

THE THING

The title 'THE THING' is rendered in a large, bold, blue, distressed font. The word 'THE' is smaller and positioned above the first two letters of 'THING'. The letters of 'THING' are filled with a scene of a person in a white survival suit standing in a snowy, desolate landscape. The person is looking towards the camera, and the background is a vast, white, snowy expanse under a pale sky.

AVAMPOSTO NORVEGESE

REGOLAMENTO

THE THING – AVAMPOSTO NORVEGESE

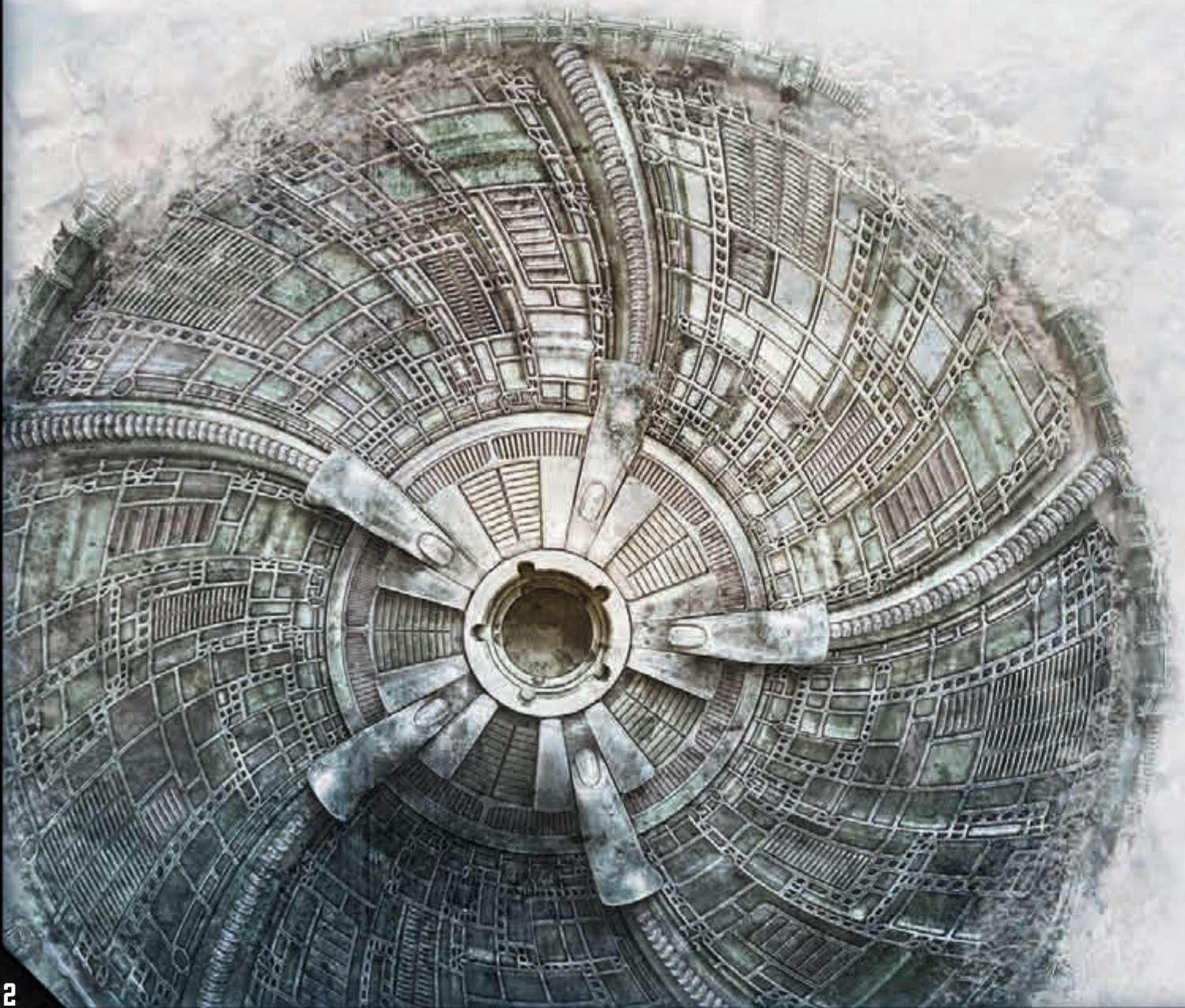
Questa espansione per The Thing - Il Gioco da Tavolo vi permette di rivivere tutti gli eventi accaduti nella Thule Station, proiettandovi nella storia dell'omonimo film girato nel 2011. Questo prequel racconta quello che è successo alla base Norvegese quando viene scoperto il disco volante. Come per il gioco base, il cuore dell'esperienza si basa sulle proprietà di emulazione della Cosa che proverà a nascondere la propria identità sotto una coltre di finta umanità. Anche in questa occasione l'Alieno cercherà di scappare e diffondersi.

Ma attenzione! In questa versione le meccaniche di gioco sono fondamentalmente diverse e porteranno i giocatori a fare scelte inedite. Innanzitutto è stata introdotta la possibilità della fuga individuale anche per gli umani, colui che riuscirà a fuggire sarà subito decretato vincitore, gli altri continueranno a giocare normalmente.

Inoltre, come nel film, i mezzi di fuga sono subito pronti all'uso, rendendo la paura della fuga dell'Alieno così concreta da costringere gli umani a Sabotare volontariamente i propri mezzi, dando una nuova dimensione ed importanza alle carte Sabotaggio.

E' stato introdotto il concetto della Dentatura, strumento utilizzato per capire chi è veramente umano; questa meccanica non rivela se si è Alieno, ma esclusivamente se si è Umano. Per farlo si utilizza la Torcia, che ora ha un ruolo fondamentale in quanto permette di effettuare proprio questo tipo di test.

Infine due nuovi metodi di fine partita sono stati aggiunti per la fazione dell'Alieno che ora può utilizzare l'UFO come mezzo di fuga oppure "La fuga del Cane".

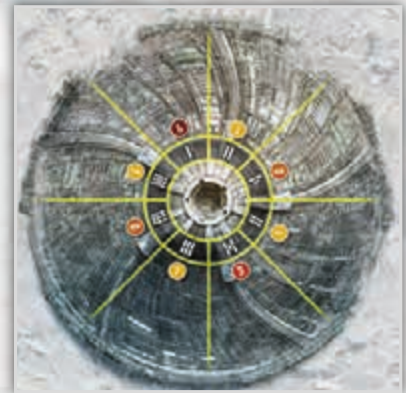


COMPONENTI

PER GIOCARE QUESTA ESPANSIONE SARÀ NECESSARIO UTILIZZARE GRAN PARTE DELLA COMPONENTISTICA DELLA SCATOLA BASE. IN QUESTA SCATOLA, OLTRE AL REGOLAMENTO, TROVATE:



1 Tabellone



1 Plancia UFO



7 Carte Arma
(4 Granate e 3 Fucile da Cecchino)



16 Carte Dentatura
(8 Dentature sane e 8 Dentature con Otturazioni)



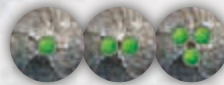
4 Carte Oggetto
(1 chiave, 3 Torce)



1 Carta Luogo
(Baracca)



9 Segnalini PNG
(7 umani e 2 Alieni)



22 Segnalini Sequenza di Lancio
(10 da 1, 8 da 2, 4 da 3)



8 Carte Sezione UFO



8 Schede Personaggio



5 Carte Sequenza di Lancio



1 Alieno Sagomato



8 Personaggi Sagomati



PNG Sagomati (Personaggi Non Giocanti)

PREPARAZIONE








SEGUITE LA PREPARAZIONE DEL GIOCO BASE, APPORTANDO LE SEGUENTI MODIFICHE.

- 1** Aprite e posizionate il tabellone dell'espansione al centro del tavolo.
- 5** Prendete il Mazzo Luoghi del gioco base, togliete la carta Serraglio e rimettetela nella scatola. Prendere la carta Baracca da questa espansione e posizionala nel relativo spazio sul tabellone. Mescolate le altre Carte Luogo e posizionate il mazzo accanto al Tabellone. Rivelate la prima carta e posizionate nel luogo indicato il segnalino Leader, dopodiché rimescolate quella carta nel mazzo.
- 6** Posizionate sul tracciato dell'Elicottero dell'S.O.S. un numero di Segnalini Danno pari al numero di giocatori. In questa espansione, i veicoli della base partono senza Segnalini Danno.
- 7** Componete il mazzo Armi prendendo quello del gioco base e applicando le seguenti modifiche: Rimettete nella scatola le 2 carte Dinamite e le 2 carte Molotov. Aggiungete tutte le carte Arma di questa espansione. Ora componete il mazzo delle Armi usando lo schema qui sotto riportato, mescolatelo e successivamente posizionalo nell'Armeria a faccia in giù.
4-5 Giocatori: 1 Lanciafiamme, 3 Granate, 3 Armi Corpo a Corpo, 3 Fucile da Cecchino e 1 Arma da Fuoco.
6-7 Giocatori: 1 Lanciafiamme, 3 Granate, 4 Armi Corpo a Corpo, 3 Fucile da Cecchino e 2 Armi da Fuoco.
8 Giocatori: 2 Lanciafiamme, 4 Granate, 4 Armi Corpo a Corpo, 3 Fucile da Cecchino e 2 Armi da Fuoco.
- 8** Componete il mazzo Oggetti prendendo quello del gioco base e applicando le seguenti modifiche: Rimettete nella scatola le 2 Carte Filo e le 3 Carte Torcia. Aggiungete tutte le carte Oggetto di questa espansione. Ora componete il mazzo degli Oggetti usando lo schema riportato qui sotto, mescolatelo e successivamente posizionalo nel Deposito a faccia in giù:
4-5 Giocatori: 3 Chiavi, 2 Torce, 2 Cassette degli Attrezzi, 2 Barili di Gasolio.
6 Giocatori: 3 Chiavi, 3 Torce, 2 Cassette degli Attrezzi, 2 Barili di Gasolio.
7 Giocatori: 3 Chiavi, 3 Torce, 3 Cassette degli Attrezzi, 3 Barili di Gasolio.
8 Giocatori: 3 Chiavi, 3 Torce, 4 Cassette degli Attrezzi, 4 Barili di Gasolio
- 10** Non Create la Riserva Esterna. I veicoli partono già con il pieno di Gasolio.
- 14** Ogni giocatore prende la propria componentistica in base al colore scelto: 1 Disco Sospetto, 3 Segnalini Contagio (2 Umano e 1 Alieno), 2 Carte Ruolo (1 Umano e 1 Alieno), e 2 Carte Azione pescate a caso dal relativo mazzo. Da questa scatola prende: la scheda personaggio scelta o data a caso a seconda degli accordi con i giocatori, il relativo Personaggio Sagomato e 2 Carte Dentatura (1 Sana e 1 con Otturazioni).
- 16** Prendete tanti Segnalini PNG quanti sono i giocatori al tavolo assicurandosi che uno di essi sia l'Alieno. Mescolateli e distribuiteli casualmente - uno per giocatore - senza rivelarli. Il giocatore che ha ricevuto il segnalino Alieno, sarà il primo Alieno del gioco. Importante: fate attenzione a non rivelare la propria identità o dare indizi agli altri giocatori su chi voi siete! Posiziona la propria Carta Ruolo corrispondente sotto alla scheda giocatore. Ora tutti i giocatori guardano CONTEMPORANEAMENTE le loro Carte Dentatura, successivamente nascondono la mano sotto al tavolo, mescolano le proprie 2 carte Dentatura, ne scelgono una, la guardano la posizionano sotto la propria Scheda Giocatore. **ATTENZIONE: Il giocatore Alieno NON può avere le otturazioni, per cui dovrà obbligatoriamente scegliere la Dentatura sana. (si raccomanda la massima onestà per i giocatori umani a tenere la carta casualmente pescata).**
- 17** Mettete ora nel Sacchetto del Contagio tutti i Segnalini PNG (quelli appena usati più i rimanenti).
- 18** Posizionate i Segnalini Danno nella grande stanza rossa sul Tabellone, o accanto al tabellone.
- 20** Posizionate il Segnalino Interruzione di Corrente, la Scheda Congelamento, il Segnalino Congelamento, i Segnalini Forza dell'Alieno, il Dado Meteo, la Plancia UFO, le carte Sezione UFO, le 5 Carte Sequenza di Lancio ed i Segnalini Sequenza di Lancio a lato del tabellone. Quest'area è considerata come riserva e tutto le volte che vi viene richiesto di scartare qualcosa, va posizionato qui.
- 22** Posizionate un Cane preso dalla scatola base sul primo Step del tracciato Fuga del Cane.



PANORAMICA DI GIOCO

The Thing - Avamposto Norvegese, segue le stesse fasi del gioco base, con delle piccole modifiche che riportiamo qui di seguito.

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

LE NUOVE FASI NEL DETTAGLIO

FASE 4. PESCARE CARTE AZIONI E AZIONI DEI GIOCATORI

INCONTRI E VERIFICA DEL CONTAGIO

Gli Incontri vengono risolti come nel gioco base, con l'unica differenza che, durante la Verifica del Contagio, oltre al controllo delle Carte Ruolo, bisogna effettuare anche quello delle Carte Dentatura, ricordando che l'Alieno DEVE avere sempre la dentatura sana. Semplicemente, ogni volta che svolgete un Incontro, ricordatevi di cambiare o far finta di cambiare (in base al vostro Ruolo) sia le Carte Ruolo che quelle Dentatura.

IMPORTANTE: Gli incontri con i PNG si svolgono esattamente come gli incontri con i Cani descritti sul regolamento base. Sostituite la parola "Cane" con "PNG".

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, dopo di che DEVE girare e svolgere almeno una Carta Azione. Questo consiste nell'associare la funzione della Carta Azione appena svelata a una delle pedine presenti ed in piedi in un luogo 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").

Nel caso in cui ad un Personaggio venga associata l'Azione Usare e si trova in uno dei tre luoghi di fuga con un mezzo senza Danni (Elicottero della Base o uno dei 2 Spazzaneve), il giocatore che lo controlla potrà mostrare la carta Chiavi e dichiarare la fuga.

ELICOTTERO DELLA BASE - Il giocatore in possesso della chiave può decidere di fuggire da solo. Se si tratta di un Umano viene automaticamente dichiarato vincitore (solo lui) e la partita prosegue normalmente per tutti gli altri giocatori al tavolo; se è un Alieno non Rivelato, mostra la carta Ruolo agli altri giocatori e la partita termina immediatamente con la vittoria della fazione Aliena.

SPAZZANEVE - Il giocatore in possesso della chiave può decidere di fuggire da solo. Se si tratta di un Umano viene automaticamente dichiarato vincitore (solo lui) e la partita prosegue normalmente per tutti gli altri giocatori al tavolo; se è un Alieno non Rivelato, mostra la carta Ruolo agli altri giocatori e si dirige verso l'UFO, innescando la fine della partita chiamata "Fuga con l'UFO" (Vedi pag.7).

Se più personaggi si trovano contemporaneamente nello stesso spazio di fuga (Elicottero o Spazzaneve), a quel punto il possessore delle Chiavi può decidere chi far salire a bordo con lui, seguendo le regole del regolamento base, ovvero, decidendo chi far salire a partire dal personaggio con il MINOR livello di Sospetto presente all'interno di quello spazio.

IMPORTANTE: Se durante questa procedura (che sia Elicottero o Spazzaneve), un giocatore Alieno non Rivelato viene ammesso su un mezzo di fuga, la partita è IMMEDIATAMENTE persa dalla fazione Umana. Come da normali regole di gioco.

Una volta completato il processo di fuga, il mezzo utilizzato non è più disponibile per i giocatori rimasti nella base. Posizionate sul tabellone, coprendo l'illustrazione, la carta Chiave appena utilizzata per fuggire. Quel mezzo non è più disponibile per la fuga.



Il Personaggio rosso è umano e in possesso delle Chiavi. Il Leader gli assegna l'azione Usare e quindi può mostrare le chiavi e lasciare l'Avamposto Norvegese e vincere la partita. Il Personaggio verde si trova nello stesso spazio. A questo punto il Personaggio rosso può decidere se far salire il verde a bordo con lui. Se decide di farlo salire, il Personaggio verde è obbligato a mostrare il suo ruolo se fosse un Alieno, gli Umani avrebbero perso la partita.

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 (Torcia Elettrica). Se uno o più giocatori sono in possesso di un Segnalino Sacca di Sangue e/o di una Torcia, sarà possibile nello stesso turno effettuare 1 solo Test A e 1 o più Test B per turno, per cercare di scoprire i ruoli degli altri giocatori. Se più giocatori sono in grado di effettuare i test (possiedono Sacche di Sangue o la Torcia), è il Leader a scegliere chi lo svolge in quel turno. **E' possibile usare uno dei Test su se stessi per rivelare agli altri il proprio ruolo.**

Se un giocatore possiede una Sacca di Sangue, può svolgere un singolo Test A sul Giocatore che ha il livello di sospetto più alto sul relativo Tracciato del Sospetto (nel caso ci siano più Giocatori

allo stesso livello, è il proprietario della sacca a decidere chi testare). Per effettuarlo, semplicemente si mostra e si scarta la sacca di sangue posizionandola nella zona adibita agli scarti del laboratorio. Il giocatore con il Sospetto più alto dovrà mostrare la sua VERA NATURA, rivelando a tutti la propria Carta Ruolo (Umano o Alieno) che conserva sotto la propria Scheda Personaggio.

RISULTATI DEL TEST A:

Se il giocatore testato è un umano, il suo indicatore di sospetto scende a 0 nella Zona Verde del Tracciato del Sospetto.

Se il giocatore testato è Alieno, si trasforma e inizia a giocare come Alieno Rivelato.

Se, invece, un Giocatore è in possesso di una Torcia Elettrica, può effettuare il Test B su chi vuole, indipendentemente dalla posizione sul Tracciato del Sospetto. Per effettuarlo è sufficiente scartare, coperta, una qualsiasi carta Azione dalla propria mano e indicare il giocatore che si vuole testare, questi è costretto a rivelare la sua carta Dentatura a tutti. Questo test è ripetibile fino a che il giocatore ha carte da scartare.

RISULTATI DEL TEST B:

Se il giocatore testato ha una Dentatura con Otturazioni allora è SICURAMENTE umano ed il suo Disco Sospetto viene posizionato sulla spazio verde del Tracciato del Sospetto.

Se il giocatore testato ha la Dentatura Sana, non è possibile stabilire il suo Ruolo, lasciando di fatto invariata la situazione.

Se il Personaggio testato ha la Dentatura Sana, il suo Ruolo non può essere determinato, quindi rimane tutto invariato.



DENTATURA CON OTTURAZIONI:
SICURAMENTE UMANO, il Disco Sospetto viene posizionato sullo spazio verde del tracciato sospetto.



DENTATURA SANA:
Il Ruolo non può essere determinato. Non succede nulla.

FASE 8. FASE PNG, PRIMO GIOCATORE E FUGA DEL CANE

È il momento di muovere i PNG nella base. Il Leader raccoglie tutte i segnalini PNG che non sono nella Baracca e prende il mazzo Carte Luogo mescolandolo. **Quindi rivela un numero di carte pari ai numeri di PNG che NON sono nella Baracca.** Se durante questo processo la Carta Luogo Baracca viene rivelata, questa si apre e tutti i PNG al suo interno vengono immediatamente liberati ed entrano in gioco. Il Leader dovrà continuare a pescare carte Luogo fino a quando tutti i segnalini PNG e Leader sono stati posizionati. Per ogni carta girata, posiziona un segnalino PNG nella relativa stanza, infine pesca un'ulteriore carta e al suo interno posiziona il Segnalino Leader. Finita la fase, la scheda del Leader verrà consegnata al nuovo primo giocatore (il giocatore che aveva il Segnalino Leader davanti a se). Se nessun giocatore possiede il Segnalino Leader, la Scheda rimane allo stesso giocatore.

Infine il Cane si sposta in avanti di 1 spazio verso destra sul relativo tracciato.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Oltre alle normali condizioni di vittoria, si aggiungono 3 nuove possibilità:

- **Gli Umani hanno un nuovo modo per scappare, effettuando la normale fuga durante la Fase 4, ma in questo caso è possibile scappare da soli, decretando la loro immediata ed individuale vittoria. (vedi pag.5).**
- **Gli Alieni hanno 2 nuovi modi per vincere:**

LA FUGA DEL CANE: facendo un gioco attendista, sarà possibile per gli Alieni aspettare la Fuga del Cane per vincere. Una volta che quest'ultimo arriverà al termine del proprio tracciato, decreterà la fine della partita e la Vittoria degli Alieni. Se il gruppo è d'accordo sarà a questo punto possibile giocare la variante "Storia" ora (o in un'altra sessione), giocando una partita del gioco base con la variante "Capobranco" (vedi pag.10).

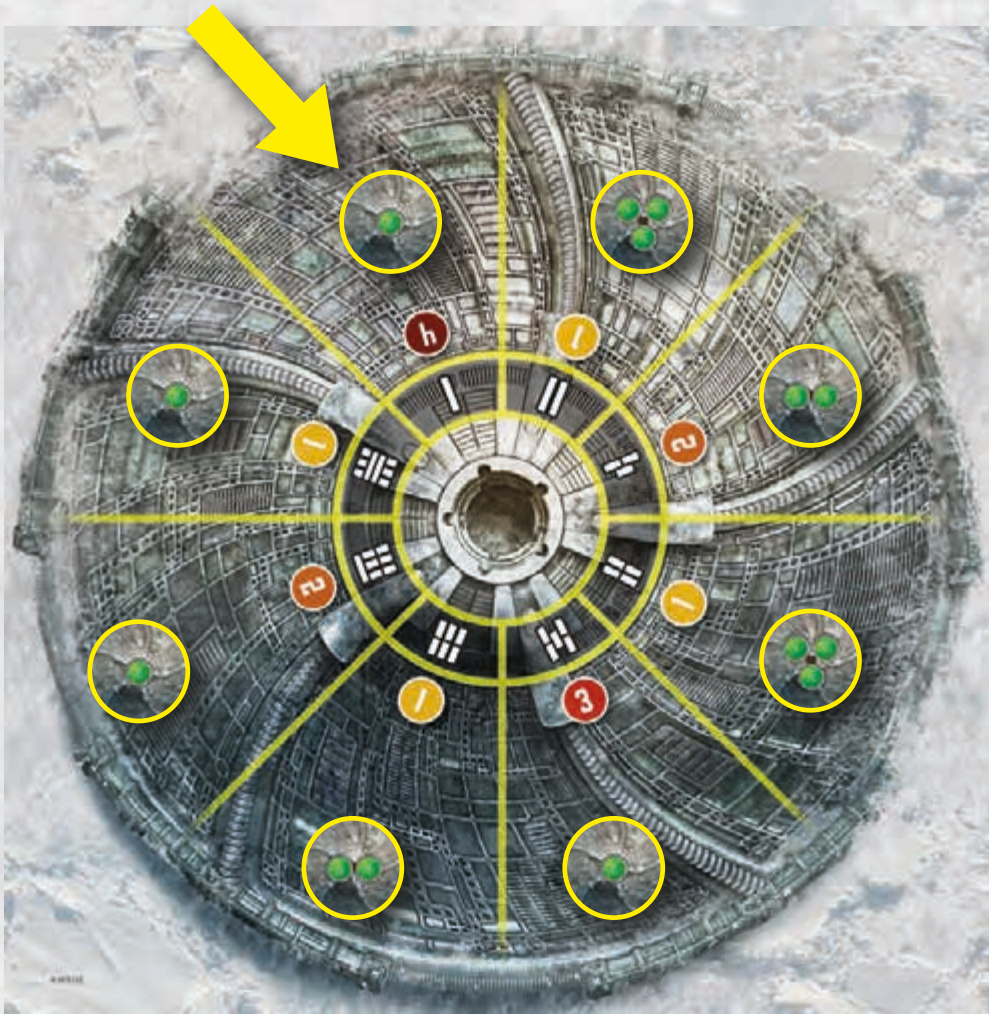


Gli Umani potranno rallentare la fuga del cane solo se troveranno e giocheranno la carta Arma Fucile da Cecchino, una nuova arma inserita nel mazzo relativo (vedi pag.10).



LA FUGA CON L'UFO: Se l'Alieno in forma umana riesce a scappare con uno dei mezzi disponibili della Base, allora si innescherà la "Fuga con l'UFO", bloccando il gioco attuale e iniziando lo scontro finale. Come per il film, i sopravvissuti si catapulteranno all'inseguimento dell'Alieno in fuga. Questa parte richiede un piccolo set up:

- Sostituite il Tabellone di gioco con la nuova plancia UFO, posizionandola al centro del tavolo.
- Mescolate i segnalini Sequenza di Lancio a faccia in giù, dopodiché mettetene 1 scoperto in ogni Sezione dell'UFO, quelli avanzati restano coperti e formano la Riserva.



- Posizionate in modo crescente e da sinistra verso destra (con le spie rosse visibili), le 5 carte coperte Sequenza di Lancio vicino alla plancia dell'UFO.



- TUTTI gli Alieni si rivelano formando un'unica fazione alla quale vengono date le 8 Carte Sezione UFO e un numero di segnalini Forza dell'Alieno che segue le normali regole di gioco (se non ci sono già Alieni Rivelati, si prendono un numero di segnalini Forza Alieno pari al metà dei giocatori, arrotondato per difetto. Più 1 per ogni altro giocatore Alieno).

La plancia UFO risulta divisa in 8 Settori, ognuno dei quali ha un valore di Forza al suo interno, (4 Settori da 1, 2 da 2, 1 da 3 e 1 da 4) che rappresenta la forza minima che l'Alieno deve possedere per poter entrare in quel Settore. Questa parte di gioco si svolge attraverso una sequenza alternata di azioni Aliene e Umane. L'Alieno dovrà riuscire ad avviare l'UFO tramite la raccolta dei Segnalini Sequenza di Lancio, con i quali potrà girare e attivare le carte Sequenza di Lancio, mentre gli umani dovranno cercare impedirlo.

Inizia l'Alieno che, come nella Fase 3 del gioco base, può posizionare la propria forza all'interno delle sezioni dell'UFO, tramite le carte, rispettando i requisiti minimi di forza imposti. Per svolgere questa azione, l'Alieno sceglie una o più carte Sezione UFO e ci posiziona sopra i Segnalini Forza dell'Alieno.



Dopodiché è il turno degli Umani, che posizionano i relativi personaggi all'interno delle sezioni dell'UFO.



Una volta che gli umani hanno terminato i loro posizionamenti, l'Alieno rivela le sue carte Sezione UFO e posiziona i segnalini Forza dell'Alieno nelle rispettive Sezioni dell'UFO, in accordo con le carte giocate.

Gli eventuali Incontri che si verificheranno, verranno risolti in ogni Settore dell'UFO come nel gioco base.

Nel caso gli Umani abbiano una Forza maggiore di quella Aliena, l'Alieno scapperà dal Settore. Nel caso di un pareggio di Forza né l'Alieno né gli Umani svolgeranno l'azione del Settore in questo turno (potete rimuovere da quel Settore sia i Personaggi che i Segnalini Forza Aliena, per maggiore chiarezza). Fa eccezione il caso in cui l'Alieno ha Forza Maggiore di quella degli Umani, in questo caso potrà decidere se assimilare UN Umano presente in quel Settore O prendere i Segnalini Sequenza di Lancio, in entrambi i casi, gli Umani rimasti lasceranno il luogo.

Nel caso in cui l'Alieno decida di Assimilare un Umano, il Personaggio assimilato viene rimosso dalla plancia UFO e l'Alieno recupera tutti i suoi Segnalini Forza Aliena da quel Settore, aggiungendone 1 preso dalla riserva per il Personaggio appena assimilato.

possono ancora essere utilizzate per contrastare l'Alieno. Ad esempio, con il Lanciafiammeo la Granata sarà possibile farlo scappare dal Settore, facendogli perdere 1 Segnalini di Forza.

Una volta risolti gli Incontri, nell'UFO si troveranno Settori con o solo Umani o solo Alieni al loro interno, a questo punto si raccoglieranno i Segnalini Sequenza di Lancio in base ai luoghi occupati:

- PER OGNI SETTORE in cui è presente l'Alieno raccoglie il Segnalino Sequenza di Lancio del Settore in cui si trova (se ancora presente), più altri presi casualmente dalla riserva in base al valore del Settore in cui si trova (1,2,3,4).



- PER OGNI SETTORE in cui sono presenti gli Umani raccoglieranno, sempre 1 solo Segnalino Sequenza di Lancio preso dalla riserva (se questa risultasse vuota, prenderanno quello sulla Plancia UFO, se presente), indipendentemente dal valore del Settore.

Una volta terminata la raccolta dei Segnalini, l'Alieno potrà attivare, in modo crescente, FINO AD UN MASSIMO di due carte Sequenza di Lancio. Per farlo dovrà pagarne il costo con il valore dei Segnalini Partenza in suo possesso. Sarà possibile pagare solo 1 carta alla volta, ricordando che non esiste "resto". Il costo delle carte Sequenza di Lancio è: 2, 3, 4, 5, 6).

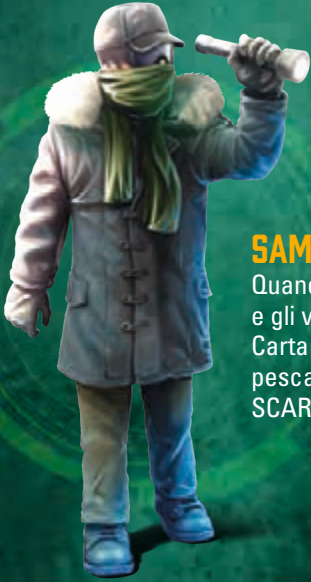
Attenzione: il pagamento in Segnalini Sequenza di Lancio non da nessun resto, quindi quando userete dei Segnalini con valori superiori al costo richiesto, l'eccedenza verrà persa.



Conclusa questa operazione, il Turno termina. I giocatori Umani riprendono i propri Personaggi, mentre il giocatore o i giocatori Alieni recuperano i Segnalini Forza Aliena e si ricomincia un nuovo turno con l'Alieno che sceglie dove piazzare i propri segnalini Forza dell'Alieno. Ricordate che NON vengono aggiunti nuovi Segnalini Sequenza di lancio nei settori dell'UFO da cui sono stati rimossi.

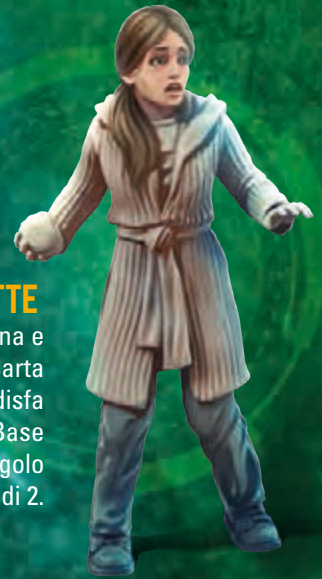
Nel momento in cui l'Alieno riesce ad attivare l'ultima carta della Sequenza di Lancio, il gioco termina IMMEDIATAMENTE decretandone la vittoria dell'Alieno. Nel caso in cui tutti i Segnalini Partenza non siano più disponibili (compresi quelli sull'UFO) o l'Alieno perde tutti i suoi Segnalini Forza dell'Alieno, gli umani saranno i vincitori, avendo interrotto la Sequenza di Lancio.

POTERI DEI PERSONAGGI



SAM CARTER

Quando si trova in Armeria e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, può pescare 3 carte TENERNE 1 E SCARTARE LE ALTRE 2.



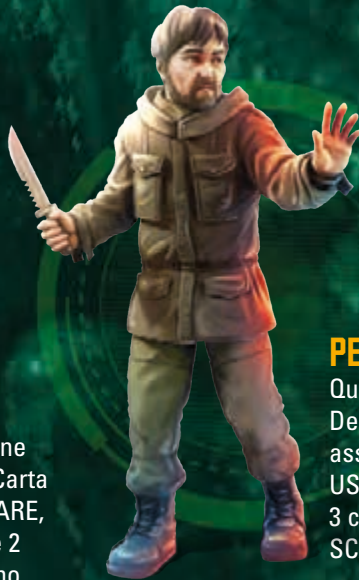
JULIETTE

Quando si trova in Cucina e le viene assegnata la Carta Azione USARE, soddisfa la richiesta della Base prelevando un singolo segnalino Cibo invece di 2.



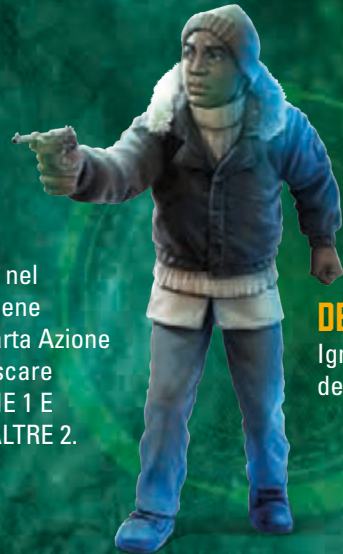
JONAS

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



PEDER

Quando si trova nel Deposito e gli viene assegnata la Carta Azione USARE, può pescare 3 carte TENERNE 1 E SCARTARE LE ALTRE 2.



DEREK

Ignora la presenza dei PNG nei Luoghi.



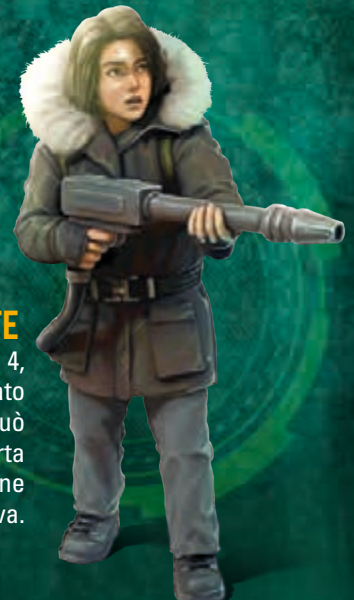
DR. SANDER

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



LARS

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



KATE

Durante la Fase 4, dopo aver pescato le carte, può scartare una Carta Azione e pescarne una nuova.

ARMI



IL FUCILE DA CECCHINO:

E' stata inserita una nuova arma: il fucile da Cecchino di Lars. Nel mazzo armi ve ne saranno 3 e potranno essere usati per prendere tempo e allungare il tracciato di Fuga del Cane. Ogni Carta Cecchino avrà un numero di spazi Fuga del Cane differente (2,3 e 4). Per utilizzarla, semplicemente rivelatela agli altri giocatori e posizionala nel relativo spazio in fondo al tracciato della Fuga del Cane, come azione gratuita durante il proprio turno. Ora il Cane dovrà percorrere questi nuovi spazi prima di innescare la fuga e terminare la partita.

Importante: una volta che una carta Cecchino è stata posizionata, non potrà MAI più essere rimossa ne cambiata. Le Restanti carte Fucile da Cecchino, pescate o in mano, non saranno utilizzabili.



GRANATA

Sostituisce la Dinamite, ma la funzione è la medesima.

VARIANTE STORIA CON IL "CAPOBRANCO"

Questa variante entra in gioco nel momento in cui la partita finisce con la Fuga del Cane e va applicata alla successiva partita che svolgerete nell'Outpost 31 con il gioco base (di fatto, è come se si giocassero i reali fatti cinematografici in sequenza) se decidete di giocare la variante Storia.

Prevede l'inserimento del Capobranco, che si sostituisce ad uno dei quattro cani che girano per la base e che ha un comportamento differente. Per identificarlo potete utilizzare un qualsiasi segnalino a vostro piacimento che verrà posizionato vicino al Capobranco e si muoverà con lui.

La sua peculiarità è quella che non si muoverà unicamente nella Fase 8 insieme agli altri cani, ma ANCHE nella Fase 4, dopo che il Leader ha posizionato il proprio personaggio e scelto la propria Carta Azione da mettere nel mazzo. Sempre il Leader dovrà

prendere il Mazzo Luoghi mescolarlo e girare la prima carta in cima al mazzo, questo sarà il luogo dove andrà il Capobranco (se la carta "Serraglio" viene rivelata nella fase 4, tutti i cani vengono liberati e posizionati all'interno dei Luoghi seguendo le regole base del gioco). La grande differenza è che questo spostamento è improvviso e avviene PRIMA degli Incontri, non può essere calcolato dai giocatori in anticipo, mettendo in difficoltà tutti coloro che saranno in giro da soli per la base. Una volta terminato il posizionamento del Capobranco, si svolgeranno gli Incontri usando le regole base.

Caratteristiche del Capobranco:

- Può essere catturato solo da 3 persone (e non da 2)
- Si muove nella Fase 4 E nella Fase 8



CHIARIMENTI

Data la natura più dinamica e l'imprevedibilità che offre questa espansione, vi riassumiamo qui sotto alcune casistiche che possono portare alla fine della partita:

- Se 1 o più Umani riescono a scappare dalla base (da soli o insieme sullo stesso veicolo di fuga) con l'Elicottero e/o gli Spazzaneve, sono fuori dal gioco e considerati vincitori, il gioco prosegue.

- Se 1 Alieno non Rivelato riesce a scappare da solo o con altri Umani con l'Elicottero della base, il gioco termina immediatamente e la fazione Aliena vince la partita. Gli Umani sull'Elicottero o che sono rimasti nella base sono considerati sconfitti.

- Se un Alieno non Rivelato riesce a scappare con uno Spazzaneve, viene innescata la "Fuga con l'UFO" (vedi pag.7).

- La Fuga con l'Elicottero dei Soccorsi segue le regole del gioco base. Se dovesse vincere la Fazione Aliena, gli Umani scappati singolarmente dalla base, sono comunque considerati vincitori.

- Se NON ci sono più Umani nella Base (sono tutti scappati o sono stati Assimilati) e sono rimasti solo Alieni Rivelati, la partita termina immediatamente e la Fazione Aliena è sconfitta.

- Se l'Elicottero della base e i due spazzaneve sono stati utilizzati e l'Elicottero dei Soccorsi è volato via senza imbarcare nessuno, la partita termina immediatamente: ogni Umano o Alieno rimasto nella base è considerato sconfitto. (Non è necessario rivelare le proprie carte ruolo, in quanto il freddo e le intemperie segnano il destino di tutti quelli rimasti alla base, Umani e Alieni).

- Se non ci sono più Umani sull'UFO, l'Alieno vince la partita (insieme agli Umani che sono riusciti a scappare da soli precedentemente).

- Se l'Alieno attiva l'ultima carta Sequenza di Lancio, la partita finisce immediatamente e la fazione Aliena vince (insieme agli Umani che sono riusciti a scappare da soli precedentemente).



CREDITS

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 Krisztian Hartmann per Ludus Magnus Studio

Collaboratori: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Kelly Stocco

THE THING – AVAMPOSTO NORVEGESE è pubblicato da:

Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Diritti Riservati – ©2021 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: Aprile 2021

Codice: PG065



© Universal City Studios LLC. All Rights Reserved.

