono risolti come descritto nel Regolamento, rilevando la Carta Ruolo del personaggio, determinando così se è Umano o Alieno.

L'unica differenza riguarda la Forza Iniziale che viene assegnata all'Alieno la prima volta che ne viene rivelato uno. **A differenza delle normali regole di gioco, la Forza del primo Alieno rivelato è sempre 5.** Se, invece, è già presente un Alieno rivelato in gioco, la regola rimane invariata ( si aggiunge solamente 1 Segnalino Forza Aliena a quelli già in possesso dell'Alieno).

**Importante:** Se un personaggio viene assimilato senza essere stato precedentemente testato (ad esempio, quando il suo Disco Sospetto raggiunge lo stesso spazio della Miniatura della Minaccia Aliena), la sua Carta Ruolo NON viene rivelata.

## FASE 8. CONSUMO CIBO

Nessun cambiamento.

## FASE 9. MOVIMENTO CANI, AGGIORNAMENTO PRIMO GIOCATORE E MINACCIA ALIENA

A questo punto i cani si muovono all'interno della base. Il leader prende **tutti i cani che non si trovano nel Serraglio**. Successivamente mescola il mazzo delle Carte Luogo, e **rivela un numero di carte pari al numero di cani che NON si trovano nel Serraglio**. Per ogni carta rivelata, il Leader posiziona all'interno del relativo Luogo 1 Cane.

Se viene rivelata la carta del Serraglio, le recinzioni cedono e tutti i cani tornano immediatamente in gioco e liberi per la base. Il leader deve continuare a pescare tante carte Luogo pari al numero di cani

che ancora devono essere assegnati alle stanze. Quando tutti i cani sono stati assegnati, se si sta giocando una partita a 2 o 3 giocatori, il giocatore alla sinistra dell'attuale Leader prende la Tessera Leader. Infine il Segnalino Minaccia Aliena verrà spostato verso sinistra di uno spazio sul Tracciato del Sospetto.

Nel momento in cui questo movimento porta la Minaccia Aliena nella stessa zona dove è presente il Disco Sospetto di un personaggio, questi sarà trasformato in Alieno (con le stesse regole della fase 7).

Se ci sono più Dischi Sospetto nello spazio raggiunto dalla Minaccia Aliena, solo uno dei Personaggi, scelto dal Leader, sarà trasformato in Alieno. Dopodiché, muovete la Minaccia Aliena a destra di un numero di spazi pari ai Dischi Sospetto rimanenti nello spazio in cui era giunta.

## GIOCARE AL BUIO

*Questa modalità si attiva nel momento in cui il Generatore non funziona e la Base è al buio. Durante la Fase Azioni, i dadi verranno lanciati solo DOPO aver scelto a chi dovranno essere assegnati. Il possesso della Torcia permette di ritirare fino a tutti e tre i dadi. Il ritiro può essere effettuato un dado alla volta e non è obbligatorio farlo per tutti, ma ogni dado può essere ritirato al massimo una volta.*

## FUGA DEGLI UMANI E VINCERE LA PARTITA

Una volta che uno dei metodi di fuga sarà intrapreso dagli Umani, l'Alieno avrà un ultimo, disperato, tentativo di bloccare la fuga. Per farlo si dirigerà verso il luogo scelto per la fuga e, PRIMA che questa venga innescata, dovrà tirare un numero di dadi pari alla propria forza. Se otterrà 3 o più simboli Sabotare o Minaccia Aliena, allora la fuga degli Umani sarà interrotta, costringendoli a tornare nella Sala Svago, svolgere la Fase 6 e a giocare un altro turno.

## LUOGHI E PERSONAGGI MODIFICATI



**Dormitorio:** un personaggio in questo Luogo permette di scegliere il risultato di un dado durante un tiro. Per farlo, sdraiare il relativo Personaggio e girare il Dado Azione sulla faccia desiderata.



**Cucina:** Se i personaggi diventano affamati (vedi "Consumo del Cibo" a pagina 16 del regolamento per 4-8 Giocatori), durante la fase Azioni dei Personaggi possono essere lanciati solamente 2 dadi al posto di 3.



**Serraglio:** Se viene pescata la carta Serraglio durante la Fase 4, l'Alieno assimila 1 Cane attualmente nel Serraglio (se c'è), seguendo le regole standard.

**NORRIS:** In caso di "gioco al buio", una volta tirati i dadi Azione, può ritirare fino a tre dadi qualsiasi (ha 3 ritiri a disposizione, ma non può usarli più volte sullo stesso dado).

**GARRY:** Può ritirare gratuitamente un solo dado.

Quando le abilità dei personaggi fanno riferimento a carte azione, invece applicatele ai dadi azione.



## CREDITI

**Un gioco di:** Andrea Crespi e Giuseppe Cicero

**Editor:** Roberto Vicario

**Grafica e illustrazioni:** Davide Corsi, Riccardo Crosa e Mathias Mazzetti

**Impaginazione:** Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta - Vertigo Adv

**Kickstarter Manager:** Mauro Chiabotto

**Produzione:** Silvio Negri-Clementi

**Sculture:** Aragorn Marks Design Limited, Davide Corsi e Fernando Armentano e Kriztian Hartmann per Ludus Magnus Studio.

**Hanno collaborato:** Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi e Kelly Stocco

**THE THING - IL GIOCO DA TAVOLO** è un gioco pubblicato da:  
Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

### Ringraziamenti:

**Andrea** - Ringrazio innanzitutto mia moglie Silvia e mia figlia Michelle per la pazienza dimostrata, a seguire ringrazio sicuramente Giuseppe per avermi accompagnato in questa bellissima avventura.

**Giuseppe** - Ringrazio la mia compagna Roberta, per l'immensa pazienza avuta nell'ascoltare le mie teorie su meccaniche e dinamiche di gioco. Sarà sempre la mia playtester preferita perché estremamente sincera e critica. Ringrazio assolutamente Andrea per aver creduto in me ed avermi insegnato molto. Ringrazio anche Silvio e Kelly, della Pendragon, per avermi accolto fin da subito come uno di famiglia.

Ringraziamo tutti i ragazzi di Saronno con i quali condividiamo spesso le nostre serate ludiche: Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio e Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca, Andrea Settoni, Ernesto, Rossana e Davide Roveletti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo e Ambrogio Grimi.

Un ringraziamento speciale va soprattutto a Roberto Vicario, amico e responsabile del progetto per Pendragon, e tutti coloro che hanno giocato e aiutato il gioco a essere quello che è oggi!

Tutti i Diritti Riservati - ©2023 Pendragon Game Studio srl. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

**AVVERTENZE:** non adatto a bambini di 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina

Prodotto da Pendragon Game Studio

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

All new materials

Data: Luglio 2023

Codice: PG060



© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.

