

THE THING



THE BOARDGAME

LIVRET DE RÈGLES

THE THING – THE BOARDGAME

The Thing - The Boardgame vous immerge dans l'univers du film culte éponyme de 1982 réalisé par un maître du cinéma, John Carpenter. Le jeu se focalise sur les talents d'imitation et d'assimilation de l'Alien, dissimulant son identité sous un voile d'humanité feinte. Le véritable objectif de l'Alien est de s'échapper de la base et de se répandre sur notre planète. La tâche ne va pas être facile, car les humains dans le jeu vont essayer de l'en empêcher.

Le comportement du joueur Alien sera fortement influencé par la progression du jeu et suivant si les autres joueurs sont proches de révéler sa réelle identité. La Chose peut choisir de complètement collaborer avec les humains pour s'échapper avec eux, elle peut aussi essayer d'en infecter le plus grand nombre possible pour augmenter ses chances de victoire, mais elle peut également se révéler et les combattre par la ruse et la force brute afin de les assimiler. Le chemin vers la victoire sera réellement difficile, mais pas impossible. Faites attention cependant ! La paranoïa de ne pas savoir qui est RÉELLEMENT de votre côté pourrait altérer vos décisions !

NOTES DES AUTEURS

The Thing - The Boardgame est un jeu à "identité cachée" pour 1 à 8 joueurs (les règles de ce livret sont faites pour des parties de 4 à 8 joueurs, vous trouverez un livret séparé avec des règles modifiées pour des parties de 1 à 3 joueurs). Au début de la partie, l'Alien est fortement désavantagé, seul contre tous les autres joueurs. La situation peut changer au cours de la partie, le désavantage peut même se renverser. Le joueur Alien a le choix d'attendre et se cacher durant toute la partie, mais il doit faire attention, car les humains remporteront la partie s'ils parviennent à fuir sans l'Alien ou s'ils parviennent à l'éliminer. C'est pourquoi nous ne vous recommandons pas cette tactique au cours de vos premières parties, puisqu'elle est difficile à utiliser alors que vous cherchez à maîtriser les mécaniques de jeu. De plus, il est très important que chaque joueur sache bien comment le rôle de l'Alien fonctionne, parce qu'après le début de la partie, il sera impossible de demander l'avis d'un autre joueur ou de consulter la règle sans révéler son rôle. **Pour cette raison, et afin de vous aider à comprendre les règles, toutes les règles concernant l'Alien Dévoilé sont écrites en ROUGE.**



MATÉRIEL

MATÉRIEL 1 À 3 JOUEURS



1 tableau Leader



1 tuile Météo recto/verso pour 1-6 ou 7-8 joueurs



1 tuile Congélation et 1 marqueur Congélation



1 plateau Base



4 Chiens



51 cartes Action (17 Utiliser, 17 Saboter et 17 Réparer)



16 cartes Rôle (8 Humain et 8 Alien)



8 tableaux Personnage



1 tableau Leader



3 dés Action 8 cartes Rôle



1 dé Météo



34 jetons Fioul



12 jetons Recharge (Lance-flammes)



16 jetons Vivres



1 jeton Leader



15 cartes Objet (4 Fioul, 4 Outils, 2 Clefs, 2 Câble, et 3 Lampe-torche)



12 cartes Arme (2 Lance-flammes, 4 Dynamite/Molotov, 2 Arme à feu et 4 Arme de mêlée)



11 cartes Lieu (Chenil, Station météo, Armurerie, Cuisine, Laboratoire, Salle radio, Héliport, Remise, Chaufferie, Générateur et Hangar)



40 jetons Labo (16 Poche de sang et 24 Échec)



20 jetons Dégât



1 jeton Panne



6 jetons Incendie



8 jetons Force Alien



8 disques Suspicion (en 8 couleurs de joueurs)



16 jetons Infection Humain (en 8 couleurs de joueurs)



8 jetons Infection Alien (en 8 couleurs de joueurs)



1 sac Laboratoire



1 sac Infection



9 jetons Infection Chien (7 "Chien sain" et 2 "Chien alien")



1 jeton Hélicoptère de secours



8 profils Personnage + 8 bases en plastique



Les profils Alien représentent une valeur de 1, 2, 3, ou 4 Force et sont considérés comme des jetons Force Alien.

MISE EN PLACE

- 1** Placez le plateau Base au centre de la surface de jeu.
- 2** Placez la tuile Météo sur la case Météo, sur la face correspondant au nombre de joueurs.
- 3** Dans le Générateur : placez 4 jetons Fioul.
Dans la Chaufferie : placez 4 jetons Fioul.
Placez 1 jeton Fioul sur la piste S.O.S. dans la case "réservoir plein" (la plus à gauche).
Ces cases contiennent l'icône .
- 4** Dans le Cellier : placez 16 jetons Vivres .
- 5** Dans le Chenil : placez la carte Lieu "Chenil" et les 4 Chiens. Puis mélangez et placez face cachée les autres cartes Lieu pour former la pioche Lieux à côté du plateau. Retournez la carte du dessus de cette pioche et placez le jeton Leader dans ce lieu. Puis, mélangez cette carte dans la pioche Lieux.
Note : Les Chiens entrèrent en jeu à la fin de la 1^{ère} Manche.
- 6** Dans la Remise : placez 1 jeton Dégât.
Dans l'Héliport : placez le nombre de jetons Dégât indiqué, en fonction du nombre de joueurs :
4 joueurs : 2 jetons Dégât
5 joueurs : 3 jetons Dégât
6 joueurs : 4 jetons Dégât
7 joueurs : 5 jetons Dégât
8 joueurs : 6 jetons Dégât 
- 7** Dans l'Armurerie : créez la pioche Armes en mélangeant face cachée les cartes listées ci-dessous :
jusqu'à 5 joueurs : 1 Lance-flammes, 3 Dynamite/Molotov, 3 Arme de mêlée et 1 Arme à feu
6 ou 7 joueurs : 1 Lance-flammes, 3 Dynamite/Molotov, 4 Arme de mêlée et 2 Arme à feu
8 joueurs : 2 Lance-flammes, 4 Dynamite/Molotov, 4 Arme de mêlée et 2 Arme à feu
- 8** Dans le Hangar : créez la pioche Objets en mélangeant face cachée en prenant les cartes listées ci-dessous :
jusqu'à 5 joueurs :
2 Clefs, 2 Lampe-torche, 2 Outils, 2 Fioul et 1 Câble
6 joueurs :
2 Clefs, 3 Lampe-torche, 2 Outils, 2 Fioul et 1 Câble
7 joueurs :
2 Clefs, 3 Lampe-torche, 3 Outils, 3 Fioul et 2 Câble
8 joueurs :
2 Clefs, 3 Lampe-torche, 4 Outils, 4 Fioul et 2 Câble
- 9** Dans le Hangar : placez le nombre de jetons Fioul indiqué, en fonction du nombre de joueurs :
jusqu'à 5 joueurs : 10 jetons Fioul 
6 joueurs : 14 jetons Fioul
7 à 8 joueurs : 18 jetons Fioul
- 10** Dans le Stock : placez le nombre de jetons Fioul indiqué, en fonction du nombre de joueurs :
4 joueurs : 3 jetons Fioul
5 joueurs : 4 jetons Fioul 
6 joueurs : 5 jetons Fioul
7 joueurs : 6 jetons Fioul
8 joueurs : 7 jetons Fioul

- 11** Dans la Salle radio : placez autant de jetons Dégât que le nombre de joueurs en recouvrant les cases correspondantes. 
- 12** Dans le sac Laboratoire, placez 2 jetons Labo "Poche de sang" et 3 jetons Labo "Échec" par joueur (exemple : À 5 joueurs, placez 10 jetons Poche de sang et 15 jetons Échec). 
- 13** Mélangez et placez face cachée à côté du plateau les cartes Action pour former la pioche Actions.
- 14** Chaque joueur reçoit à sa couleur : 1 disque Suspicion, 3 jetons Infection, 2 cartes Rôle et 1 base plastique. Chaque joueur pioche 2 cartes Action sur la pioche Actions. Chaque joueur place son disque Suspicion dans la case jaune de la piste Suspicion.



5



13



8

14

15

16

17

21

15 Chaque joueur reçoit au hasard 1 tableau Personnage (ou le choisit, si tous les joueurs s'accordent). Chacun insère le profil de son Personnage dans la base plastique à sa couleur. Puis chacun place son Personnage dans la Salle de repos.

16 Prenez autant de jetons Infection Chien que le nombre de joueurs, dont 1 seul jeton Chien alien, mélangez-les et donnez-en 1 au hasard face cachée à chaque joueur. Chacun regarde son jeton, puis le met dans le sac Infection sans regarder son contenu et place face cachée sous son tableau Personnage sa carte Rôle (Humain ou Alien) correspondant à celui qu'il a vu sur le jeton Chien. Le joueur qui a reçu le jeton Chien alien est le premier joueur Alien. **Ne révélez votre Rôle à personne !**

17 Dans le sac Infection : placez les jetons Infection Chien restants (il doit en contenir 9).

18 Dans le QG : placez les jetons Dégât restants.

19 Placez le jeton Hélicoptère de secours sur l'icône Hélicoptère de la piste S.O.S.

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

21 Le joueur qui a regardé *The Thing* le plus récemment est le 1^{er} Joueur (vous pouvez également le tirer au hasard). Il prend le tableau Leader et le place devant lui.

APERÇU DU JEU

The Thing - The Boardgame se joue en une série de Manches. Lors de chaque Manche, le Leader (le 1^{er} Joueur) dirige 6 à 8 Phases, suivant les conditions en cours. Les 8 Phases sont :

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

HUMAINS ET ALIENS

Le terme "Personnage" désigne tout joueur qui n'est pas un Alien Dévoilé. "Alien" désigne un joueur qui est un Alien caché et prétendant être un humain, tandis que "Alien Dévoilé" désigne un joueur qui a révélé (soit volontairement, soit après une Analyse) qu'il est un Alien. "Humain" désigne un joueur qui n'est pas un Alien caché.

Il y a 2 camps dans le jeu : les Humains et les Aliens. Tous les membres d'un camp gagnent ou perdent ensemble. Un Humain peut devenir "infecté" : il se transforme en Alien et passe dans le camp Alien !

DÉTAIL DES PHASES

PHASE 1. CONDITIONS MÉTÉO

Le Leader jette le dé Météo et le place sur la tuile Météo en fonction de son résultat. Si ce dé est dans la Station météo (voir page 22), le Leader peut choisir de garder le résultat qu'il a obtenu avec son jet ou d'utiliser le résultat que ce dé montrait avant le jet.

PHASE 2. MAINTENANCE DE LA BASE ET PROGRESSION DE L'HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

En fonction des valeurs indiquées par le dé Météo sur la tuile Météo, le Générateur et la Chaufferie consomment le nombre de jetons Fioul indiqué. S'il n'y a pas assez de jetons Fioul à dépenser, défaussez tous les jetons Fioul dans le lieu concerné et placez-y autant de jetons Dégât que le nombre de jetons Fioul manquants.



LA CHAUFFERIE

Dès qu'il y a 3 jetons Dégât dans ce lieu, il devient irréparable : placez la tuile Congélation sur ce lieu, avec le marqueur Congélation placé tout à gauche de la piste Congélation. À partir de ce moment, la

Chaufferie ne consomme plus de jetons Fioul et la piste Congélation est mise à jour en fonction de la tuile Météo.

Au moment où le marqueur Congélation atteint la fin de la piste Congélation, tous les Humains encore dans la base perdent la partie, c'est donc l'Alien qui est le vainqueur !



Durant une tempête, la Chaufferie consomme 2 jetons Fioul. Comme il n'y a qu'1 jeton présent, il est défaussé et 1 jeton Dégât est ajouté dans la Chaufferie. Il y a maintenant 3 jetons Dégât dans la Chaufferie, la tuile Congélation est donc placée dessus. Lors de la Phase 2 de la prochaine Manche, la base commencera à geler !





LE GÉNÉRATEUR

Au moment où il y a 2 jetons Dégât dans ce lieu, il y a une panne de courant dans la base. Placez le jeton Panne dans le Générateur.

Le jeton Panne est retiré dès qu'un joueur retire au moins 1 jeton Dégât du Générateur.

Tant que le jeton Panne est en jeu :

- appliquez la règle Obscurité (voir page 8) lors de la Phase 4,
- le Générateur ne consomme pas de jeton Fioul.



Durant une tempête, le Générateur consomme 2 jetons Fioul. Comme il n'y a qu'1 jeton présent, il est défaussé et 1 jeton Dégât est ajouté dans le Générateur. Il y a maintenant 2 jetons Dégât dans le Générateur, le jeton Panne y est donc placé.



OBSCURITÉ

Tant que le Générateur est en panne, la base est plongée dans le noir et la règle Obscurité est active : durant la Phase 4, les joueurs ne choisissent pas quelle carte Action ils donnent au Leader (voir page 8).



L'HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

Si l'Hélicoptère de secours est sur la piste S.O.S. (le S.O.S. a été envoyé lors d'une Manche précédente, voir "Salle radio", page 20), déplacez d'1 case vers la droite le jeton Fioul de la piste S.O.S. et déplacez

le jeton Hélicoptère de secours sur la piste S.O.S. vers la droite d'autant que la valeur indiquée par le dé Météo sur la tuile Météo.

Si l'Hélicoptère de secours est déjà sur la case tout à droite, il est arrivé et ne se déplace plus, ne déplacez que le jeton Fioul.

Au moment où le jeton Fioul doit être déplacé alors qu'il a déjà atteint la dernière case, l'Hélicoptère de secours décolle, abandonnant tous les joueurs encore dans la base : il devront trouver un autre moyen pour s'évader !



Grâce au beau temps, l'Hélicoptère de secours progresse de 4 cases. Il ne consomme toujours qu'1 Fioul.

PHASE 3. ACTIONS ALIEN

Cette Phase n'a lieu que s'il y a un Alien Dévoilé (si un joueur s'est volontairement Dévoilé, ou s'il a été Dévoilé par une Analyse). À partir de là, l'objectif principal de l'Alien est de saboter la base et d'assimiler les autres joueurs.

1) L'Alien choisit 1 ou plusieurs cartes de la pioche Lieux et les place face cachée devant lui.

2) Pour chacune de ces cartes Lieu, il place au moins 1 point de Force Alien (dont les profils Alien). Le total de Force Alien de ces jetons détermine la Force Alien dans ce lieu, la quantité de dégâts que l'Alien infligera ici, s'il surpasse les Humains qui s'y trouvent. Rien n'est révélé pour le moment.

Note : Les jetons Force et les profils Alien peuvent être échangés à tout moment pour faire l'appoint.



PHASE 4. ACTIONS PERSONNAGE

4.1 - PIOCHER DES CARTES ACTION

- 1) En commençant par le Leader, puis en sens horaire, chaque joueur Humain pioche autant de cartes Action que nécessaire pour atteindre sa limite de main (3 cartes, sauf si la base ne contient plus de jetons Vivres). Un joueur qui a atteint sa limite de main ne pioche pas.
- 2) Le Leader pose la carte du dessus de la pioche Actions face cachée et **sans la regarder** sur le tableau Leader pour commencer la pile Activités.

Si un joueur doit piocher une carte Action et que la pioche Actions est vide, il mélange la défausse pour recréer une pioche Actions.

LES CARTES ACTION

La pioche Actions contient 3 types de cartes, réparties équitablement : UTILISER, RÉPARER et SABOTER.



UTILISER

Résolvez l'effet Utiliser de ce lieu.



RÉPARER

Retirez 1 jeton Dégât.



SABOTER

Placez 1 jeton Dégât dans le lieu (s'il n'est pas déjà rempli de Dégâts) OU résolvez l'action Saboter de ce lieu.

4.2 - DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES ET PLANIFICATION

En commençant par le joueur à gauche du Leader, puis en sens horaire, chaque joueur choisit 1 des options suivantes :

- **Placez votre Personnage dans un lieu vert accessible**, puis choisissez 1 carte Action de votre main que vous posez face cachée sur la pile Activités si vous n'êtes pas en Suspicion maximum (case rouge de la piste Suspicion, voir page 14), sinon **révélez-la** à tous avant de la poser.
- **Placez votre Personnage dans le Dortoir et couchez-le** : défaussez toutes vos cartes Action, puis choisissez-en autant dans la **Pioche Actions**. Enfin, mélangez la pioche Actions avec sa défausse pour recréer une pioche Actions. 
- **Action spéciale** : placez votre Personnage dans un lieu vert accessible ou le Dortoir et défaussez toutes vos cartes Action pour prendre celle du dessus de la pioche Actions, la regarder, puis la poser face cachée sur la pile Activités.

Note : Si le jeton Leader est dans le lieu où vous placez votre Personnage, prenez-le et posez-le devant vous pour la prochaine Manche.

Note : Un lieu vert ne peut contenir que 3 Personnages.

IMPORTANT ! Si le jeton Panne est dans le Générateur, l'Obscurité est active : lorsque vous devez poser une carte sur la pile Activités, mélangez votre main et le joueur à votre gauche tire une carte qu'il pose face cachée sans la regarder sur la pile Activités, sauf si vous êtes en Suspicion maximum, auquel cas la carte est révélée à tous avant d'être posée.



Le joueur Rouge place 1 de ses cartes Action sur la pile Activités. Le joueur Vert n'a pas de carte Action qu'il peut jouer et décide de les changer en se rendant au Dortoir où il défausse sa main. Il a défaussé 3 cartes, il en choisit donc 3 dans la pioche Actions. Puis il mélange la pioche Actions avec sa défausse pour recréer une pioche Actions.

Le joueur Bleu souhaite effectuer une action dans le Laboratoire, mais les cartes qu'il a en main ne le lui permettent pas. Il décide de tenter sa chance en défaussant sa main pour piocher la carte du dessus de la pioche Actions, qu'il regarde et qu'il pose face cachée sur la pile Activités.

4.3 - RÉVÉLATION DES LIEUX ATTAQUÉS

L'Alien Dévoilé révèle les cartes Lieu posées devant lui et place dans chacun de ces lieux les jetons Force Alien qu'il avait prévus. S'il y a de la Force Alien seule dans un lieu, l'Alien résout l'effet Sabotage Alien indiqué par le descriptif du lieu (voir pages 20-22).

4.4 - RENCONTRES

Une Rencontre se produit dans chaque lieu contenant au moins 2 Personnages, ou au moins 1 Personnage et un Chien ou un Alien Dévoilé (ou les deux).

Note : Une Rencontre a lieu dans le Dortoir si au moins 2 Personnages s'y trouvent.

- 1) Le Leader résout une Rencontre dans chaque lieu où il y a de la Force Alien et des Personnages ou un Chien, comme indiqué au chapitre Rencontres.
- 2) Le Leader résout une Rencontre dans chaque lieu n'impliquant pas d'Alien Dévoilé, comme indiqué au chapitre Rencontres.

4.5 - RÉCUPÉRATION DE LA FORCE ALIEN

L'Alien Dévoilé reprend tous les jetons Force Alien encore dans la base et les remet dans sa Réserve Alien.

4.6 - HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

Si l'Hélicoptère de secours est arrivé au bout de la piste S.O.S., le joueur le moins suspect sur la piste Suspicion (en cas d'égalité, le joueur le moins suspect qui joue le plus tôt dans l'ordre du tour) choisit s'il déclenche la Procédure d'évasion, peu importe dans quel lieu il se trouve (voir page 16). S'il refuse, la partie continue et ce choix sera de nouveau disponible à la Manche suivante.

RENCONTRES

Dans chaque lieu où il y a plusieurs formes de vie (Personnages, Chiens, ou Aliens Dévoilés), une Rencontre se produit. Une Rencontre est le moment le plus dangereux de la partie, car c'est là où l'Alien peut assimiler d'autres formes de vie ou les infecter.

Le Leader choisit dans quel ordre les Rencontres sont résolues, en fonction de quelles formes de vie sont présentes. Une Rencontre est entièrement résolue avant de passer à la suivante. Un Personnage est en possession d'une carte Arme dans sa main ou devant lui (voir page 19) peut l'utiliser pour résoudre l'effet de cette Arme dans sa Rencontre ; s'il évite la Rencontre et qu'il y a encore plus d'une forme de vie dans ce lieu, la Rencontre a toujours lieu, mais sans le Personnage qui l'a évitée.

Note : Certaines Armes nécessitent d'être debout pour les utiliser et certaines Armes sont retirées du jeu après utilisation.



RENCONTRE ENTRE UN PERSONNAGE SEUL ET UN CHIEN

Ce joueur résout 1 Test Infection (voir page 10).



RENCONTRE ENTRE AU MOINS 2 PERSONNAGES ET UN CHIEN

1) Le Chien est capturé et placé dans le Chenil.

Ne faites pas de Test Infection pour le Chien rencontré. S'il n'y avait encore aucun Chien dans le Chenil, ajoutez la carte "Chenil" à la pioche Lieux.

2) Résolvez une Rencontre entre 2 ou 3 Personnages (voir ci-dessous).



RENCONTRE ENTRE 2 OU 3 PERSONNAGES

1) Tout joueur dont le disque Suspicion n'est pas dans la case verte de la piste Suspicion place 2 de ses jetons Infection face cachée devant lui, en fonction de son Rôle (si ce joueur est Humain il place 2 jetons Humain ; s'il est un Alien, il peut placer soit 1 jeton Humain et 1 jeton Alien, soit 2 jetons Humain).

2) Chaque joueur présent dans la Rencontre résout 1 Test Infection (voir page 10).

RENCONTRE ENTRE AU MOINS 1 PERSONNAGE ET UN ALIEN DÉVOILÉ

Additionnez la Force de chaque Personnage dans ce lieu (chaque Personnage possède une Force de 1) et comparez-la à la Force Alien (somme des valeurs des jetons Force Alien dans ce lieu).



La Force Alien est **inférieure** à la Force cumulée des Personnages dans ce lieu.

1) L'Alien fuit et ne fait rien.

Les Personnages pourront résoudre leurs actions normalement.
2) S'il y a plusieurs Personnages, résolvez une Rencontre entre 2 ou 3 Personnages (voir ci-dessus).



La Force Alien est **supérieure** à la Force cumulée des Personnages dans ce lieu : l'Alien choisit s'il assimile 1 être vivant (Chien ou Personnage) dans ce lieu ou s'il sabote ce lieu.

Assimiler un Personnage ou un Chien : l'Alien retire du jeu l'être vivant ciblé et ajoute 1 nouveau jeton Force Alien de valeur 1 dans ce lieu (si c'est un Personnage, il est éliminé, mais il fait toujours partie du camp Humain et gagne avec ce camp, si c'est un Alien, il reste dans le camp Alien). Les autres Personnages sont placés dans la Salle de repos avec leur profil couché.

Saboter le lieu : l'Alien peut soit ajouter autant de jetons Dégât que sa Force Alien dans ce lieu, soit résoudre l'action Sabotage Alien de ce lieu, (voir pages 20-22). Les Personnages sont placés dans la Salle de repos avec leur profil couché.



La Force Alien est **égale** à la Force cumulée des Personnages dans ce lieu.

Les profils de chaque Personnage dans ce lieu sont couchés : ils ne pourront résoudre aucune action lors de cette Manche et il n'y a pas de Test Infection entre ces Personnages.

Si un Alien Dévoilé est seul dans un lieu avec un Chien : soit il assimile ce Chien en le retirant du jeu et en ajoutant 1 nouveau jeton Force Alien de valeur 1 dans ce lieu, soit il résout l'action Sabotage Alien de ce lieu.

Lors d'une Rencontre avec un Alien Dévoilé, un Personnage qui possède une carte Lance-flammes ou Molotov/Dynamite, peut utiliser 1 de ces Armes pour défausser 1 point de Force Alien de ce lieu dans la Réserve générale et faire fuir l'Alien sans qu'il agisse (voir "Utiliser les Armes", page 19).

Une Rencontre avec un Alien Dévoilé n'affecte pas la position des disques Suspicion sur la piste Suspicion.

IMPORTANT : Si l'Alien Dévoilé perd son dernier jeton Force Alien, il est vaincu, mais cela ne signifie pas la victoire des Humains, il peut y avoir un autre Alien pas encore dévoilé, voire de futurs infectés par les Chiens.

TEST INFECTION

Lors d'une Rencontre entre 2 ou 3 Personnages :

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

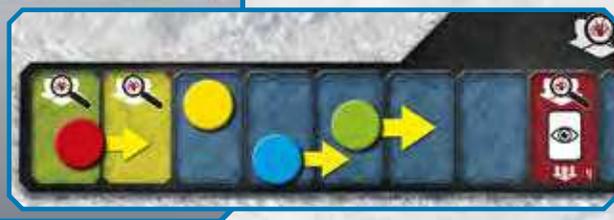
IMPORTANT : S'il y a plus de 2 Personnages dans une même Rencontre, chacun d'eux ne regarde qu'1 jeton Infection parmi tous ceux disponibles (chaque joueur choisit quel autre Personnage il va tester et n'en teste qu'1 seul).

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

- 1) Le joueur pioche 1 jeton dans le sac Infection et le regarde secrètement, puis le remet dans le sac Infection : s'il a vu un jeton Infection "Chien alien", son Personnage est maintenant infecté et passe définitivement dans le camp Alien.
- 2) Le joueur prend **toutes ses cartes Rôle**, les regarde secrètement et place celle correspondant à son Rôle sous son tableau Personnage, même s'il ne change pas de Rôle.
- 3) Le joueur fait progresser d'1 case son disque Suspicion sur la piste Suspicion.



Note : Dans le Dortoir, dans le rare cas où il n'y a pas assez de jetons Infection à regarder, les joueurs concernés choisissent 1 jeton dans l'ordre du tour, s'il y en a encore sur la table, ceux qui ne peuvent pas en piocher n'avancent donc pas leur disque Suspicion.



Lors de la Phase, 4 Personnages se rencontrent dans 2 lieux différents :

Première Rencontre : Dans le Générateur, les joueurs Bleu et Vert résolvent leur Rencontre, comme indiqué par l'illustration ci-dessus. Chacun choisit et place 2 de ses 3 jetons Infection face cachée devant lui. Le joueur Bleu est un Alien encore caché : il choisit de placer 1 jeton Infection "Humain" et 1 jeton Infection "Alien" devant lui, espérant infecter le joueur Vert. Le joueur Vert est un Humain : il peut uniquement placer ses 2 jetons Infection "Humain" devant lui. Puis, chaque joueur choisit 1 des jetons devant l'autre joueur et, sans rien montrer à qui que ce soit, regarde ce jeton pour savoir s'il a été infecté ou non. Dans cet exemple, le joueur Vert découvre qu'il a été infecté : à partir de maintenant ses objectifs de victoire changent radicalement. Chacun prend toutes ses cartes Rôle et place celle correspondant à son Rôle sous son tableau Personnage, le joueur Vert changeant définitivement de Rôle. Enfin, chacun d'eux avance d'1 case son disque Suspicion sur la piste Suspicion parce que chacun a regardé un jeton Infection.

Deuxième Rencontre : Dans la Chaufferie, les joueurs Rouge et Jaune résolvent leur Rencontre, comme indiqué par l'illustration ci-dessus. D'abord, ils placent le Chien dans le Chenil, évitant toute infection potentielle par ce Chien. Le joueur Jaune étant un Humain, il place 2 jetons Infection "Humain" devant lui. Tous les joueurs savent que le joueur Rouge est un Humain puisque son disque Suspicion est dans la case verte de la piste Suspicion. Le joueur Rouge ne place donc aucun jeton Infection devant lui, mais il en prendra 1 de ceux devant le joueur Jaune, puisqu'il est potentiellement un Alien. Le joueur Rouge regarde 1 jeton Infection du joueur Jaune et découvre qu'il n'a pas été infecté. Le joueur Rouge prend toutes leurs cartes Rôle et place celle correspondant à son Rôle sous son tableau Personnage. Enfin, le joueur Rouge avance d'1 case son disque Suspicion (il sort de la case verte), le joueur Jaune n'avance pas le sien parce qu'il n'a regardé aucun jeton Infection.

IMPORTANT : Lorsqu'un joueur résout un Test Infection, il est **ESSENTIEL** :

- qu'il ne fasse aucun commentaire et qu'il ne donne aucun indice par son comportement susceptibles de révéler son état Humain ou Alien, sinon son Rôle pourrait être prématurément dévoilé,
- qu'il prenne **TOUJOURS** toute ses cartes Rôle pour ajuster son Rôle, même s'il n'y a pas eu d'infection et que son Rôle ne change pas, afin d'éviter que les autres joueurs sachent si son Rôle a changé ou pas.

4.7 - RÉSOUDRE LES ACTIONS DES PERSONNAGES

- 1) Les Personnages qui sont debout et qui possèdent une carte Dynamite/Molotov ou un Lance-flammes peuvent incendier le lieu où ils se trouvent (*voir page 19*), c'est le seul moment où ils peuvent le faire.
- 2) Le Leader mélange la pile Activités face cachée et la repose sur le tableau Leader.
- 3) Le Leader retourne la carte du dessus de la pile Activités et assigne l'action de cette carte à 1 Personnage dont le profil est debout dans un lieu où cette action peut être résolue. Par exemple, il n'est pas possible de jouer l'action RÉPARER dans un lieu qui n'a pas de jeton Dégât, cette carte ne peut être assignée qu'à un Personnage dans un lieu endommagé. Si **aucun** Personnage n'est disponible pour résoudre l'action, celle-ci est perdue et le Leader choisit 1 Personne dont le profil est encore debout pour le coucher.
- 4) Le Leader **peut** choisir de retourner une nouvelle carte de la pile Activités en reprenant à l'étape 2), ou de mettre fin à la Phase 4 et défausser le reste de la pile Activités face cachée dans la défausse Actions sans les regarder.

Note : Un Personnage couché, ne peut pas se voir assigner de carte Action.

IMPORTANT : Le Leader a toujours le dernier mot pour assigner une carte Action à un Personnage, ainsi que pour décider s'il continue à retourner des cartes de la pile Activités pour résoudre des actions ou s'il s'arrête et défausse la pile Activités.

BONUS COOPÉRATION

Certains lieux de la base sont utilisés plus efficacement si plusieurs Personnages s'y trouvent en même temps. Ce Bonus Coopération est indiqué par l'icône : .

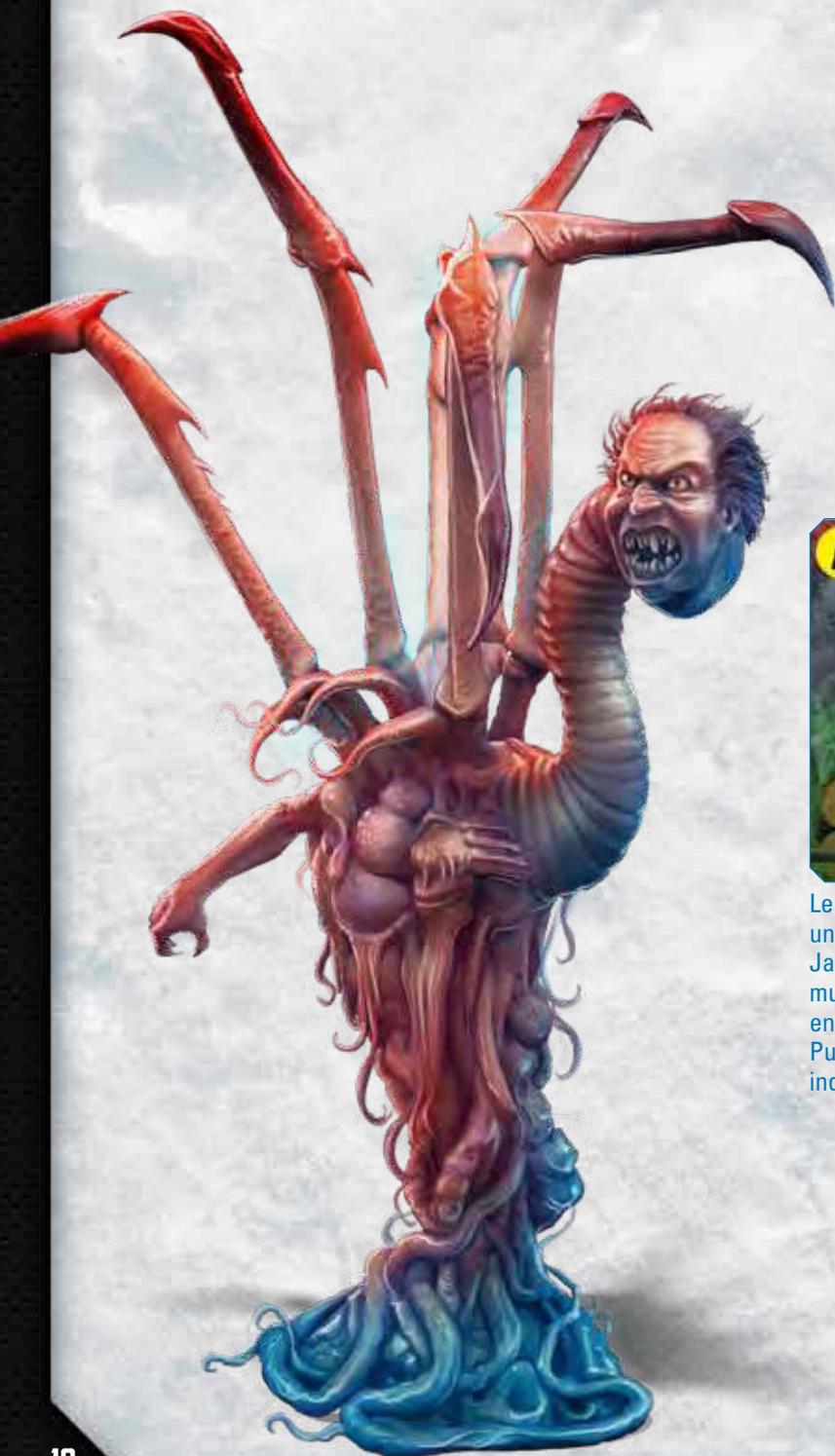
Lorsqu'un Personnage se voit assigner une carte UTILISER ou RÉPARER dans un lieu comportant un Bonus Coopération et qu'il y a au moins 2 Personnages avec leur profil **debout** dans ce lieu, ils répètent l'action autant de fois qu'il y a de profils Personnage debout dans ce lieu. Puis, le Leader couche **le Personnage à qui il a assigné la carte Action** pour indiquer que l'action a été résolue.



Il y a 3 Personnages dans l'Héliport, le Leader assigne une action RÉPARER à l'un d'entre eux. Comme ces 3 Personnages sont debout, ils retirent 3 jetons Dégât (au lieu d'1), puis le Leader couche le Personnage auquel il a assigné l'action.

Si une autre action RÉPARER est assignée dans ce lieu, il y aura encore 2 Personnages debout, donc encore 2 jetons Dégât retirés (et 1 seul Personnage couché, laissant encore 1 Personnage debout).





Le Leader retourne la carte du dessus de la pile Activités et obtient une carte UTILISER. Il décide de l'assigner au Personnage du joueur Jaune. Comme ce lieu comporte une icône Bonus Coopération (qui multiplie l'effet de l'action par le nombre de profils Personnages encore debout dans ce lieu, il place 2 jetons Fioul au lieu d'1. Puis, le Leader couche le Personnage du joueur Jaune pour indiquer que l'action a été résolue.



Le Leader retourne une 3^e carte : RÉPARER. Il décide de l'assigner au Personnage du joueur Bleu. La Chaufferie comporte une icône Bonus Coopération, mais comme ce Personnage est le seul debout, il ne peut pas l'utiliser. Il retire donc uniquement 1 jeton Dégât. Puis, le Leader couche le Personnage du joueur Bleu pour indiquer que l'action a été résolue.



Le Leader retourne une 3^e carte : une nouvelle carte UTILISER. Il ne reste que le Personnage du joueur Rouge à qui il peut l'assigner. Malheureusement, ce lieu ne permet pas d'y jouer de carte UTILISER, cette action est donc perdue, mais son Personnage est malgré tout couché.



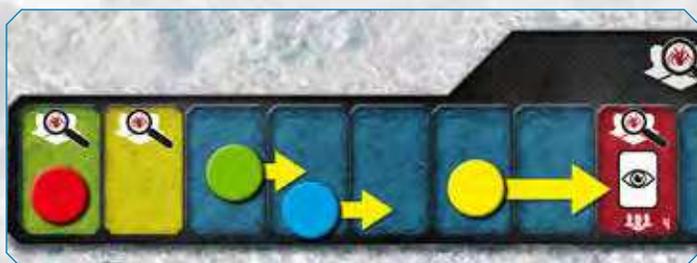
Le Leader retourne une 2^e carte : SABOTER. Il décide d'assigner la carte au Personnage du joueur Vert dans la Station météo. Il couche ce Personnage et applique l'effet du sinistre en défaussant 1 jeton Fioul du Hangar.



PHASE 5. REPOS

- 1) Tous les joueurs autres que les Aliens Dévoilés placent leur Personnage dans la Salle de repos.
- 2) **Les joueurs dans la Salle de repos peuvent s'échanger des cartes Arme, des cartes Objet et des jetons Labo sans limitation, mais sans se les montrer auparavant** et peuvent accuser les autres d'être des Aliens, suivant leurs observations.
- 3) Après discussion et énoncé des accusations, chaque joueur peut voter pour 1 autre joueur qu'il pense être un Alien. Le Leader compte jusqu'à 3, puis chaque joueur pointe du doigt 1 joueur qu'il suspecte d'être un Alien. Tout joueur qui ne souhaite pas voter croise les bras.
- 4) En commençant par le Leader, chaque joueur avance d'1 case son disque Suspicion sur la piste Suspicion pour **chaque** joueur qui a voté pour lui.

IMPORTANT : Les joueurs dont le disque Suspicion est dans la case verte **ne peuvent pas être la cible** du vote.



Dans une partie à 4 joueurs, lors du vote, le joueur Rouge et le joueur Bleu pointent le joueur Jaune, le joueur Jaune pointe le joueur Vert et le joueur Vert pointe le joueur Bleu.

Les disques Suspicion sont déplacés en cohérence : le disque jaune avance de 2 cases et atteint la case Suspicion maximum, il sera forcé de jouer ses cartes face visible à partir de maintenant, les disques du joueur Bleu et du joueur Vert avancent chacun d'1 case.

Notez que personne ne pouvait voter pour le joueur Rouge parce que son disque était dans la case verte, il a déjà "prouvé" qu'il était humain... jusque là. Mais il devra faire avancer son disque Suspicion s'il se trouve dans une Rencontre avec un Personnage qui n'est pas dans la case verte de la piste Suspicion.

Un joueur infecté peut décider de se dévoiler volontairement durant cette Phase précise du jeu (voir page 15). À partir de maintenant il joue en tant qu'Alien Dévoilé.



PHASE 6. ANALYSES

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

IMPORTANT : Le groupe ne peut effectuer qu'1 ANALYSE A et qu'1 ANALYSE B par Manche. Si plusieurs joueurs peuvent réaliser des Analyses, le Leader choisit quels joueurs les réalisent le même joueur peut être choisi pour réaliser les deux Analyses).

Un Personnage qui possède un jeton Poche de sang peut le défausser pour réaliser 1 ANALYSE A sur le Personnage possédant **le plus haut** niveau de suspicion sur la piste Suspicion (en cas d'égalité, le propriétaire de la Poche de sang choisit parmi les Personnages à égalité).

Un Personnage qui possède à la fois une carte Câble ET une carte Lance-flammes peut défausser 1 jeton Recharge pour effectuer 1 ANALYSE B sur **le Personnage de son choix**, peu importe sa position sur la piste Suspicion.

Dans les deux cas, le joueur examiné révèle sa **VRAIE NATURE** en montrant à tous les joueurs la carte Rôle qui est sous son tableau Personnage (Humain ou Alien).

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

RÉSULTATS D'ANALYSE



SI LE JOUEUR EXAMINÉ EST UN HUMAIN, SON DISQUE SUSPICION EST PLACÉ DANS LA CASE VERTE DE LA PISTE SUSPICION.



SI LE JOUEUR EXAMINÉ EST UN ALIEN, IL SE TRANSFORME IMMÉDIATEMENT ET COMMENCE À JOUER EN TANT QU'ALIEN DÉVOILÉ (voir "Se dévoiler en tant qu'Alien", page 15).

PHASE 7. REPAS

Durant cette Phase, les joueurs se nourrissent.

S'il y a au moins 1 jeton Vivres dans la Cuisine, **tous ceux qui s'y trouvent sont** défaussés. S'il n'y a pas de jeton Vivres dans la Cuisine, défaussez 4 jetons Vivres du Cellier. S'il y a moins de 4 jetons Vivres dans le Cellier, défaussez ce qui s'y trouve et chaque Personnage devient **Affamé** pour le reste de la partie : la taille maximale de la main de chaque joueur est immédiatement réduite à 2 cartes Action, un joueur qui possède 3 cartes Action défausse celle de son choix.



PHASE 8. DÉPLACEMENT DES CHIENS ET CHANGEMENT DE LEADER

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

Chenil ouvert : Le Leader pioche 1 carte Lieu par Chien dans le Chenil et place 1 Chien dans chaque lieu ainsi révélé.



Lors de cette Phase, comme il y a 3 Chiens en jeu hors du Chenil, le Leader pioche 3 cartes Lieu. D'abord les 3 Chiens sont placés sur les lieux indiqués. Puis, le Leader pioche une autre carte Lieu pour placer le jeton Leader et pioche la carte Lieu "Chenil" ! Quelqu'un a libéré le Chien qui s'y trouvait, le Leader doit donc piocher une autre carte pour déterminer où ce Chien est placé. Il pioche la carte Lieu "Armurerie" et y place le Chien. Puis il pioche une dernière carte Lieu pour placer le jeton Leader (dans le Générateur).

CHENIL : RÈGLE OPTIONNELLE

Pour simplifier l'apprentissage du jeu, vous pouvez retirer la carte Lieu "Chenil" du jeu. Sans cette carte, les Chiens remis dans le Chenil n'en sortiront plus et ne seront plus une menace une fois capturés.

REMPORTER LA VICTOIRE

Une partie de **The Thing – The Boardgame** peut se terminer de multiples façons, suivant le comportement des joueurs et, la plupart du temps, par l'élimination des membres d'un camp ou de l'autre. Les Humains disposent de 3 solutions pour s'évader : l'Hélicoptère de secours, l'Hélicoptère de la base et l'Autoneige.

Le camp Humain remporte immédiatement la partie si TOUS les Humains encore en jeu s'évadent de la base sans aucun Alien avec eux.

Note : En cas d'égalité sur la piste Suspicion, le joueur à égalité qui joue le plus tôt dans l'ordre du tour est celui sélectionné.

S'ÉVADER AVEC L'HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

Si le joueur a choisi de déclencher la Procédure d'évasion (voir page 8), il révèle sa carte Rôle : si c'est un Alien, le camp Alien remporte immédiatement la victoire. Sinon, il monte à bord, résolvez la Procédure d'évasion en commençant un 1^{er} round d'évasion.

Procédure d'évasion

- 1) Le joueur **le moins suspect** sur la piste Suspicion, encore au sol et qui n'a pas encore eu ce choix pour ce round d'évasion, choisit s'il monte à bord ou s'il reste au sol.
 - S'il souhaite monter à bord, tous les joueurs déjà à bord doivent accepter de le laisser monter, sinon il reste au sol. Si les joueurs acceptent, passez à l'étape 2).
 - Dans tous les cas où ce joueur reste au sol, reprendre à l'étape 1).
 - Si aucun Personnage n'est monté à bord alors que tous les Personnages encore au sol ont eu le choix de monter à bord pour ce round d'évasion, les passagers s'évadent : les Personnages restés au sol montrent leur carte Rôle : si ce sont **tous** des Aliens, les Humains remportent la partie ! S'il reste au moins 1 Humain au sol, les Aliens remportent la partie.
- 2) Le Personnage qui monte à bord montre sa carte Rôle : si c'est un Alien, le camp Alien remporte immédiatement la victoire, si c'est un Humain, débutez un nouveau round d'évasion à l'étape 1).

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Les capacités des Personnages sont utilisées durant la Phase 4.



BENNINGS

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



CLARK

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



WINDOWS

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



MACREADY

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



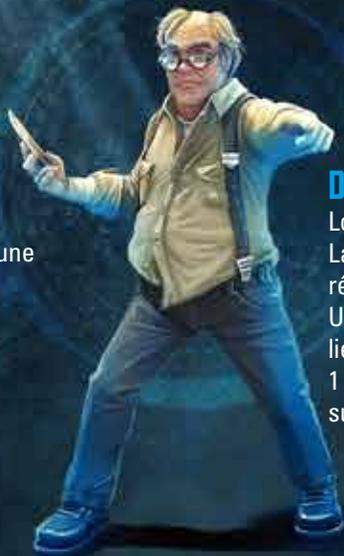
GARRY

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



NORRIS

Il possède tout le temps les effets d'une Lampe-torche.



DR. BLAIR

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



NAULS

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

ARMES ET OBJETS

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Arme, cartes Objet et jetons qu'un joueur peut avoir en sa possession. Lorsque vous piochez une carte ou un jeton, ne montrez pas cet élément aux autres joueurs (exception faite du Lance-flammes, voir ci-dessous) jusqu'au moment où vous utilisez cet élément ; si cet élément n'est pas défaussé, laissez-le visible devant vous une fois joué.

Sauf indication contraire, chaque carte Arme/Objet ou jeton Labo utilisé est retiré de la partie. Ne les placez pas dans la défausse ou dans leur sac d'origine une fois utilisés.

Note : Les cartes Arme et les cartes Objet *défaussées* (incluant celles d'un Alien Dévoilé) ne sont pas considérées comme utilisées et retournent au bas de la pioche correspondante dans un ordre aléatoire, elles ne sont pas retirées de la partie.

Si la pioche Armes ou la pioche Objets est vide, les joueurs ne peuvent plus piocher ce type de carte jusqu'à la fin de la partie (sauf si un Alien Dévoilé défausse ses cartes en main).

UTILISER LES ARMES



DYNAMITE ET MOLOTOV

Ce type de carte vous permet de résoudre 1 des effets suivants si votre Personnage est debout.

- Lors d'une Rencontre avec l'Alien, utilisez 1 carte Dynamite/Molotov, défaussez 1 carte au hasard de la pile Activités sans la regarder et **couchez votre Personnage dans ce lieu** : l'Alien défausse 1 point de Force Alien de ce lieu dans la Réserve générale et **fuit** (voir page 9).
- Au début de la Phase 4.7 : utilisez 1 carte Dynamite/Molotov, défaussez 1 carte au hasard de la pile Activités sans la regarder et **couchez votre Personnage dans la Salle de repos** pour incendier le lieu où vous vous trouvez (voir l'encadré).



LANCE-FLAMMES

Lorsque vous piochez cette carte, placez-la face visible devant vous et placez 6 jetons Recharge dessus. Si vous la passez à un autre joueur, elle conserve ses jetons Recharge.

Cette carte est retirée du jeu s'il n'y a plus de jeton Recharge dessus.

Tant que votre Personnage est debout, vous pouvez utiliser cette Arme de 3 façons :

- Défaussez 1 jeton Recharge pour éviter une Rencontre (et donc le Test Infection) (voir page 9).
- Lors d'une Rencontre avec l'Alien, défaussez 1 jeton Recharge, défaussez 1 carte au hasard de la pile Activités sans la regarder et **couchez votre Personnage dans ce lieu** : l'Alien défausse 1 point de Force Alien de ce lieu dans la Réserve générale et **fuit** (voir page 9).
- Au début de la Phase 4.7 : défaussez 1 jeton Recharge, défaussez 1 carte au hasard de la pile Activités sans la regarder et **couchez votre Personnage dans la Salle de repos** pour incendier le lieu où vous vous trouvez (voir l'encadré).

INCENDIER UN LIEU

Placez 1 jeton Incendie dans ce lieu et couchez tous les Personnages qui s'y trouvent dans la Salle de repos. Un Chien qui s'y trouve reste là. La carte Lieu correspondante est retirée de la pioche Lieux. Placez le marqueur Congélation au début de la piste Congélation si la tuile Congélation est déjà en jeu.

Ce lieu n'est plus accessible : aucun Personnage ne peut ni s'y rendre ni y résoudre d'action jusqu'à la fin de la partie.



ARME À FEU

Lors d'une Rencontre avec l'Alien, même si vous êtes couché, utilisez cette carte (sans la retirer du jeu) pour éviter la Rencontre, et donc le Test Infection (voir page 9).



ARME DE MÊLÉE

Lors d'une Rencontre avec l'Alien, même si vous êtes couché, utilisez cette carte pour éviter la Rencontre, et donc le Test Infection (voir page 9).

UTILISER LES OBJETS

Action Bonus : Tant que votre Personnage est debout, vous pouvez jouer plusieurs Objets possédant un effet Action Bonus.



LAMPE-TORCHE

Utilisez cette carte (sans la retirer du jeu) pour ignorer l'effet de l'Obscurité sur votre Personnage (voir page 8). Lorsque vous choisissez l'Action Spéciale, regardez 2 cartes Action et choisissez celle que vous posez sur la pile Activités, puis défaussez l'autre face cachée.



FIOUL (Action Bonus)

Lors de votre action, si votre Personnage est debout, utilisez cette carte pour prendre 1 jeton Fioul dans le Hangar et le placer dans son lieu. Ceci **ne compte pas** pour votre action de la Manche.



CLEFS (HÉLICOPTÈRE ET AUTONEIGE)

Au moment où le Leader vous assigne une carte UTILISER, utilisez une carte Clefs pour déclencher la Procédure d'évasion avec l'Hélicoptère de la base ou l'Autoneige, si l'engin choisi est prêt (voir pages 20 et 21).



OUTILS (Action Bonus)

Lors de votre action, si votre Personnage est debout, utilisez cette carte pour retirer 1 jeton Dégât dans son lieu. Ceci **ne compte pas** comme votre action pour cette Manche et ne nécessite pas de se voir assigner une carte RÉPARER.



CÂBLE

Durant la Phase 6, utilisez cette carte (sans la retirer du jeu) et défaussez 1 jeton Recharge votre Lance-flammes pour réaliser une ANALYSE B.

LIEUX ET ACTIONS DES LIEUX

COULEURS DES LIEUX

CASES VERTES : Ce sont des lieux actifs qui peuvent être utilisés par les Personnages, les Aliens Dévoilés et les Chiens.

CASES BLEUES : Ces lieux peuvent uniquement être utilisés par des Personnages, ils n'ont pas de limite de contenance.

CASES JAUNES : Ces cases contiennent les provisions de la base.

CASE VIOLETTE : Ce lieu ne peut être utilisé que par les Aliens Dévoilés.

CASES ROUGES : Ces cases sont des défausses, pas des lieux.

ARMURERIE

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : La composition de la pioche Armes dépend du nombre de joueurs (voir page 4, point 7).

BUT : Ce lieu permet de trouver des Armes.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Piochez 2 cartes Arme, choisissez-en 1 que vous gardez, puis placez l'autre sous la pioche Armes. Si vous gardez un Lance-flammes, placez-le face visible à côté de votre tableau Personnage, gardez les autres cartes Arme secrètes.

Action SABOTER : Retirez de la partie la carte du dessus de la pioche Armes sans la regarder.

Sabotage Alien : Retirez de la partie autant de cartes de la pioche Armes que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu, sans les regarder.

HÉLIPORT

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien
(pas de limite pour l'évasion)



MISE EN PLACE : Au début de la partie, l'Hélicoptère comporte un certain nombre de jetons Dégât qui dépend du nombre de joueurs (voir page 4, point 6).

BUT : Si ce lieu ne comporte aucun jeton Dégât et que chacune de ses cases comporte 1 jeton Fioul, il peut être utilisé pour s'évader.

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Prenez 1 jeton Fioul dans le Stock et placez-le dans l'Hélicoptère, ou déclenchez l'évasion si l'Hélicoptère est prêt (voir page 17).

Action SABOTER : Placez 1 jeton Dégât dans ce lieu.

Sabotage Alien : Placez autant de jetons Dégât que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

Action RÉPARER : Retirez 1 jeton Dégât de ce lieu.

ENDOMMAGÉ [AVEC AU MOINS 1 JETON DÉGÂT] : Tant que l'Hélicoptère est endommagé, vous ne pouvez pas utiliser l'Hélicoptère de la base pour vous évader, même si vous possédez les Clefs et qu'il y a assez de jetons Fioul dans ce lieu.

INCENDIE : Ce lieu ne permet plus de s'évader.

CHAUFFERIE

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Au début de la partie, toutes les cases de la Chaufferie sont remplies de jetons Fioul.

BUT : La Chaufferie maintient la température dans la base. Elle cesse de fonctionner si **toutes** ses cases Dégât contiennent 1 jeton Dégât.

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Prenez 1 jeton Fioul dans le Hangar et placez-le dans la Chaufferie.

Action SABOTER : Placez 1 jeton Dégât dans ce lieu.

Sabotage Alien : Placez autant de jetons Dégât que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

Action RÉPARER : Retirez 1 jeton Dégât de ce lieu.

ENDOMMAGÉE : Lors de la Phase 2, s'il n'y a pas assez de jetons Fioul dans ce lieu, défaussez tous les jetons qui s'y trouvent et placez-y autant de jetons Dégât que le nombre de jetons Fioul manquants.

DÉTRUITE : Si la Chaufferie est complètement endommagée, elle cesse de fonctionner et ne peut plus être réparée. Placez la tuile Congélation sur ce lieu et le marqueur Congélation sur la case la plus à gauche de la piste Congélation. Ce marqueur se déplace en fonction de la météo, en direction de la case "Morts de froid".

SALLE RADIO

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Au début de la partie, la Salle radio comporte autant de jetons Dégât que le nombre de joueurs.

BUT : Ce lieu permet à un Personnage d'envoyer un S.O.S. pour appeler les secours (voir page 7).

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Si ce lieu ne comporte aucun jeton Dégât : envoyez un S.O.S. en plaçant le jeton Hélicoptère de secours sur la case la plus à gauche de la piste S.O.S.

Action SABOTER : Placez 1 jeton Dégât dans ce lieu.

Sabotage Alien : Placez autant de jetons Dégât que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

Action RÉPARER : Retirez 1 jeton Dégât de ce lieu.

ENDOMMAGÉE [AVEC AU MOINS 1 JETON DÉGÂT] : Le S.O.S. ne peut pas être envoyé.

Note : Une fois le S.O.S. envoyé, l'Hélicoptère de secours continue d'avancer, même si la Salle radio est à nouveau endommagée.



HANGAR

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : La composition de la pioche Objets dépend du nombre de joueurs (voir page 4, point 8).

BUT : Ce lieu permet de trouver des Objets, incluant : les Clefs pour s'évader depuis l'Héliport ou avec l'Autoneige dans la Remise, des Lampes-torches pour éviter l'effet de l'Obscurité, des Outils pour effectuer des réparations en plus de l'action normale de son tour, et du Fioul pour ajouter 1 jeton Fioul en plus de l'action normale de son tour.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Piochez 2 cartes Objet, choisissez-en 1 que vous gardez, puis placez l'autre sous la pioche Objets. Gardez vos cartes Objet secrètes.

Action SABOTER : Retirez de la partie la carte du dessus de la pioche Objets sans la regarder.

Sabotage Alien : Retirez de la partie autant de cartes de la pioche Objets que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu, sans les regarder.

DORTOIR

Pas de limite



MISE EN PLACE : Aucune.

BUT : Vous pouvez défausser toutes les cartes Action de votre main pour en choisir autant dans la pioche Actions. Une fois votre choix effectué, mélangez la pioche Actions avec sa défausse pour recréer une pioche Actions.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES : Aucune.

REMISE [AUTONEIGE]

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien
(pas de limite pour l'évasion)



MISE EN PLACE : Au début de la partie, il y a 1 jeton Dégât dans la Remise.

BUT : Si ce lieu ne comporte aucun jeton Dégât et que chacune de ses cases comporte 1 jeton Fioul, l'Autoneige peut être utilisée pour s'évader.

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Prenez 1 jeton Fioul dans le Stock et placez-le dans la Remise, ou déclenchez l'évasion si l'Autoneige est prête (voir page 17).

Action SABOTER : Placez 1 jeton Dégât dans ce lieu.

Sabotage Alien : Placez autant de jetons Dégât que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

Action RÉPARER : Retirez 1 jeton Dégât de ce lieu.

ENDOMMAGÉE [AVEC AU MOINS 1 JETON DÉGÂT] : Tant que la Remise est endommagée, vous ne pouvez pas utiliser l'Autoneige pour vous évader, même si vous possédez les Clefs et qu'il y a assez de jetons Fioul dans ce lieu.

INCENDIÉE : Ce lieu ne permet plus de s'évader.

GÉNÉRATEUR

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Au début de la partie, toutes les cases du Générateur sont remplies de jetons Fioul.

BUT : Ce lieu permet d'éclairer la base.

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Prenez 1 jeton Fioul dans le Hangar et placez-le dans le Générateur.

Action SABOTER : Placez 1 jeton Dégât dans ce lieu.

Sabotage Alien : Placez autant de jetons Dégât que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

Action RÉPARER : Retirez 1 jeton Dégât de ce lieu.

ENDOMMAGÉ [AVEC 2 JETONS DÉGÂT] : Placez le jeton Panne dans ce lieu. Tant qu'il s'y trouve l'effet de l'Obscurité s'applique (voir page 7).

CHENIL

Seulement les Alien Dévoilés et les Chiens



MISE EN PLACE : Placez la carte Lieu "Chenil" dans ce lieu.

BUT : Les Personnages y enferment les Chiens. Tant qu'il y a au moins 1 Chien dans le Chenil, la carte Lieu "Chenil" est dans la pioche Lieux.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES : Aucune.

CUISINE ET CELLIER

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Au début de la partie, le Cellier est plein, peu importe le nombre de joueurs.

BUT : Ce Lieu contient tous les vivres à disposition du personnel de la base.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Prenez 2 jetons Vivres dans le Cellier et placez-les dans la Cuisine.

Action SABOTER : Défaussez 2 jetons Vivres du Cellier.

Sabotage Alien : Défaussez 2 jetons Vivres par point de Force Alien dans ce lieu.

ENDOMMAGÉE : Durant la Phase 7, la première fois qu'il n'y a pas assez de Vivres ni dans la Cuisine, ni dans le Cellier pour satisfaire le prérequis (voir page 16), la taille de main maximale de chaque joueur passe définitivement à 2. Un joueur qui possède 3 cartes Action défausse celle de son choix.



LABORATOIRE

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Au début de la partie, le sac Laboratoire reçoit un nombre de jetons Labo qui dépend du nombre de joueurs (voir page 4, point 12).

BUT : Ce lieu permet de trouver des jetons Poche de sang pour réaliser l'ANALYSE A afin de révéler le Rôle du Personnage testé.

BONUS COOPÉRATION : Oui.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER : Piochez 1 jeton Labo dans le sac Laboratoire et choisissez immédiatement si vous le gardez face cachée devant vous jusqu'au moment où vous l'utiliserez, ou si vous les défaussez face cachée. Vous pouvez garder des jetons Échec pour bluffer.

Action SABOTER : Cherchez dans le sac Laboratoire 1 jeton Labo vert (Poche de sang) et défaussez-le.

Sabotage Alien : Défaussez au hasard et sans les révéler autant de jetons Labo du sac Laboratoire que le nombre de points de Force Alien dans ce lieu.

SALLE DE REPOS

Pas de limite - Pas d'Alien Dévoilé



MISE EN PLACE : C'est le point de départ de tous les Personnages.

BUT : C'est le point de rendez-vous pour la Phase 5, où les joueurs échangent des cartes, font des accusations et réalisent des Analyses.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES : Aucune.

STATION MÉTÉO

3 Personnages max + Alien Dévoilé + 1 Chien



MISE EN PLACE : Aucune.

BUT : Ce lieu permet de connaître la météo à l'avance et d'ajouter 1 jeton Fioul dans le lieu de votre choix.

BONUS COOPÉRATION : Non.

ACTIONS DISPONIBLES :

Action UTILISER :

1) Jetez le dé Météo. Si ce dé était déjà dans ce lieu, vous pouvez soit garder le résultat que vous avez obtenu, soit le précédent, sinon vous gardez le résultat que vous avez obtenu. Le dé Météo reste dans ce lieu jusqu'à la prochaine Manche.

2) Prenez 1 jeton Fioul dans le Hangar et placez-le dans le lieu de votre choix qui peut encore en accueillir.

Action SABOTER : Retirez du jeu 1 jeton Fioul du Hangar.

Sabotage Alien : Retirez du jeu autant de jetons Fioul du Hangar que le nombre de points de Force Alien dans la Station météo.

IMPORTANT : Chaque fois qu'un lieu est retiré du jeu et quelle qu'en soit la raison, retirez également du jeu la carte Lieu correspondante dans la pioche Lieux.



CONSEILS

Notion de camp

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

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

Communication

La communication entre les joueurs est un point essentiel du jeu et elle se passe uniquement autour de la table et à haute voix.

Les joueurs peuvent discuter de tout, ils peuvent dire la vérité, mentir, bluffer, promettre, menacer d'accusation. Il est tout à fait possible de mentir au sujet des cartes et jetons en sa possession ou de celle donnée au Leader dans la pile Activités, **mais aucun joueur n'est autorisé à montrer ses cartes et ses jetons aux autres joueurs, ni à les décrire.** Vous pouvez donner une carte ou un jeton à un autre joueur lors de la Phase 5 afin qu'il le voie, mais rien ne dit qu'il vous la rendra.

Les joueurs peuvent communiquer au sujet du lieu dans lequel ils souhaitent se rendre, de ce qu'ils comptent faire comme action dans ce lieu, de la carte qu'ils ont donnée au Leader.

Il est important de discuter avec le Leader lorsqu'il assigne les cartes Action, même s'il a le dernier mot à ce sujet.

Les jetons Labo sont un bon moyen de pression : vous pouvez par exemple bluffer sur le fait que vous possédez un jeton Poche de sang afin de réaliser une Analyse, alors que vous n'avez que des jetons Échec. Vous pouvez également pousser un joueur à vous donner ou vous échanger une carte ou un jeton pour prouver sa bonne foi.

Les Humains ont la plupart du temps intérêt à dire la vérité, de manière à ce que les objectifs du camp Humain soient atteints. Ils peuvent toutefois tenter de leurrer les Aliens pour les pousser à la faute en effectuant une action ou un choix inattendu.

Les Aliens cherchent à se fondre parmi les Humains au moins pendant un certain temps, ils ont donc intérêt à se comporter comme des Humains pour éviter d'être trop suspects, mais pour atteindre leurs objectifs, ils devront agir contre l'intérêt du groupe. Ils peuvent entre autre profiter de la suspicion ambiante pour détourner l'attention des Humains sur un Personnage qui n'est pas un Alien.

Vous apprendrez toute la finesse du jeu au fil de vos parties !

CRÉDITS

Auteurs : Andrea Crespi et Giuseppe Cicero

Édition : Roberto Vicario

Traduction française : Raphaël Biolluz

Relecture : Cédric Basso

Illustrations : Davide Corsi, Riccardo Crosa, et Mathias Mazzetti

Direction artistique : Mathias Mazzetti, Maurizio Giusta -

Vertigo Adv

Gestionnaire Kickstarter : Mauro Chiabotto

Remerciements :

Andrea - Tout d'abord, je tiens à remercier mon épouse Silvia et ma fille Michelle pour leur patience. Je remercie évidemment Giuseppe pour m'avoir accompagné dans cette belle aventure.

Giuseppe - Je remercie ma compagne Roberta, pour son immense patience à écouter mes théories au sujet des mécaniques et des dynamiques de jeu. Elle restera toujours ma testeuse favorite parce qu'elle est extrêmement sincère et critique. Je remercie évidemment Andrea pour avoir crû en moi et m'avoir autant appris. Je remercie également Silvio et Kelly de Pendragon, pour m'avoir accueilli comme un membre de leur famille.

Nous remercions les joueurs de Saronno avec qui nous partageons souvent nos soirées jeux : Giovanni Scalabrini, Luca De Gregoris, Carlo Tettamanti, Alessandro Tremolada, Simone Maccagnan, Ambrogio et Matteo Carnago, Alessandro Calini, Marco Fugacci, Alessandro Branca, et Andrea Settoni, ainsi que Ernesto, Rossana et Davide Roveleti, Davide Calza, Daniele Mariani, Roberto Giacomazzo, et Ambrogio Grimi. Nos remerciements particuliers à Roberto Vicario, un ami et chef de projet chez Pendragon, et tous ceux qui ont joué et aidé à faire du jeu ce qu'il est aujourd'hui !

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

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

Fabriqué en China

Produced by: Pendragon Game Studio

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

All new materials

Date : April 2021

Code : PG060

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot.



© Universal City Studios LLC. Tous droits réservés.

THE THING

THE BOARDGAME

RÈGLES POUR 1 À 3 JOUEURS



NOTE DES AUTEURS

Cette version du jeu propose une alternative au jeu de base pour jouer seul ou jusqu'à 3.

Vous n'utiliserez pas toutes les mécaniques qui représentent l'une des forces majeures du jeu en créant de la tension et qui permettent de bluffer (à cause des interactions plus réduites).

Cependant, cette version du jeu permet à 1 à 3 joueurs de jouer en mode coopératif contre "La Chose", qui est contrôlée par le jeu.

MATÉRIEL

3 dés Action à 6 faces (avec les icônes suivantes : 2 Utiliser, 2 Réparer, 1 Saboter et 1 Menace Alien), 8 cartes Rôle (6 Humain et 2 Alien) et un tableau Leader.

MISE EN PLACE

Suivez la Mise en place du jeu de base pour les étapes 1 à 6, les autres étapes sont ignorées et remplacées par les suivantes :

7 Dans l'Armurerie : créez la pioche Armes en mélangeant face cachée 1 Lance-flammes, 3 Dynamite/Molotov, 4 Arme de mêlée et 2 Arme à feu.

8 Dans le Hangar : créez la pioche Objets en mélangeant face cachée 2 Clefs, 3 Lampe-torche, 3 Outils, 3 Fioul et 2 Câble.

9 Dans le Hangar : placez 14 jetons Fioul.

10 Dans le Stock : placez 5 jetons Fioul.

11 Dans la Salle radio : placez 6 jetons Dégât en recouvrant les cases correspondantes.

12 Dans le sac Laboratoire, placez 12 jetons Labo "Poche de sang" et 18 jetons Labo "Échec".

13 Les joueurs se partagent équitablement au hasard les 6 tableaux Personnage (ou les choisissent, si tous les joueurs s'accordent).

14 Pour chaque Personnage, son propriétaire choisit une couleur et reçoit pour cette couleur : 1 disque Suspicion, 1 jeton Infection et 1 base plastique. Placez son disque Suspicion dans la case jaune de la piste Suspicion et le jeton Infection sur son tableau Personnage pour indiquer sa couleur, insérez le profil du Personnage dans la base plastique à sa couleur. Puis placez les 6 Personnages dans la Salle de repos.

15 Prenez les 8 cartes Rôle Spécial. Mélangez-les et distribuez-les face cachée au hasard pour en placer 1 sous chaque tableau Personnage. Rangez les 2 cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.

Important : Les cartes sous les tableaux Personnage ne doivent pas être regardées à ce moment de la partie !

16 Placez le profil Menace (profil Force Alien de valeur 4) sur la case 6 de la piste Suspicion (la case rouge pour 6 joueurs). Avancer sur cette piste signifie aller vers la droite, reculer signifie aller vers la gauche. Choisissez qui est le Leader, il reçoit le tableau Leader pour 1-2-3 joueurs.

APERÇU DU JEU

Cette version coopérative est sensiblement différente du jeu à 4-8 joueurs. La différence la plus notable est l'utilisation de dés Action à la place de cartes et la modification des Phases 3 et 4. La séquence d'une Manche devient la suivante :

	Phase 1. Conditions météo PAS DE CHANGEMENT <i>Le Leader détermine les conditions météo en jetant le dé Météo.</i>
	Phase 2. Maintenance de la base et progression de l'Hélicoptère de secours PAS DE CHANGEMENT <i>Le Leader retire des jetons Fioul des lieux indiqués sur la tuile Météo et, si les conditions sont réunies, il fait progresser le jeton Hélicoptère de secours.</i>
	Phase 3. Déplacement des Personnages <i>Les Personnages se déplacent dans la base pour faire l'entretien et traquer l'Alien.</i>
	Phase 4. Actions Alien (uniquement s'il y a un Alien Dévoilé) <i>L'Alien joue son tour en utilisant les cartes Lieu et les jetons Force Alien.</i>
	Phase 5. Actions Personnage <i>Les Personnages résolvent leurs actions en utilisant les dés Action.</i>
	Phase 6. Repos <i>Les Personnages peuvent s'échanger des Armes et des Objets.</i>
	Phase 7. Analyses - PAS DE CHANGEMENT (uniquement si au moins 1 Personnage a l'opportunité de réaliser une Analyse) <i>Tout Personnage en possession de l'équipement nécessaire pour une Analyse peut l'utiliser pour vérifier les Rôles des autres joueurs.</i>
	Phase 8. Repas - PAS DE CHANGEMENT <i>Le Leader défause les Vivres nécessaires pour nourrir les Personnages.</i>
	Phase 9. Déplacement des chiens, changement de Leader et Menace Alien <i>Les Chiens se rendent dans les lieux indiqués par les cartes tirées, un nouveau Leader prend le commandement et la Menace Alien progresse.</i>

DÉTAIL DES PHASES

Important : Ce chapitre détaille les Phases qui subissent des changements ; les autres Phases sont les mêmes que celles décrites dans le Livret de règles pour 4 à 8 joueurs.

PHASE 1. CONDITIONS MÉTÉO

Cette Phase reste identique.

PHASE 2. MAINTENANCE DE LA BASE ET PROGRESSION DE L'HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

Cette Phase reste identique.

PHASE 3. DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES

3.1 - DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES

En commençant par le Leader, puis en sens horaire, chaque joueur déplace tous ses Personnages, en choisissant pour chacun 1 des options suivantes :

- Il place son Personnage dans un lieu accessible autre que la Salle de repos et le Dortoir.
- Il place son Personnage dans le Dortoir s'il n'y a encore aucun Personnage qui s'y trouve : à tout moment de la Phase 5, il pourra coucher ce Personnage pour changer le résultat d'1 dé Action inutilisé pour le mettre sur la face de son choix.



Le Leader jette les dés Action et obtient 2 Utiliser et 1 Menace Alien. Il choisit d'assigner ces résultats au Personnage vert, dont le propriétaire annule la Menace Alien en avançant d'1 case le disque Suspicion vert. Ce Personnage aurait besoin d'une action Réparer, le propriétaire du Personnage jaune le couche dans le Dortoir afin de changer le résultat d'1 des dés Action restants et le mettre sur la face Réparer.

3.2 - RENCONTRES

Les Rencontres sont résolues comme indiqué dans le Livret de règles, avec les exceptions suivantes :

- Si plusieurs Personnages sont dans un même lieu, ils avancent chacun leur disque Suspicion d'1 case au lieu de faire un Test Infection.
- Un Personnage seul avec un Chien effectue 1 Test Infection en révélant le jeton Infection pioché, puis le remet dans le sac Infection. S'il a pioché un jeton Chien alien, ce Personnage subit l'effet Dévoiler l'Alien.

EFFET DÉVOILER L'ALIEN

1) Le Personnage qui subit cet effet défause les éléments en sa possession (comme dans le jeu de base).

Important : Si le Personnage n'avait pas subi d'Analyse, sa carte Rôle ne sera jamais révélée.

2) Si c'est la première fois de la partie que l'Alien est Dévoilé, ajoutez 5 points de Force Alien à la Réserve Alien, sinon ajoutez 1 point de Force Alien à la Réserve Alien.

PHASE 4. ACTIONS ALIEN

Cette Phase n'a lieu que s'il y a un Alien Dévoilé. L'Alien utilise un système d'IA pour attaquer les lieux avec une Force Alien qui dépend du comportement des Personnages. L'Alien attaque des lieux au hasard en piochant des cartes dans la pioche Lieux. Il fait en sorte d'attaquer chaque lieu pioché avec suffisamment de Force Alien pour dépasser le nombre d'Humains présents dans le lieu le plus rempli de la base.

- 1) Identifiez le lieu contenant le plus de Personnages. Ce nombre +1 sera la Valeur cible pour l'attaque Alien dans cette Manche.



- 2) Piochez 1 carte Lieu sans la regarder, placez-la face cachée sur la table et placez dessus autant de points de Force Alien que la Valeur cible. S'il ne reste pas assez de jetons Force Alien dans la Réserve Alien, placez toute la Force Alien qu'il lui reste.
- 3) S'il reste de la Force Alien dans la Réserve Alien, reprenez à l'étape 2).
- 4) Révélez les cartes Lieu posées face cachée et placez les jetons Force Alien qui sont dessus dans le lieu concerné.
- 5) Résolez les Rencontres avec l'Alien comme indiqué dans le Livret de règles. L'Alien assimile en priorité un Humain, sinon un Chien ; s'il n'a pas de forme de vie à assimiler, il résout le Sabotage Alien pour ce lieu.



La 1^{re} carte Lieu piochée comporte 3 jetons Force Alien. Piochez une 2^e carte Lieu sur laquelle vous placez les 2 jetons Force Alien qui restaient dans la Réserve Alien.



Les cartes Lieu sont révélées et les jetons Force Alien sont placés dans le lieu correspondant à chaque carte Lieu.

PHASE 5. ACTIONS PERSONNAGE

5.1 - HÉLICOPTÈRE DE SECOURS

Si l'Hélicoptère de secours est arrivé au bout de la piste S.O.S., le joueur le moins suspect sur la piste Suspicion (en cas d'égalité, le joueur le moins suspect qui joue le plus tôt dans l'ordre du tour) choisit s'il déclenche la Procédure d'évasion.

5.2 - RÉSOUDRE LES ACTIONS DES PERSONNAGES

- 1) Le Leader jette 3 dés Action.
- 2) Le Leader choisit à quel Personnage encore debout il assigne ces résultats.
- 3) Un Personnage qui se trouve debout dans le Dortoir peut se coucher pour modifier le résultat d'1 dé.
- 4) Le Personnage à qui les dés ont été assignés peut annuler 1 ou plusieurs résultats de ses dés Action en avançant pour chaque son disque Suspicion d'1 case sur la piste Suspicion. Si cela le fait entrer dans une case où se trouve le profil Menace, ce Personnage subit l'effet Dévoiler l'Alien (voir page 2). Tout résultat Saboter ou Menace non annulé est résolu, annulant l'action du Personnage : coucher ce Personnage.
 - Saboter : Résolez l'action Saboter de ce lieu.
 - Menace : Reculez d'1 case le profil Menace sur la piste Suspicion. Si ce déplacement le fait entrer dans une case contenant au moins 1 disque Suspicion, le Leader choisit 1 Personnage dont le disque Suspicion est dans cette case qui subit l'effet Dévoiler l'Alien (voir page 2).

Si le Personnage n'a résolu aucun résultat Saboter et aucun résultat Menace : ce Personnage est couché et peut résoudre 1 action (UTILISER ou RÉPARER) correspondant aux dés Action restants (s'il y en a). Il peut utiliser ce résultat pour incendier ce lieu au lieu de résoudre un effet UTILISER ou RÉPARER (voir "Incendier un lieu", page 19 du Livret de règles).

Note : Le fonctionnement du Bonus Coopération reste identique (voir "Bonus Coopération", page 11 du Livret de Règles).

- 5) Si le Leader décide de ne plus résoudre d'action ou que tous les Personnages sont couchés, la Phase prend fin, sinon il reprend à l'étape 1).



Le jet de dés Action donne 1 Utiliser, 1 Réparer et 1 Saboter. Le Personnage avance d'1 case son disque Suspicion pour annuler le résultat Saboter afin de pouvoir résoudre 1 des 2 autres résultats.



Le jet de dés Action donne 2 Menace et 1 Saboter. En avançant de 3 cases son disque Suspicion, le Personnage annule les 3 résultats de ses dés Action, mais il sera couché et ne pourra effectuer aucune action puisqu'il ne lui reste aucun dé Action.

PHASE 6. REPOS

Tous les joueurs placent leurs Personnages dans la Salle de repos. Tous les Personnages peuvent s'échanger des cartes Arme, des cartes Objet et des jetons Labo sans limitation.

PHASE 7. ANALYSES

Les Analyses sont réalisées comme indiqué dans le Livret de règles. Lorsqu'un Personnage subit une Analyse, révéléz la carte Rôle Spécial sous son tableau Joueur pour voir s'il est Humain ou Alien. Si c'est un Humain, rien ne se passe, sa carte Rôle reste révélée. Si c'est un Alien, résolvez l'effet Dévoiler l'Alien (voir page 2).

PHASE 8. REPAS

Cette Phase reste identique.

PHASE 9. DÉPLACEMENT DES CHIENS, CHANGEMENT DE LEADER ET MENACE ALIEN

- 1) Le Leader prend la pioche Lieux et la mélange face cachée.
- 2) Le Leader prend tous les Chiens **qui ne sont pas dans le Chenil** et retourne 1 carte Lieu **pour chacun de ces Chiens** : il place 1 Chien dans chaque lieu ainsi révélé. Si la carte Lieu "Chenil" a été révélée, le Leader pioche 1 carte Lieu par Chien dans le Chenil et place 1 Chien dans chaque lieu ainsi révélé.
- 3) Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le joueur à gauche du Leader prend le tableau Leader.
- 4) Déplacez le profil Menace suivant sa position actuelle :
 - s'il est seul dans sa case, il recule d'1 case (vers la gauche). Si ce déplacement le fait entrer dans une case contenant au moins 1 disque Suspicion, le Leader choisit 1 Personnage dont le disque Suspicion est dans cette case qui subit l'effet Dévoiler l'Alien (voir page 2).
 - s'il est dans la même case qu'au moins 1 disque Suspicion, il avance d'autant de cases (vers la droite) que ce nombre de disques.

OBSCURITÉ

Si le jeton Panne est dans le Générateur, l'Obscurité est active : lors de la Phase 5.2, les dés Action sont jetés APRÈS que le Leader les a assignés à un Personnage. Lorsque l'Obscurité est active, un Personnage qui possède une Lampe-torche peut relancer jusqu'à 3 dés Action, chaque dé ne pouvant être relancé qu'1 fois et si un dé Action est relancé, son dernier résultat obtenu est celui conservé.

REMPORTER LA PARTIE

Lorsqu'un Personnage déclenche la Procédure d'évasion, l'Alien tente de les en empêcher. L'Alien se déplace dans le lieu de l'évasion et jette autant de dés Action que les points Force Alien présents dans sa Réserve Alien. S'il obtient au moins 3 résultats Saboter ou Menace Alien (ou un mélange des deux), la Procédure d'évasion est interrompue : passez immédiatement à la Phase 6. Sinon, les Humains parviennent à s'évader et remportent la partie !

LIEUX MODIFIÉS

Les effets des lieux suivants sont modifiés par rapport au jeu de base.



Dortoir : Un Personnage debout dans ce lieu peut se coucher pour choisir le résultat d'1 dé Action à la suite d'un jet : placez le dé sur la face désirée.



Chenil : Si la carte Chenil est piochée lors de la Phase 4, l'Alien assimile 1 Chien se trouvant dans le Chenil (s'il y en a), retirez ce Chien du jeu et ajoutez 1 point de Force Alien à la Réserve Alien.



Cuisine : Si les Personnages sont Affamés (voir "Repas", page 16 du Livret de règles) : lors de la Phase 5.2, seuls 2 dés Action sont jetés au lieu de 3.

PERSONNAGES MODIFIÉS

La capacité des Personnages suivants est modifiée par rapport au jeu de base.

NORRIS : Une fois les dés Action jetés, il peut en relancer jusqu'à 3 qui lui sont assignés, chaque dé ne pouvant être relancé qu'1 fois et le dernier résultat obtenu pour chaque dé est celui conservé. Cette capacité se cumule avec l'utilisation d'une carte Lampe-torche (voir l'encadré Obscurité ci-dessus).

GARRY : Il peut relancer 1 dé Action qui lui est assigné, son dernier résultat obtenu est celui conservé. Cette capacité se cumule avec l'utilisation d'une carte Lampe-torche (voir l'encadré Obscurité ci-dessus).



© Universal City Studios LLC.
Tous droits réservés.

