



THE THING - IL GIOCO DA TAVOLO - FAQ ED ERRATA UFFICIALI v1.4

A seguire, trovate chiarimenti e correzioni sul regolamento e materiali in italiano di The Thing - Il Gioco da Tavolo, comprese l'espansione Avamposto Norvegese e la Scheda Moduli Extra. Il pdf del regolamento scaricabile all'indirizzo <https://www.pendragongamestudio.com/it/download/> sarà aggiornato di conseguenza.

ERRATA

CARTE

- **Carta #93:** 7 giocatori -> 7/8 giocatori.
- **Carta #97:** 7 giocatori -> 7/8 giocatori.
- **Carta #82:** 7/8 giocatori -> 6/7/8 giocatori.
- **Carta #104:** '6/7/8 giocatori' dovrebbe essere cancellato.

REGOLAMENTO

- **P. 4, Preparazione, punto #6,** ci dovrebbe essere in aggiunta anche "Posizionate sulla Rimessa – [Spazzaneve] 1 Segnalino Danno." Similmente, a **pagina 21**, nel paragrafo RIMESSA [SPAZZANEVE], alla voce PREPARAZIONE la frase "La Rimessa parte sempre vuota" diventa "La Rimessa parte con 1 segnalino Danno"
- **P. 5, Preparazione, punto #20:** Nell'elenco di elementi da posizionare nella riserva aggiungere "i quattro Cani". I Cani entreranno in gioco alla fine del primo round.
- **P. 5, Preparazione, immagine:** attualmente il '3' indica l'Elicottero. Dovrebbe trovarsi invece nell'angolo in alto a destra del Tabellone, indicando la tabella dell'Elicottero dei Soccorsi: e nello specifico, lo spazio più a sinistra della riga inferiore.
- **P. 8, Fase 4.1:** Subito prima del riquadro blu, aggiungere "Ricordate che in ogni Luogo verde possono essere presenti un massimo di 3 Personaggi alla volta."
- **P. 11, Svolgere le azioni dei giocatori:** Prima della frase "Se non vi sono personaggi disponibili che possono svolgere l'azione..." aggiungere "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."
- **P. 11, Bonus di Cooperazione:** sostituire "Dopodiché solo UN Personaggio, scelto dal Leader, verrà steso" con "Dopodiché, solo il Personaggio che ha svolto l'Azione verrà steso" Notate che il bonus di cooperazione tiene conto solo dei personaggi in piedi.
- **P.18, NORRIS:** Aggiungere al suo Potere (equivalente al disporre della Torcia) "Inoltre, se effettua l'Azione Speciale, può pescare due carte e giocare una, scartando l'altra".
- **(NUOVO) P. 19, BARILE DI GASOLIO.** 'Il suo utilizzo avviene scartando la carta e prendendo 1 Barile di Gasolio dalla Riserva Sotterranea.' Cambiare la parte rossa con 'riserva corrispondente (Riserva Sotterranea per Generatore e Caldaia, Riserva Esterna per Elicottero e Rimessa)'
- **P. 21, Laboratorio, Sabotare:** sostituire "scarta 1 Segnalino Laboratorio pescato a caso" con "Scarta 1 Sacca di Sangue (Segnalino Laboratorio verde)". Alla voce "Sabotaggio



dell'Alieno", sostituire l'effetto con "Pesca, dal Sacchetto Laboratorio e senza rivelarli, un numero di segnalini Laboratorio pari alla forza dell'Alieno presente nel Luogo".

- **P.21, LOCALE CALDAIA, DISTRUTTO.** Sostituire 'Quando la Stanza della Caldaia è completamente danneggiata,' con 'Durante il controllo della Fase 2, se la Stanza della Caldaia è completamente danneggiata è considerata distrutta, e'. Questo significa che se riceve il terzo danno durante la Fase Azioni, c'è tempo fino alla Fase 2 del round successivo prima che la Caldaia sia distrutta. Se la Caldaia riceve il terzo danno come risultato del Dado Meteo all'inizio della Fase 2, invece, è distrutta immediatamente dopo. Vale lo stesso anche per la Stanza del Generatore (per il "Gioco al Buio" viene controllata nella Fase 2).
- **P. 21, Stanza delle Comunicazioni,** c'è una tabella che riporta con quanti danni parte in base al numero di giocatori; la tabella è erronea, ed è sufficiente seguire le indicazioni sulle caselle del tabellone stesso, che sono corrette.

SCHEDA MODULI EXTRA

- **MODULO A – OGGETTI DOPPI.** MAZZO OGGETTI, Fino a 5 Giocatori dice '1 Chiave, 1 Filo di Ferro, e 6 carte casuali.' Dovrebbe essere '1 Chiave, 1 Filo di Ferro, e 7 carte casuali.'
- Nelle regole dei Moduli Extra, quando si fa riferimento a effetti di carte per cui si prendono Barili di Gasolio dalla Riserva Esterna, devono invece essere presi dalla scorta di pezzi fuori dal gioco. Si applica alle carte #119, #120, #121, #122, #125, #126, #135, #136.

AVAMPOSTO NORVEGESE

- **P. 4: Punto 6,** il punto 6 non va considerato nella preparazione.
- **P. 10, FUCILE DA CECCHINO:** In "Ogni Carta Cecchino avrà un numero di spazi Fuga del Cane differente (2,3 e 4)" – come indicato correttamente sulle carte, è invece "(1, 2 e 3)".
- **Segnalini Sequenza di Lancio:** Una volta avviata la sequenza di fuga con l'UFO, svuotate il Sacchetto del Contagio dai suoi segnalini PNG ed inserite i segnalini Sequenza di Lancio. Questa diventa la "riserva" a cui fa riferimento il regolamento. Una volta acquisiti dai giocatori, questi andranno tenuti nascosti.



FAQ

INCONTRI E CONTAGIO

D: (PARZIALMENTE NUOVO) È possibile usare un'arma per evitare un incontro con un Cane?

R: No. Nessun'arma può essere utilizzata per evitare incontri con Cani (né Alieni rivelati, salvo per Lanciafiamme, Dinamite e Molotov con cui si può far fuggire un Alieno rivelato e conseguentemente non far avvenire l'incontro in primo luogo).

D: Riguardo gli incontri tra tre personaggi: se due dei personaggi (A e B) scelgono entrambi di guardare un Segnalino Contagio dal terzo personaggio (C), come funziona? Si può fare che il personaggio A sceglie un Segnalino da C, e poi dopo averlo visto i due Segnalini di C vengono rimescolati e il personaggio B potrebbe finire per scegliere lo stesso Segnalino che aveva scelto A?

R: No. I Segnalini devono essere scelti simultaneamente, quindi è impossibile che 2 o più personaggi guardino lo stesso Segnalino Contagio in una data Verifica del Contagio. Nel primo riquadro a pagina 10, sostituite 'ogni giocatore DEVE prendere 1 solo Segnalino Contagio da un altro giocatore' con 'ogni giocatore DEVE prendere simultaneamente 1 solo Segnalino Contagio da un altro giocatore'.

D: I Personaggi stesi partecipano comunque alle Verifiche Contagio?

R: Un personaggio steso è considerato fuori dal gioco, per cui non parteciperebbe all'Incontro né alla Verifica Contagio.

D: Se durante la Fase Incontri venisse assimilato il Leader, chi diventerebbe il nuovo Leader?

R: Il giocatore alla sinistra del vecchio Leader ne prenderebbe il ruolo, la Scheda Leader e il mazzo 'Carte Attive'.

D: In un incontro, chi possiede l'arma non preleva i Segnalini Contagio degli altri giocatori. Ma che ne è dei suoi Segnalini Contagio?

R: La rivelazione dell'arma permette al giocatore di non partecipare all'incontro, quindi non esporrà neanche i 2 segnalini Contagio richiesti - e di conseguenza non possono essere prelevati dagli altri giocatori.

D: Fuga con l'elicottero dell'SOS: com'è possibile che avvenga "dopo" gli incontri?

R: Il regolamento specifica che un giocatore può farlo "al posto di spostare il proprio personaggio in un Luogo". Solo il personaggio con il livello di sospetto più basso può dare il via al tentativo di fuga, ma raramente capita che sia il primo giocatore dopo il Leader. Quindi, dovrà attendere il proprio turno prima di dichiarare di spostarsi all'Elicottero. Tutti gli altri giocatori prima di lui/lei avranno dichiarato dove si spostano: appena il giocatore con sospetto più basso inizia il tentativo di fuga, si risolvono tutti gli Incontri dati dagli spostamenti appena effettuati, e dopodiché inizia il tentativo di fuga.



BRUCIARE LUOGHI

Chiarimento sul bruciare luoghi: Il Leader sceglie se consentire o negare l'intento di un personaggio di bruciare un Luogo. Questo perché per bruciare il Luogo in cui si trova, il personaggio deve chiedere al Leader di scartare una carta coperta dal mazzo 'Carte Attive'. Dal momento che in questa fase (4.2) è il Leader che ha l'ultima parola e sceglie quante carte assegnare e a chi, starà al Leader decidere se bruciare un Luogo, o aspettare, o persino negare la possibilità.

D: Le regole dicono che si bruciano i Luoghi per riscaldare la base e riportare indietro il Segnalino di Congelamento. Questo significa che si può bruciare un Luogo solo dopo la rottura del Locale Caldaia?

R: No, potete bruciare un Luogo in qualsiasi momento (nella Fase appropriata), anche prima della rottura del Locale Caldaia.

D: Cosa succede se c'è un Cane in un Luogo che viene bruciato?

R: Il Cane fugge. In termini di gioco, è considerato fuori dal gioco fino alla Fase del Movimento dei Cani, quando sarà trattato come qualsiasi altro Cane fuori dal Serraglio, rientrando in gioco normalmente.

D: È possibile bruciare il Serraglio per impedire all'Alieno di andarvi e assimilare Cani?

R: No. Per bruciare un luogo occorre trovarsi in quel luogo, e il Serraglio è una zona viola, in cui non è possibile andare tranne per l'Alieno rivelato.

INFORMAZIONI PUBBLICHE E SEGRETE

D: Quali informazioni si possono condividere riguardo le carte che si hanno in mano?

R: I giocatori non possono dire (che sia vero o un bluff) quali carte hanno in mano per coordinarsi per la Fase 4.1. Possono però dire (che sia vero o un bluff) quali carte hanno giocato coperte durante la Fase 4.2 – SVOLGERE LE AZIONI DEI GIOCATORI.

D: Se un personaggio viene assimilato, è morto e fuori dal gioco indipendentemente dall'essere umano o alieno?

R: Il personaggio è morto e fuori dal gioco, e il suo ruolo non viene rivelato; alla fine della partita, vincerà con la fazione a cui apparteneva al momento dell'assimilazione (umani o alieni). I ruoli non vanno rivelati di modo che la Cosa possa scegliere di assimilare un suo compagno per evitare che venga scoperto e che gli umani possano ricostruire la catena di contagi e individuare altri Alieni non rivelati.

D: Il regolamento dice che nella Fase 5 ci si può scambiare carte Armi e Oggetti e Segnalini Laboratorio. Dice anche che quando si pescano carte e segnalini, vanno tenute nascoste (tranne per il Lanciafiamme) finché non le si usa. Quindi come si fa a scambiare carte in questo contesto di segretezza?

R: Ci sono due modi per scambiare armi/oggetti/segналini nel gioco. Per ciò che è rivelato, dopo averlo giocato: lo si scambia mentre è rivelato, senza possibili fregature. Per ciò che non è rivelato: lo si scambia senza rivelarlo, il che comporta fidarsi della persona che ti sta dando l'elemento non rivelato... Dopotutto, se siete entrambi umani, perché dubitare? ;)



INTERAZIONI TRA REGOLE/POTERI

D: Riguardo il Massimo Sospetto e l'azione speciale. Con l'azione speciale puoi tentare la sorte scartando la tua mano, prendendo una carta dal mazzo azioni e devi giocare quella, a faccia in giù. Ma con il Massimo Sospetto, la carta andrebbe giocata a faccia in su?

R: Sì. Con il Massimo Sospetto la carta deve essere giocata a faccia in su persino nel caso dell'azione speciale, così come nel gioco Al Buio (estraendo una carta a caso dalla mano ma mostrandola prima di consegnarla al Leader).

D: Clark 'Ignora la presenza dei Cani nei Luoghi, ...'. Quindi, se Clark è in un Luogo con un altro Personaggio e un Cane, significa che insieme non possono mandare il Cane al Serraglio, e che l'altro Personaggio dovrà fare la Verifica del Contagio con il Cane?

R: I poteri dei Personaggi non hanno risvolti negativi. Il potere di Clark gli consente di ignorare i Cani quando è da solo, ma insieme a un altro Personaggio riporteranno il Cane nel Serraglio.

D: Se un Alieno fosse stato sconfitto in precedenza, e un Umano si rivelasse Alieno in un momento successivo mentre non ci sono Alieni Rivelati, quanta Forza avrebbe?

R: Se si rivelasse un nuovo Alieno mentre non ci sono Alieni Rivelati, inizierebbe con solo 1 Segnalino Forza.

MISCELLANEA

D: Si possono mettere Danni, Barili di Gasolio, Ricariche del Lanciafiamme in eccedenza rispetto agli spazi/icone disponibili?

R: No, i Luoghi non possono avere Gasolio e/o Danni in eccesso. Le icone indicano la quantità massima che possono avere (a seconda del numero di giocatori, considerate alcune icone come non presenti e non disponibili). Idem per il Lanciafiamme. Questo va in accordo con la regola che specifica l'assegnazione delle Carte Azioni a personaggi in grado di svolgerle.

D: Quand'è che l'Elicottero e lo Spazzaneve sono considerati pronti per un tentativo di fuga?

R: Quando sono riparati (senza Segnalini Danno) e pieni di Barili di Gasolio (1 per l'Elicottero; variabile in base al numero di giocatori per lo Spazzaneve, come mostrato sul Tabellone).

D: Quando arriva l'Elicottero dei Soccorsi? Quando raggiunge l'ultima casella del Tracciato S.O.S., oppure quando è lì e dovrebbe muoversi ulteriormente fuori dal Tracciato?

R: Arriva quando raggiunge l'ultima casella del tracciato.

D: Quand'è che un personaggio rivela e usa le carte oggetto Scatola degli Attrezzi e Barile di Gasolio? Nello stesso lasso di tempo in cui un personaggio potrebbe bruciare un Luogo, appena prima la risoluzione delle azioni? Oppure quando il personaggio viene scelto per risolvere la sua normale azione?

R: Durante la fase 4.2: si tratta di un'azione bonus che viene svolta nel turno del personaggio, in aggiunta alla sua normale azione.

(NUOVO) D: Lanciafiamme/Dinamite/Molotov chiedono di scartare 1 carta coperta dal Mazzo Attivo. Ma non è ovvio che è la carta scartata sia l'ultima che è stata messa?

R: Il Leader mescola il Mazzo Attivo prima di scartare carte per via delle armi.



1-3 GIOCATORI

D: Ho una domanda sul Setup: all'inizio, giocando con 6 personaggi, posizioniamo danni all'Elicottero come se fossimo 6 giocatori, o nessun danno (non essendo indicato per 1-3?)

R: Ogniqualvolta nel setup c'è una variabile dipendente dal numero di giocatori, va intesa come se dipendesse dal numero di personaggi: quindi, l'Elicottero inizia con 4 danni quando si gioca da 1 a 3 giocatori, essendoci 6 personaggi. Idem per la Tabella Atmosferica: usate quella per 6 giocatori.

(PARZIALMENTE NUOVO) D: Mi si chiede di scartare carte per usare le molotov e il lanciafiamme. Ho solo dadi, cosa faccio?

R: Per bruciare luoghi, funziona come da regole a p. 25 (il personaggio scarta un dado Riparare o Usare assegnatogli). Se si usano Dinamite/Molotov o Lanciafiamme per scacciare l'Alieno, invece, come di norma il Personaggio che usa l'arma viene steso e non potrà effettuare azioni; nella Fase Azioni immediatamente successiva i dadi saranno assegnati quindi una volta in meno, che è l'analogo dello scartare la carta della modalità 4-8 giocatori.

D: In 1-3 si dice che l'alieno cerca di fermare i tentativi di fuga tirando un dado azione per punto di forza. Quale forza viene considerata? Nella mia partita l'alieno aveva 6 segnalini forza in gioco, ma c'era la miniatura da 4 forza sul Tracciato Sospetto, per cui le ho sommate per un totale di 10.

R: La Miniatura dell'Alieno sul Tracciato Sospetto è solo illustrativa, non influisce sulla Forza (e volendo potreste usarne una diversa da quella di Forza 4). Quando si rivela per la prima volta, l'Alieno ha 5 di Forza in una partita 1-3 (p. 24). La miniatura da 4 forza sul Tracciato Sospetto rimarrebbe lì, essendo la più iconica. La forza effettiva dell'Alieno è determinata solo dai Segnalini Forza che ha quando gli Umani tentano la fuga. Nel tuo caso, avresti dovuto tirare 6 dadi, non 10.

D: Nella preparazione per 1-3 giocatori, il passo #5 rimane come nel gioco base. Ma a cosa serve il segnalino Leader in questa modalità?

R: Potete ignorare il segnalino Leader giocando nella modalità 1-3 giocatori: non svolge alcun ruolo.

D: Se un Personaggio ne incontra altri che sono nella zona verde del Tracciato Sospetto, deve comunque avanzare sul Tracciato?

R: No: come nel gioco per 4-8 giocatori, avanza sul tracciato solo chi incontra altri Personaggi che si trovano fuori dalla zona verde.



AVAMPOSTO NORVEGESE

D: Le schede dei Personaggi hanno icone diverse a seconda della lingua del gioco – per esempio, quelle tedesche mostrano un lanciafiamme, una molotov e una dinamite, mentre quelle inglesi hanno un lanciafiamme, una molotov e una granata. Quali sono le icone giuste?

R: È una questione di colore che non cambia davvero nulla, siccome granate, dinamiti e molotov hanno gli stessi effetti. A ogni modo, questi sono i set corretti:

- Edizione 1982: Dinamite/Molotov/Lanciafiamme
- Edizione 2011: Granata/Lanciafiamme

D: Nell'espansione trovo sul tabellone 2 RIMESSA-SPAZZANEVE ma una sola carta luogo che li rappresenta, come devo gestirla?

R: In questa espansione, la fuga individuale dei giocatori umani e la fuga dell'Alieno non rivelato, sono state aiutate dalla presenza di 2 spazzaneve gestiti da una sola carta luogo Rimessa. Nessuna modifica alle regole deve essere applicata per la fase 4: i due spazzaneve sono considerati luoghi differenti. Durante la fase 3 (il gioco dell'Alieno rivelato), la carta luogo della rimessa gli permetterà di andare in uno dei 2 spazzaneve a sua scelta (questo rappresenterà un grosso vantaggio visto che la scelta verrà fatta dopo i movimenti degli umani). Durante la fase 8 (PNG e del segnalino primo giocatore), se esce la carta Rimessa, il Leader sceglierà su quale dei due Spazzaneve piazzare il soggetto in questione (in base al suo vero ruolo farà la scelta che più gli converrà).

D: Il regolamento specifica che ci può essere massimo un Cane per Luogo, ma cosa succede se durante la fase 4, nello spostare il Capobranco, rivelo una carta Luogo in cui c'è già un cane?

R: Ignori quella carta e ne estrai un'altra, se necessario ripetendo fino a trovare una carta Luogo senza Cane.