

СТОЛА

НАСТІЛЬНА ГРА

ПРАВИЛА ГРИ

НАСТІЛЬНА ГРА «ІСТОТА»

Настільна гра «Істота» пропонує зануритися в атмосферу культового фільму «The Thing», знятого в 1982 році відомим режисером Джоном Карпентером. Один із гравців візьме на себе роль прибульця, здатного поглинати живі організми та вдавати з себе звичайну людину. Головна мета прибульця — втекти з арктичної станції та заразити всіх істот на планеті. Утім, це буде непросто, адже полярні дослідники намагатимуться всіма силами завадити йому.

Поведінка прибульця залежатиме від перебігу гри й того, наскільки інші гравці наблизилися до його викриття. Істота може допомагати дослідникам, щоб залишити станцію разом з ними. Або може спробувати заразити якомога більше людей, щоб підвищити свої шанси на перемогу. Вона навіть може добровільно викрити себе, а потім спробувати здолати дослідників завдяки хитрості або грубій силі. Перемогти в грі можна різними способами, але жоден з них не гарантує легкої прогулянки. Будьте дуже обережні. У будь-яку мить вас може охопити параноя. Складно ухвалити правильні рішення, якщо ви не знаєте, хто НАСПРАВДІ на вашому боці.

ПРИМІТКА ВІД АВТОРІВ

«Істота» — це настільна гра з таємними ролями для 1–8 гравців. Більша частина цієї книжки (сторінки 1–22) містить правила для 4–8 гравців. Якщо гравців менше ніж 4, то наприкінці цієї книжки (сторінки 23–26) ви знайдете правила гри для 1–3 гравців.

На початку гри перевага буде не на боці прибульця, адже він сам проти всіх інших гравців. Протягом гри ситуація може змінитися, і вже звичайні люди опиняться в меншості. Гравець за прибульця може вичікувати слушної нагоди й ховатися протягом усієї гри, однак йому слід зважати на те, що люди переможуть, якщо їм вдасться втекти, залишивши Істоту на станції, чи знищити її. Тому ми не радимо вдаватися до цієї тактики у ваших перших партіях — її важко застосувати успішно, не опанувавши всі засади ігроладу. Крім того, дуже важливо, щоб усі гравці розуміли, як правильно грати за прибульця, адже під час гри ви вже не зможете поставити запитання або звіритися з правилами, не викривши себе.

З цієї причини, а також для того, щоб ви швидше зрозуміли правила, усе те, що стосується викритого прибульця, надруковано ЧЕРВОНИМ кольором.



ВМІСТ ГРИ



1 ігрове поле



1 кістка погоди



34 фішки палива



12 фішок каністр



16 фішок їжі



4 фішки собак



1 фішка рятувального гвинтокрила



1 двостороння таблиця погоди для 1–6 і 7–8 гравців



1 плитка замерзання та 1 маркер замерзання



1 мішечок лабораторії



1 мішечок зараження



1 лист лідера



1 жетон лідера



16 жетонів зараження «Людина» (8 кольорів гравців)



8 жетонів зараження «Прибулець» (8 кольорів гравців)



8 дисків підозр (8 кольорів гравців)



8 листів персонажів



4 фігурки прибульців + 4 прозорі пластикові підставки (фігурки прибульців відповідають їхній силі — 1, 2, 3 або 4)



8 фігурок персонажів + 8 пластикових підставок (8 кольорів гравців)



16 карт ролей (8 «Людина» і 8 «Істота»)



51 карта дій (17 «Активация», 17 «Ремонт» і 17 «Саботаж»)



11 карт локацій («Арсенал», «Генераторна», «Котельня», «Кухня», «Лабораторія», «Метеостанція», «Псарня», «Радіорубка», «Склад», «Снігохід» і «Штатний гвинтокрил»)



12 карт зброї (4 «Динаміт», «Коктейль Молотова», 2 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя»)



15 карт предметів (3 «Ліхтарик», 4 «Паливо», 2 «Ключі», 4 «Інструменти» та 2 «Дріт»)

КОМПОНЕНТИ ДЛЯ 1–3 ГРАВЦІВ

(Правила гри для 1–3 гравців див. на с. 23–26).



3 кістки дій



8 карт ролей



1 лист лідера



40 жетонів лабораторії (16 зразків крові та 24 зіпсовані зразки)



9 жетонів зараження собак (7 «Собака» та 2 «Собака-прибулець»)



20 жетонів пошкоджень



1 жетон збою живлення









6 жетонів вогню



8 жетонів сили прибульця

ПРИГОТУВАННЯ

- 1** Покладіть ігрове поле на центр стола.
- 2** Помістіть таблицю погоди в указану комірку на ігровому полі тією стороною, що відповідає кількості гравців.
- 3** Заповніть комірки генераторної та котельні фішками палива (по 4 фішки в кожну з цих локацій). Ці комірки позначені символом: . Покладіть 1 фішку палива на трек рятувального гвинтокрила на поділку «повний бак» (крайня ліва поділка).
- 4** Заповніть підсобку 16 фішками їжі. 
- 5** Покладіть карту локації «Псарня» на відповідне місце на ігровому полі. Потім перетасуйте решту карт локацій і покладіть колодою долілиць. Відкрийте верхню карту й покладіть жетон лідера в указану на карті локацію. Потім затасуйте цю карту назад у колоду й покладіть колоду біля ігрового поля. Відкладіть убік 4 фішки собак — вони з'являться в грі наприкінці першого раунду.
- 6** Розмістіть 1 жетон пошкодження на снігоході та кілька жетонів пошкоджень на штатному гвинтокрилі відповідно до кількості гравців:
 - 4 гравці: 2 жетони пошкоджень.
 - 5 гравців: 3 жетони пошкоджень.
 - 6 гравців: 4 жетони пошкоджень.
 - 7 гравців: 5 жетонів пошкоджень.
 - 8 гравців: 6 жетонів пошкоджень.
- 7** Залежно від кількості гравців створіть колоду зброї, узявши вказані нижче карти. Перетасуйте її та покладіть долілиць в арсенал:
 - 4–5 гравців: 3 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 1 «Вогнемет», 1 «Вогнепальна зброя» і 3 «Холодна зброя».
 - 6–7 гравців: 3 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 1 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя».
 - 8 гравців: 4 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 2 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя».
- 8** Залежно від кількості гравців створіть колоду предметів, узявши вказані нижче карти. Перетасуйте та покладіть колоду долілиць на склад:
 - 4–5 гравців: 2 «Ліхтарик», 2 «Паливо», 2 «Ключі», 2 «Інструменти» та 1 «Дріт».
 - 6 гравців: 3 «Ліхтарик», 2 «Паливо», 2 «Ключі», 2 «Інструменти» та 1 «Дріт».
 - 7 гравців: 3 «Ліхтарик», 3 «Паливо», 2 «Ключі», 3 «Інструменти» та 2 «Дріт».
 - 8 гравців: 3 «Ліхтарик», 4 «Паливо», 2 «Ключі», 4 «Інструменти» та 2 «Дріт».
- 9** Залежно від кількості гравців покладіть фішки палива в підземне сховище:
 - 4–5 гравців: 10 фішок палива.
 - 6 гравців: 14 фішок палива.
 - 7–8 гравців: 18 фішок палива.
- 10** Залежно від кількості гравців покладіть фішки палива в запас на вулиці:
 - 4 гравці: 3 фішки палива.
 - 5 гравців: 4 фішки палива.
 - 6 гравців: 5 фішок палива.
 - 7 гравців: 6 фішок палива.
 - 8 гравців: 7 фішок палива.
- 11** Розмістіть у радіорубці на відповідних комірках таку кількість жетонів пошкоджень, що дорівнює кількості гравців. 



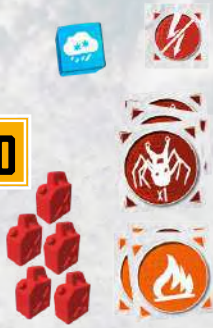
2



14



20



5



18



7



1




3



12



- 12** Покладіть у мішечок лабораторії по 2 жетони зразків крові та по 3 жетони зіпсованих зразків на кожного гравця (наприклад, для 5 гравців покладіть 10 зразків крові та 15 зіпсованих зразків у мішечок лабораторії). 
- 13** Перетасуйте колоду карт дій і покладіть її долілиць біля ігрового поля.
- 14** Дайте кожному гравцеві компоненти вибраного кольору: 1 диск підозр, 3 жетони зараження та 2 карти ролей, а також 2 випадкові карти дій із колоди. Потім кожен гравець повинен розмістити свій диск підозр на жовтій поділці треку підозр.
- 15** Гравці отримують по 1 листу персонажа (вибирають свідомо або беруть навмання). Вставте фігурки персонажів у пластикові підставки відповідних кольорів. Потім розмістіть усіх цих персонажів у кімнаті відпочинку.



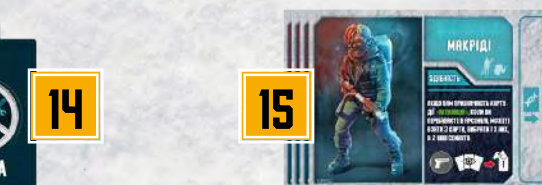
5



13



8



14

15

16



17



21

16 Візьміть таку кількість жетонів зараження собак, що дорівнює кількості гравців: серед цих жетонів повинен бути лише 1 жетон «Собака-прибулець», усі інші — «Собака». Перемішайте їх долілиць і роздайте навмання по 1 жетону кожному гравцеві. Гравець, який отримує жетон «Собака-прибулець», стає першим гравцем-прибульцем. **Важливо!** Пильнуйте, щоб інші гравці не дізналися про вашу роль. Не розголошуйте прихованої інформації та не давайте ніяких підказок. Кожен гравець бере карту, що відповідає його ролі (людина або прибулець), і кладе її долілиць під свій лист персонажа.

17 Потім покладіть УСІ жетони зараження собак (загалом 9 жетонів) у мішечок зараження.



18 Покладіть решту жетонів пошкоджень в кабінет.



19 Розмістіть фішку рятувального гвинтокрила на символі гвинтокрила треку S.O.S.



20 Нарешті покладіть біля ігрового поля жетон збою живлення, плитку та маркер замерзання, жетони сили прибульця, фігурки прибульців, фішки каністр, жетони вогню та кістку погоди. Ця зона називається запасом. Компоненти із запасу входять у гру за допомогою різних ефектів, їх повертають назад після використання або скидання.

21 Той, хто останнім дивився фільм «The Thing», стає першим гравцем. Він бере лист лідера й кладе його перед собою.

ОГЛЯД ГРИ

Настільна гра «Істота» складається з серії раундів. У кожному раунді лідер (перший гравець) розіграє від 6 до 8 фаз залежно від ігрової ситуації. Ось ці 8 фаз:

| | |
|---|--|
|  | Фаза 1. Погодні умови <i>Лідер кидає кістку погоди, щоб визначити погодні умови.</i> |
|  | Фаза 2. Обслуговування станції та наближення рятувального гвинтокрила <i>Лідер вилучає фішки палива з локацій згідно з таблицею погоди й просуває фішку рятувального гвинтокрила вперед у разі виконання відповідних умов.</i> |
|  | Фаза 3. Дії прибульця (тільки якщо прибулець викритий) <i>Прибулець виконує свій хід, використовуючи карти локацій і жетони сили прибульця.</i> |
|  | Фаза 4. Персонажі беруть карти дій і виконують дії <i>Персонажі намагаються налагодити роботу станції, переміщуються локаціями й полюють на прибульця.</i> |
|  | Фаза 5. Кімната відпочинку та звинувачення <i>Під час відпочинку персонажі можуть обмінятися зброєю та предметами, а також висувати звинувачення одне проти одного.</i> |
|  | Фаза 6. Перевірки (тільки якщо принаймні 1 персонаж має можливість провести перевірку) <i>Персонажі, які мають потрібне для перевірки обладнання, можуть його використати, щоб перевірити ролі інших персонажів.</i> |
|  | Фаза 7. Харчування <i>Лідер скидає їжу для того, щоб нагодувати персонажів.</i> |
|  | Фаза 8. Переміщення собак і зміна лідера <i>Собаки переміщуються згідно з узятими картами локацій. Новий гравець бере жетон лідера.</i> |

ЛЮДИ ТА ПРИБУЛЬЦІ

Термін «персонаж» у правилах означає будь-якого гравця, крім викритого прибульця. «Прибулець» — це гравець, який таємно грає за прибульця, вдаючи з себе звичайну людину. «Викритий прибулець» — це гравець, чия роль прибульця було викрито (добровільно чи після перевірки). «Людина» — це гравець, який не грає таємно за прибульця.

Загалом у грі дві команди гравців: люди та прибульці. Члени кожної команди виграють або програють разом. Якщо людина «заражається», вона перетворюється на прибульця і стає членом іншої команди.

ДОКЛАДніше ПРО ФАЗИ

ФАЗА 1. ПОГОДНІ УМОВИ

Лідер кидає кістку погоди та розміщує її на таблиці погоди згідно з випалим результатом. Якщо кістка була на метеостанції (див. с. 21), лідер вирішує: вибрати випалий результат або результат, що був на кістці до кидка.

ФАЗА 2. ОБСЛУГОВУВАННЯ СТАНЦІЇ ТА НАБЛИЖЕННЯ РЯТУВАЛЬНОГО ГВИНТОКРИЛА

Лідер витрачає фішки палива з генераторної та котельні відповідно до кількості, визначеної кісткою погоди в таблиці погоди. Якщо фішок палива бракує, щоб задовільнити вимоги, скиньте всі фішки палива з локації, а за кожну фішку палива, якої забракло, розмістіть 1 жетон пошкодження у вільній комірці цієї локації (не додавайте жетонів пошкоджень, якщо в локації не лишилося вільних комірок).



КОТЕЛЬНЯ

Котельня споживає стільки фішок палива, скільки вказано в комірці таблиці погоди в рядку справного котла. Однак якщо в будь-який момент цієї фази в котельню додадуть 3-й жетон пошкодження, ця локація зазнає невідновних пошкоджень. Покладіть плитку замерзання в цю локацію, а маркер замерзання — на початок треку. У наступних раундах замість споживання палива маркер замерзання просуватиметься по треку згідно зі значенням, указаним у комірці таблиці погоди в рядку пошкодженого котла. Якщо маркер досягне останньої комірки треку замерзання, усі люди, які досі перебувають на станції, замерзнуть на смерть, а прибулець переможе в грі.



Під час бурі котельня споживає 2 фішки палива. У локації залишилася тільки 1 фішка палива, тож її скидають і додають 1 жетон пошкодження. Тепер у локації 3 жетони пошкоджень, тому котельня зазнає невідновних пошкоджень і на неї кладуть плитку замерзання. Люди на станції починають замерзати!





ГЕНЕРАТОРНА

Якщо в цю локацію додають 2-й жетон пошкодження, на станції відбувається збій живлення. Покладіть у генераторну жетон збою живлення. Поки цей жетон у грі, під час фази 4 діятимуть правила темряви (див. нижче). Доки в цій локації лежить жетон збою живлення, генераторна не споживає палива.

Жетон збою живлення скидають, коли будь-який гравець вилучить із генераторної принаймні 1 жетон пошкодження.



Під час бурі генераторна споживає 2 фішки палива. У локації залишилася тільки 1 фішка палива, тож її скидають і додають 1 жетон пошкодження. Тепер у генераторній 2 жетони пошкодження, тому сюди додають жетон збою живлення.



ТЕМРЯВА

Якщо в генераторній стався збій живлення, станція занурюється в темряву. Під час фази 4 гравці не можуть вибирати, яку карту дії покласти на лист лідера. Натомість сусід ліворуч бере випадкову карту з руки гравця і кладе її на лист лідера долілиць.



РЯТУВАЛЬНИЙ ГВИНТОКРИЛ

Якщо сигнал S.O.S. було надіслано (див. «Радіорубка», с. 21), просуньте фішку палива по нижньому треку S.O.S. на 1 поділку вперед й просуньте фішку рятувального гвинтокрила по верхньому треку S.O.S. відповідно до значення в таблиці погоди. Якщо рятувальний гвинтокрил уже прилетів, досягнувши крайньої правої поділки на треку, просто просуньте фішку палива на 1 поділку по нижньому треку. Якщо фішка палива вже досягла останньої поділки, рятувальний гвинтокрил негайно відлітає, залишаючи всіх дослідників на станції. Тепер їм доведеться шукати інший спосіб порятунку!



Завдяки ясній погоді рятувальний гвинтокрил просувається на 4 поділки, використавши одну фішку палива.

ФАЗА 3. ДІЇ ПРИБУЛЬЦЯ

Цю фазу розігрують, тільки якщо прибулець викрито (тобто гравець добровільно визнав, що він прибулець, або його викрили під час перевірки). З цієї миті головна мета прибульця — влаштувати саботажі на станції та/або поглинати інших гравців. Для цього прибулець вибирає 1 або більше карт із колоди локацій і кладе їх долілиць перед собою. Прибулець також вирішує, скільки жетонів сили прибульця (та/або фігурок прибульців) розмістити на кожній вибраній ним карті локації (але щонайменше 1 на кожній). Загальна кількість очок сили на жетонах і фігурках — це сила прибульця в цій локації. Вона вказує кількість жетонів пошкодження, які додадуть в локацію, якщо прибулець вдасться перемогти присутніх там людей.

Вибрані карти локацій будуть відкриті **ЛИШЕ ПІСЛЯ ТОГО**, як усі гравці розмістять своїх персонажів у локаціях і покладуть свої карти дій на лист лідера під час фази 4. Прибулець повертає собі усі позostalі жетони сили після розігрування всіх зіткнень (див. с. 8–10).



ФАЗА 4. ПЕРСОНАЖІ БЕРУТЬ КАРТИ ДІЙ І ВИКОНУЮТЬ ДІЇ

Кожен персонаж, починаючи з лідера, бере карти на руку до ліміту руки (зазвичай ліміт становить 3 карти, якщо на станції не закінчилася їжа). Якщо треба взяти карту дії, а колода вичерпалася, перетасуйте карти зі скиду, щоб сформувати нову колоду. Якщо кількість карт на руці вже дорівнює ліміту, гравець не бере карт. Потім лідер бере з колоди 1 додаткову карту дії та, **не дивлячись на неї**, кладе її долілиць на лист лідера.

КАРТИ ДІЙ

Колода карт дій містить карти 3 типів (кількість карт кожного типу однакова): «АКТИВАЦІЯ», «РЕМОНТ» і «САБОТАЖ».



АКТИВАЦІЯ

Активуйте дію локації.



РЕМОНТ

Вилучіть жетон пошкодження.



САБОТАЖ

Додайте жетон пошкодження в локацію (якщо в ній ще лишилися вільні комірки для жетонів пошкодження) або виконайте дію саботажу в цій локації.

4.1. ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ І ПЛАНУВАННЯ ДІЙ

Починаючи з гравця ліворуч від лідера, усі гравці **повинні** перемістити своїх персонажів. Кожен гравець **повинен** вибрати **один** із двох наведених нижче варіантів:

- **Розмістити свого персонажа в локації та передати карту дії.** Гравець розміщує свого персонажа у вибраній локації, вибирає 1 карту дії з руки та кладе її на лист лідера долілиць (якщо його рівень підозр не досягнув максимуму — докладніше див. «Фаза 5», с. 14). Розміщені на листі лідера карти утворюють стос активних карт.

ПРИМІТКА. Ми рекомендуємо гравцям ділитися інформацією протягом гри. Але розголошувати інформацію (правдиву чи ні) про карти на руці суворо **заборонено**. Утім, під час фази 4.2 будь-який гравець може сказати (правдиво чи ні), яку карту він поклав на лист лідера.

Якщо гравець розмістив свого персонажа в локації, де є жетон лідера, він бере цей жетон і кладе перед собою. У наступному раунді цей гравець буде лідером.

Не забувайте, що в будь-якій зеленій локації можуть одночасно перебувати щонайбільше 3 персонажі.

ВАЖЛИВО. Якщо жетон збою живлення лежить у генераторній, цю дію виконують із дотриманням правил темряви (див. с. 7).

- **Замінити карти.** Якщо гравцю не подобаються карти на його руці, він може розмістити свого персонажа в спальні й покласти фігурку на бік (до кінця раунду він не виконуватиме інших дій). Гравець скидає всі карти дій з руки й **вибирає** таку саму кількість карт дій **із колоди дій**. Потім він перетасовує колоду карт дій разом зі скидом, утворюючи нову колоду.



ОСОБЛИВА ДІЯ

Буває, що гравець не має підходящих карт на руці для виконання дії, але він не хоче витратити хід на заміну карт. У такому разі він може перемістити свого персонажа в потрібну локацію та скинути всі карти дій зі своєї руки. Потім він бере 1 карту з колоди карт дій і дивиться на неї. Цю карту він **ПОВИНЕН** розмістити долілиць на листі лідера, додавши її в стос активних карт.



Червоний гравець кладе долілиць 1 зі своїх карт дій у стос активних карт на листі лідера. Жовтий гравець не має підходящих карт дій, тож він вирішує замінити свої карти дій, поклавши свого персонажа в спальню та скинувши всі карти з руки. Потім він вибирає 3 нові карти з колоди карт дій і створює нову колоду, перетасувавши скинуті карти разом із позostalними картами в колоді. Синій гравець хотів би виконати дію в лабораторії, але карти на його руці не дають змоги це зробити. Тому він вирішує ризикнути, скинувши всі три карти дій зі своєї руки й узявши верхню карту колоди дій. Цю карту він повинен розмістити долілиць на листі лідера.

ЗІТКНЕННЯ

Після того як лідер також виконає свій хід, гравці повинні перевірити, чи не відбуваються в цьому раунді зіткнення. Зіткнення відбуваються в кожній локації, де є більше ніж одна жива істота: персонаж, собака та/або викритий прибулець.

Якщо відбувається кілька зіткнень, спершу розіграйте ті, у яких бере участь викритий прибулець (див. п. 1 нижче), а потім інші зіткнення (див. п. 2):

1. Викритий прибулець розкриває свої карти локацій і розміщує в цих локаціях жетони сили, які були викладені на відповідні карти. Якщо прибулець у локації сам, він може влаштувати в ній саботаж і завдати пошкодження, указаних у характеристиках цієї локації (див. с. 20–22). Якщо в цій локації є персонажі та/або собаки, зіткнення відбувається, як описано у розділі «Зіткнення».
2. Після того як розіграно всі зіткнення за участі викритого прибульця, розіграйте інші зіткнення, як описано в розділі «Зіткнення» (див. наступну сторінку).

ЗІТКНЕННЯ

УСІ ЗІТКНЕННЯ ПОВИННІ БУТИ РОЗІГРАНІ ДО ТОГО, ЯК ЛІДЕР ПОЧНЕ ПРИЗНАЧАТИ КАРТИ ЗІ СТОСУ АКТИВНИХ КАРТ.

Зіткнення відбувається, якщо в одній локації перебуває кілька живих істот (собаки, персонажі та/або викриті прибульці). Зіткнення — найнебезпечніший момент гри, бо саме тоді прибулець може заразити інших живих істот. Якщо гравець, що бере участь у зіткненні з іншими персонажами (не собаками та/або викритими прибульцями), має зброю (вогнетет, вогнепальну або холодну зброю, див. с. 19), він може скористатися нею, щоб уникнути зіткнення (якщо в локації більше ніж 1 інший персонаж, зіткнення все одно відбувається, тільки без цього персонажа). Використавши холодну зброю, гравець повинен вилучити цю карту з гри відразу після зіткнення. Щоб використати вогнетет, гравець повинен скинути 1 фішку каністри. Вогнепальну зброю можна використовувати скільки завгодно. Потім гравці розігрують усі інші зіткнення, по одній локації за раз, у вибраному лідером порядку. Зіткнення поділяються на такі типи:



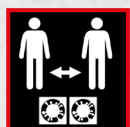
ОДИН ПЕРСОНАЖ І СОБАКА

Цей персонаж проводить перевірку зараження (див. с. 10).



ДВА АБО БІЛЬШЕ ПЕРСОНАЖІВ І СОБАКА

Собаку ловлять і розміщують на псарні.



ДВА АБО БІЛЬШЕ ПЕРСОНАЖІВ

Будь-який учасник зіткнення, чий диск підозр не перебуває на зеленій поділці треку підозр, кладе перед собою долілиць 2 свої жетони зараження, які відповідають його ролі (якщо цей гравець — людина, він **ПОВИНЕН** розмістити 2 жетони «Людина»; якщо це прибулець, він може розмістити 1 жетон «Людина» та 1 жетон «Прибулець» або 2 жетони «Людина»). Потім кожен учасник зіткнення проводить перевірку зараження (див. с. 10).

Не проводьте перевірку зараження від цього собаки. Якщо на псарні закриті будь-які собаки, додайте карту псарні в колоду локацій. Закривши собаку на псарні, розіграйте зіткнення так, наче у ньому брали участь 2 або більше персонажів.

ОДИН АБО КІЛЬКА ПЕРСОНАЖІВ І ВИКРИТИЙ ПРИБУЛЕЦЬ

Порахуйте загальну силу всіх персонажів у локації (значення сили кожного персонажа дорівнює 1) та порівняйте із загальною кількістю очок на жетонах сили прибульця в локації.



Якщо в одній локації з прибульцем перебуває лише собака, прибулець може вибрати: поглинути цього собаку (вилучити з гри) й додати у свій запас новий жетон сили прибульця на 1 очко або влаштувати саботаж.

Якщо персонаж починає зіткнення з викритим прибульцем, маючи динаміт, вогнетет або коктейль Молотова, він може використати одну з цих карт зброї, щоб змусити прибульця втекти й скинути один жетон сили на 1 очко (див. «Використання зброї», с. 19).

Будь-яке зіткнення з викритим прибульцем **не впливає** на положення дисків на треку підозр.

ВАЖЛИВО. Якщо викритий прибулець втрачає свій останній жетон сили прибульця, він гине. Але це не означає, що люди перемогли, адже в грі може бути інший невикритий прибулець.

ПЕРЕВІРКА ЗАРАЖЕННЯ

Перевірку зараження проводять, коли відбувається зіткнення між 2 чи більшою кількістю персонажів або між 1 персонажем і собакою. Кожен гравець таємно переглядає один із 2 жетонів зараження іншого персонажа, що бере участь у зіткненні (або 1 жетон зараження, узятий із мішечка зараження, якщо в зіткненні бере участь собака), потім повертає його власнику (або кладе назад у мішечок) і просуває свій диск підозр на 1 поділку вперед по треку підозр.

ВАЖЛИВО. Якщо в зіткненні бере участь більше ніж 2 гравці, кожен з них повинен взяти 1 жетон зараження лише в одного з учасників зіткнення (усі гравці одночасно вирішують, у кого взяти жетон). **Не беріть жетон зараження в кожного гравця.**

Після того як гравець подивиться узятий жетон зараження, він **повинен** узяти **всі** свої карти ролей, переглянути їх, не показуючи іншим, і покласти карту, що відповідає його поточній ролі, під свій лист персонажа.



Під час цієї фази чотири персонажі зіткнулися в двох різних локаціях.

Зелений і синій гравці розігрують своє зіткнення в генераторній, як показано на малюнку. Кожен гравець вибирає та кладе долілиць перед собою 2 із 3 своїх жетонів зараження. Синій гравець — це невикритий прибулець. Він вибирає жетони «Людина» та «Прибулець», сподіваючись заразити зеленого гравця. Зелений — це людина, тож він може покласти перед собою лише 2 жетони «Людина». Кожен гравець вибирає один із жетонів, викладених іншим гравцем, і, не показуючи нікому, перевіряє, чи не заразився він. У цьому прикладі зелений гравець дізнається, що він заражений, отже, тепер його роль змінюється. Потім кожен гравець просуває свій диск підозр на одну поділку вперед по треку підозр.

Червоний і жовтий гравці розігрують своє зіткнення в котельні, як показано на малюнку. Спершу вони закривають собаку на псарні. Вони не братимуть жетони зараження із мішечка за цього собаку. Жовтий гравець кладе перед собою долілиць 2 жетони зараження (він людина, отже він кладе 2 жетони «Людина»). Гравці знають, що червоний гравець — людина, бо його диск підозр перебуває на зеленій поділці треку підозр. Отже, червоний гравець не розміщує перед собою жетонів зараження. Але він повинен узяти один із жетонів, викладених жовтим гравцем, який може бути прибульцем. Через це червоний гравець просуває свій диск підозр на 1 поділку вперед по треку підозр і покидає зелену поділку. Подивившись узятий жетон зараження, червоний гравець дізнається, що він не заражений. Жовтий гравець не просуває свій диск підозр по треку, бо він не брав жетона зараження.

ВАЖЛИВО. Під час перевірки зараження гравцям **не можна** коментувати те, що відбувається, робити якісь натяки та явно реагувати на побачене, виказуючи свою роль. Інші гравці не повинні зрозуміти, хто учасники зіткнення насправді — люди чи прибульці, інакше потім вони зможуть викрити роль певного персонажа. Також після перевірки **ВАЖЛИВО ЗАВЖДИ** класти карту ролі під свій планшет, незалежно від того, заразився персонаж чи ні. Навіть якщо роль персонажа не змінилася, гравець, який проводить перевірку, повинен все одно взяти **всі** свої карти ролей, перемішати їх і покласти карту поточної ролі під свій лист персонажа. Так інші гравці не зрозуміють, змінив ваш персонаж свою роль чи ні.


4.2. ВИКОНАННЯ ДІЙ ПЕРСОНАЖАМИ

Після завершення всіх зіткнень лідер перетасовує стос активних карт. Потім він **ПОВИНЕН** відкрити та розіграти **принаймні** 1 верхню карту дії з цього стосу.

Коли лідер відкриває і розігрує карту, він повинен призначити її дію **будь-якому** 1 персонажу, чия фігурка стоїть вертикально в локації, у якій можна виконати цю дію. Наприклад, неможливо призначити карту «РЕМОНТ» персонажу, якщо в його локації немає жетонів пошкоджень.

Після виконання дії покладіть на бік фігурку персонажа, якому її призначили. У поточному раунді цьому персонажу більше не можна призначати карти дії.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ

Багато локацій на базі можна використовувати ефективніше, якщо кілька персонажів працюватимуть у них разом. Це називають бонусом за співпрацю, він позначений символом .

Коли персонажу призначають дію «АКТИВАЦІЯ» або «РЕМОНТ» у локації з бонусом за співпрацю, і в цій локації перебуває більше ніж 1 фігурка персонажа, що **стоїть вертикально**, цю дію виконують стільки разів, скільки фігурок персонажів у локації стоїть вертикально. Потім покладіть на бік фігурку персонажа, якому була призначена дія, щоб позначити виконання цієї дії.

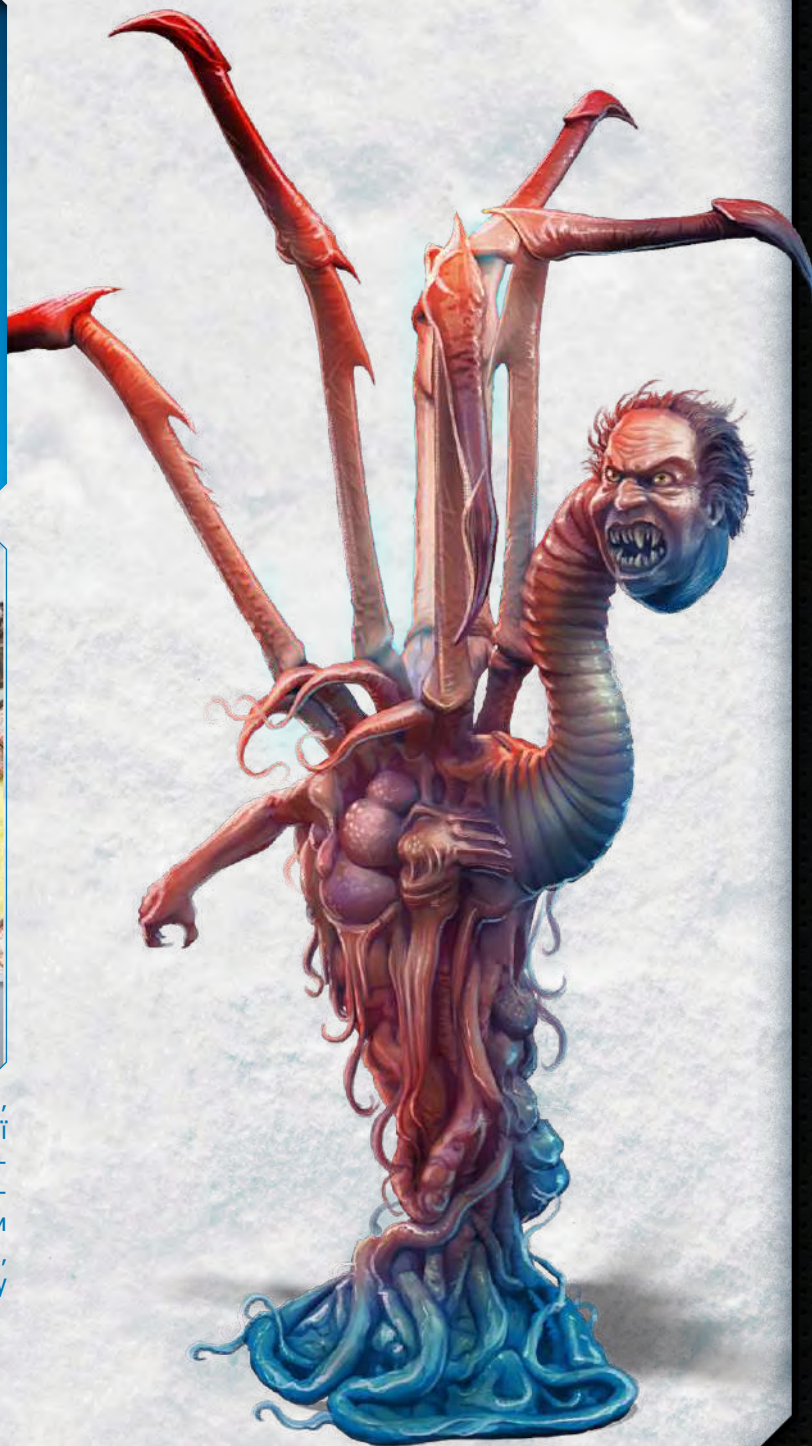


Три персонажі перебувають у локації штатного гвинтокрила, коли лідер призначає дію «РЕМОНТ» одному з них. У цій локації 3 персонажі, що стоять вертикально, тому вони вилучають 3 жетони пошкоджень (замість 1), а потім фігурку вибраного персонажа кладуть на бік. Якщо пізніше в цій локації знову призначити дію «РЕМОНТ», 2 фігурки персонажів, що стоять вертикально, зможуть вилучити 2 жетони пошкоджень (після цього 1 фігурку персонажа треба покласти на бік, а інша залишиться стояти).

Якщо **немає** жодного персонажа, який може виконати дію, цю дію змарновано. Але лідер усе одно повинен вибрати 1 персонажа й покласти на бік його фігурку.

Розігравши карту дії, лідер **може** відкрити наступну карту зі стосу активних карт і призначити дію іншому персонажу або зупинитися і покласти решту карт долілиць у стос скиду.

ВАЖЛИВО. Лідер завжди сам вирішує, якому персонажу призначити певну дію. Він може продовжувати відкривати карти й призначати дії або зупинитися і скинути всі позostalі активні карти.



ПРИКЛАД ГРИ

ПЕРША КАРТА ДІЇ



Лідер відкриває верхню карту дії зі стосу активних карт. Це карта «АКТИВАЦІЯ». Він вирішує призначити її жовтому персонажу. Ця локація має бонус за співпрацю (дію можна виконати стільки разів, скільки фігурок персонажів стоїть вертикально), тож у ній розміщують 2 фішки палива замість 1.

Після цього лідер кладе фігурку жовтого персонажа на бік, щоб позначити виконання цієї дії.

ДРУГА КАРТА ДІЇ



Лідер відкриває другу карту: «САБОТАЖ». Він вирішує призначити її зеленому персонажу на метеостанції. Лідер кладе фігурку цього персонажа на бік і виконує дію «САБОТАЖ», скидаючи фішку палива з підземного сховища.





ТРЕТА КАРТА ДІЇ



Лідер відкриває третю карту дії зі стосу активних карт. Це карта «РЕМОНТ». Він вирішує призначити її синьому персонажу. Локація синього персонажа має бонус за співпрацю, але в ній немає інших персонажів, що стоять вертикально, тож цим бонусом неможливо скористатися. Гравець вилучає лише 1 жетон пошкодження. Потім лідер кладе фігурку синього персонажа, щоб позначити виконання цієї дії.

ЧЕТВЕРТА КАРТА ДІЇ



Лідер відкриває четверту карту дії зі стосу активних карт. Це знову «АКТИВАЦІЯ». Він може призначити її лише червоному персонажу. На жаль, ця локація не має дії «АКТИВАЦІЯ», тож дія змарнована. Лідер усе одно повинен покласти фігурку червоного персонажа на бік.



ФАЗА 5. КІМНАТА ВІДПОЧИНКУ ТА ЗВИНУВАЧЕННЯ

Під час цієї фази всі гравці (крім викритих прибульців) переміщують своїх персонажів у кімнату відпочинку.

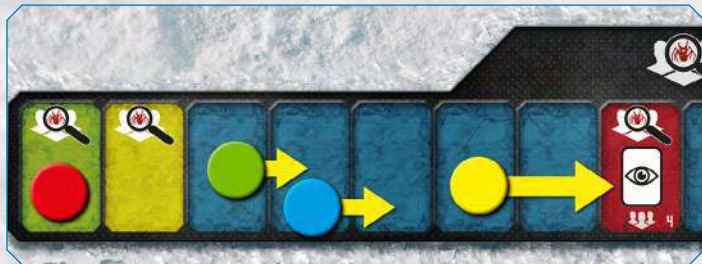
Тут гравці можуть обмінюватися картами зброї та/або предметів (і жетонами лабораторії, не відкриваючи їх!). Також будь-який гравець може висловити свої підозри та звинуватити іншого гравця в тому, що він прибулець.

Після обговорення та обміну звинуваченнями кожен гравець може проголосувати проти іншого гравця, якого він вважає прибульцем. Лідер рахує до трьох, потім усі гравці одночасно вказують на гравців, яких підозрюють. Гравці, які не хочуть голосувати, просто схрещують руки.

Починаючи з лідера, диск підозр кожного гравця просувається на стільки поділок по треку підозр, скільки інших гравців проголосували проти нього.

ВАЖЛИВО. Не можна голосувати проти гравців, чий диск підозр перебуває на зеленій поділці треку підозр.

Якщо диск підозр гравця перебуває на поділці найбільших підозр (червона поділка, на якій указана ваша кількість гравців), то під час фази 4 цей гравець викладатиме карту дії на лист лідера **горілиць** (див. с. 8). Це також стосується особливої дії та правил перебування в темряві.



Гравці грають учотирьох. Під час голосування червоний і синій гравці вказують на жовтого гравця. Жовтий вказує на зеленого, а зелений — на синього.

Згідно з результатами голосування вони просувають диски підозр по треку. Диск підозр жовтого гравця, який отримав 2 голоси, просувається на 2 поділки і досягає поділки найбільших підозр — тепер під час фази 4 жовтий гравець викладатиме карту дії на лист лідера горілиць. Зелений і синій гравці пересувають свої диски на 1 поділку треку підозр.

Зверніть увагу, що ніхто не голосував проти червоного гравця, бо його диск підозр перебував на зеленій поділці — усі й так знають, що він людина.

Він пересуне свій диск підозр із зеленої поділки після зіткнення з собакою або іншим персонажем, який може бути людиною або прибульцем.

Заражений гравець може добровільно викрити себе під час фази 5 (і лише під час цієї фази) (див. с. 15). З цієї миті він гратиме як викритий прибулець.



ФАЗА 6. ПЕРЕВІРКИ

Під час цієї фази можна перевірити роль персонажа за допомогою перевірки А (аналіз крові) та/або перевірки Б (випробування вогнем). За допомогою перевірок можна викрити ролі інших персонажів.

Якщо ви маєте незіпсований зразок крові, ви можете провести перевірку А, а якщо маєте дріт і вогнемет, ви можете провести перевірку Б. Гравці можуть провести **по 1 перевірці кожного типу за раунд** (для перевірок А і Б можна вибрати різних персонажів).

Гравець може вибрати для перевірки власного персонажа, щоб розкрити свою роль.

Гравець зі зразком крові може провести одну перевірку А, вибравши персонажа з **найвищим** рівнем підозр на треку підозр (якщо відразу кілька персонажів лідирують за цим показником, гравець сам вирішує, кого перевіряти).

Гравець із «Дротом» і «Вогнеметом» (він повинен одночасно мати обидві карти) може скинути 1 фішку каністри, щоб провести одну перевірку Б, вибравши **будь-якого персонажа**, незалежно від положення його диска на треку підозр.

Проводячи перевірку А, гравець показує та скидає зразок крові (у зону скиду) й указує на персонажа, якого хоче перевірити. Проводячи перевірку Б, гравець указує на персонажа, якого він хоче перевірити, і скидає 1 фішку каністри зі свого вогнемета.

У будь-якому разі вибраний гравець повинен розкрити свою **СПРАВЖНЮ ПРИРОДУ**, показавши усім поточну карту ролі (людина або прибулець).

ВАЖЛИВО. Уся група може провести лише **ОДНУ ПЕРЕВІРКУ А** та лише **ОДНУ ПЕРЕВІРКУ Б** за раунд. Якщо перевірку можуть провести кілька гравців, лідер вирішує, хто з них її проведе.

РЕЗУЛЬТАТИ ПЕРЕВІРКИ



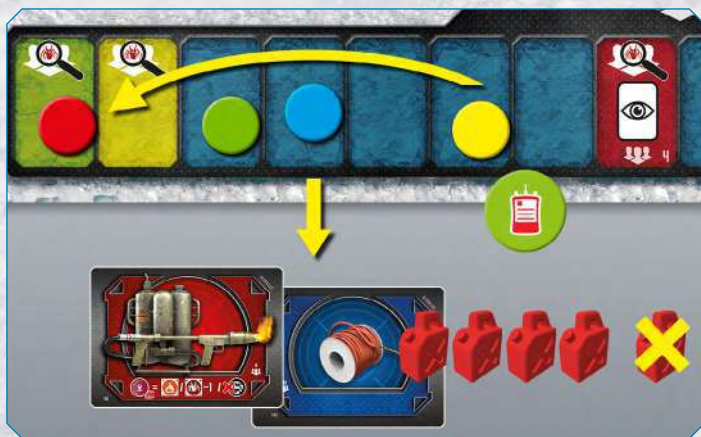
ЯКЩО ВИБРАНИЙ ПЕРСОНАЖ — ЛЮДИНА, ПЕРЕМІСТІТЬ ЙОГО ДИСК ПІДОЗР НА ЗЕЛЕНУ ПОДІЛКУ ТРЕКУ ПІДОЗР.



ЯКЩО ВИБРАНИЙ ПЕРСОНАЖ — ПРИБУЛЕЦЬ, ТО ЙОГО ВИКРИТО! З ЦЬОЇ МИТІ ВІН ГРАТИМЕ ЯК ВИКРИТИЙ ПРИБУЛЕЦЬ (див. «Якщо прибулець викритий», с. 15).



Внаслідок перевірки виявилось, що персонаж червоного гравця — прибулець. Гравець показує свою карту ролі, вилучає свого персонажа з гри, прибирає свій диск з треку підозр і повертає всі свої карти під низ відповідних колод. Це перший викритий прибулець у грі, тому він бере жетони сили прибульця: загальна кількість очок сили на цих жетонах повинна дорівнювати половині кількості гравців. Також червоний гравець кладе перед собою колоду локацій. Тепер він гратиме як викритий прибулець.



Червоний гравець має зразок крові, тому він може провести перевірку А. Він може перевірити лише жовтого гравця — персонажа з найвищим рівнем підозр. Після перевірки жовтий гравець показує свою карту ролі. Він виявляється людиною, тому переміщує свій диск підозр на зелену поділку треку (де перебувають лише диски перевірених людей). Зелений персонаж має і вогнемет, і дріт, тому він може скинути фішку каністри зі свого вогнемета й провести перевірку Б, вибравши персонажа синього гравця. Синій гравець показує свою карту ролі — він справді виявляється прибульцем! Синій гравець вилучає свій диск з треку підозр і скидає всі свої карти та жетони. Натомість він отримує жетони сили прибульця на 2 очки сили та повертає свій лист персонажа, щоб бачити перелік своїх нових дій. Тепер він гратиме як викритий прибулець.

ЯКЩО ПРИБУЛЕЦЬ ВИКРИТИЙ

Під час фази 5 прибулець може добровільно розкрити свою роль і почати грати як викритий прибулець. Крім того, прибульця можуть викрити інші гравці, виконавши перевірку під час фази 6.

Якщо прибулець викритий, він повинен вилучити свого персонажа з гри та скинути всі свої карти (повернути карти зброї та предметів під низ відповідних колод) і жетони (жетони лабораторії треба скидати долілиць). Якщо викритий прибулець був лідером, він негайно передає лист лідера сусідові ліворуч.

Якщо гравець став першим викритим прибульцем, він отримує колоду локацій і жетони сили прибульця. Загальна кількість очок сили на цих жетонах повинна дорівнювати половині кількості гравців (рахуючи цього гравця) з округленням до меншого. (Жетони сили і фігурки прибульців можна розмінати в будь-який момент гри.) Викритий прибулець починає діяти з фази 3 наступного раунду.

Якщо на момент викриття в грі вже є (або були) викриті прибульці, новий прибулець додає лише жетон сили на 1 очко в запас прибульця. Усі викриті прибульці діють спільно, разом ухвалюють рішення та виконують дії (*насправді є лише одна Істота, яка поглинула свідомості всіх своїх жертв*).

ВАЖЛИВО. Якщо кілька гравців стають викритими прибульцями, вони більше не грають як окремі персонажі. Нікого з них не вважають лідером прибульців. Усі прибульці — частини одного інопланетного організму, тому вони ухвалюють рішення колективно. Жетони сили прибульця належать усім цим гравцям.



Перебуваючи в кімнаті відпочинку, червоний гравець (прибулець) вирішує викрити себе, показавши свою карту ролі, щоб надалі допомагати білому гравцеві, який уже грає як викритий прибулець. Червоний гравець вилучає свого персонажа з гри та повертає всі свої карти під низ відповідних колод, а потім додає жетон сили прибульця на 1 очко в запас прибульця. Тепер обидва ці гравці — частини одного організму, вони разом ухвалюють рішення і виконують дії.

ФАЗА 7. ХАРЧУВАННЯ

Під час цієї фази гравці повинні нагодувати своїх персонажів. Якщо на кухні є фішки їжі, скиньте **усі** ці фішки (зазвичай там буде 2 фішки їжі, але кількість не має значення, якщо є принаймні 1 фішка). Якщо на кухні немає жодної фішки їжі, скиньте 4 фішки їжі з підсобки. Якщо в підсобці менше ніж 4 фішки їжі, скиньте усі, що є: на станції бракує їжі, тож усі персонажі залишаються **голодними** — тепер ліміт руки кожного персонажа становить 2 карти (скиньте 1 карту з руки, якщо перевищуєте ліміт).



ФАЗА 8. ПЕРЕМІЩЕННЯ СОБАК І ЗМІНА ЛІДЕРА

У цю фазу собаки переміщуються базою. Лідер збирає всі фішки собак, **які перебувають не на псарні**, і перетасовує колоду локацій. Потім він відкриває з цієї колоди карти **за кількістю собак, які перебувають не на псарні**. Лідер розміщує по 1 собаці в кожній локації, що відповідає відкритій карті.

Після розміщення всіх собак у локаціях, гравець, який має жетон лідера, бере лист лідера й стає новим лідером. Інакше лідер не змінюється. У будь-якому разі новий лідер відкриває ще одну карту локації з колоди та розміщує в ній жетон лідера.

Якщо під час цієї фази відкрито карту псарні, її викладають на поле в локацію псарні, а всі собаки з відкритої псарні **відразу** вступають у гру. Лідер продовжує відкривати карти локацій і розміщувати у них собак, доки не розмістить усіх собак у локаціях. Якщо карту псарні відкрито під час визначення локації для жетона лідера, то спершу розмістіть усіх собак із псарні, а потім відкрийте нову карту локації для жетона лідера.

Під час цієї фази лідер відкриває 3 карти з колоди локацій, бо по станції бігають 3 собаки. Він розміщує цих собак у локаціях, як показано на малюнку. Потім лідер бере ще 1 карту з колоди локацій, щоб визначити локацію для жетона лідера. Він відкриває карту «Псарня».

Це означає, що хтось випустив закритого на псарні собаку. Отже, лідер **повинен узяти ще одну карту, щоб визначити, куди побіжить цей собака**. Лідер відкриває «Арсенал» і розміщує собаку в цій локації. Потім він відкриває ще одну карту для визначення локації для жетона лідера (це «Генераторна»).

ВАРІАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ ПСАРНІ

Під час перших партій вам може бути складно зважати ще й на собак, які тікають із псарні. У такому разі ви можете спростити правила, вилучивши з гри карту «Псарня». Без цієї карти собаки ніколи не втечуть із псарні. Вони перестануть бути загрозою, коли їх спіймають.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Настільна гра «Істота» може завершитися перемогою однієї зі сторін залежно від рішень і дій гравців, а також — досить часто — через те, що в одній з команд не залишилось живих учасників.

Усі люди відразу перемагають, якщо вони РАЗОМ покидають станцію, а серед них немає прибульців.

Це можна зробити так:

УТЕЧА НА РЯТУВАЛЬНОМУ ГВИНТОКРИЛІ

Якщо рятувальний гвинтокрил уже прилетів на станцію, то **під час фази 4** персонаж із **найнижчим** рівнем підозр (на треку підозр) може **вирішити** сісти в рятувальний гвинтокрил замість переміщення в локацію (якщо є кілька гравців із найнижчим рівнем підозр, рішення ухвалює той з претендентів, чий хід раніше).

Якщо гравець із найнижчим рівнем підозр вирішить не сісти в рятувальний гвинтокрил, то в цьому раунді ніхто не втече на ньому зі станції. Якщо гравець вирішить сісти в рятувальний гвинтокрил, то після переміщення усіх інших персонажів і завершення всіх зіткнень, до яких призвели ці переміщення (але не дій), розпочинається етап утечі. **Другий за найнижчим** рівнем підозр персонаж вирішує, чи сісти йому в рятувальний гвинтокрил. Він може зробити це лише **з дозволу гравця, який уже сів у рятувальний гвинтокрил**. Інакше він залишається на станції, а шанс сісти в рятувальний гвинтокрил отримує **третій за найнижчим** рівнем підозр персонаж, якщо йому дозволить гравець у рятувальному гвинтокрилі... І так далі, доки гравець у рятувальному гвинтокрилі не дозволить сісти іншому гравцеві. Коли (і якщо) це станеться, новий врятований гравець показує свою карту ролі. Якщо це прибулець, гра відразу закінчується перемогою прибульців. Але якщо це людина, посадка на рятувальний гвинтокрил продовжується. Знову гравець із найнижчим рівнем підозр, що ще не сів у рятувальний гвинтокрил, може вирішити сісти в нього. Але тепер **усі** гравці в рятувальному гвинтокрилі повинні дозволити йому зробити це. Посадка на рятувальний гвинтокрил продовжується, як вказано вище, доки не буде вирішена доля останнього персонажа з найвищим рівнем підозр. Після цього рятувальний гвинтокрил відлітає зі своїми пасажирами. Персонажі, що залишилися на станції, показують свої карти ролей. Якщо **усі** вони прибульці, перемагають люди. Але, якщо принаймні одна людина залишилася на станції, перемагають прибульці.





ВАЖЛИВО. Рятувальний гвинтокрил залишається на станції доти, доки йому вистачає палива. Під час фази 2 просувайте фішку палива на одну поділку по треку. Якщо фішка палива досягла останньої поділки, гвинтокрил відлітає без пасажирів, кидаючи дослідників напризволяще.



Під час фази 2 («Обслуговування станції та наближення рятувального гвинтокрила») рятувальний гвинтокрил прибуває на станцію. Під час фази 4 червоний гравець вирішує сісти в рятувальний гвинтокрил, бо має найнижчий рівень підозр. Він запускає процес кінця гри й починає вибирати персонажів, які врятовуються разом із ним. Сівши в рятувальний гвинтокрил, він повинен вирішити, чи брати з собою жовтого персонажа (другого за найнижчим рівнем підозр). Однак він не довіряє жовтому — під час гри жовтий персонаж поведився доволі дивно. Урешті-решт він вирішує залишити жовтого персонажа на станції. Червоний гравець вирішує взяти зеленого, бо цілком довіряє йому.

Зелений сідає у гвинтокрил і, показавши свою карту ролі, доводить, що він справді людина. У гвинтокрил сів новий персонаж, тож процес знову починається з початку треку підозр. Найнижчий рівень підозр усе ще має жовтий гравець. Утім, обидва гравці у гвинтокрилі відмовляються брати його. Наступний за рівнем підозр — синій гравець. Червоний і зелений гравці також не довіряють синьому гравцеві, бо протягом гри жовтий і синій гравці співпрацювали. Отже, червоний і зелений вирішують ризикнути і залишити синього гравця на станції. Гвинтокрил покидає станцію, жовтий і синій гравці показують свої карти ролей. Вони справді виявляються прибульцями. Люди зробили правильний вибір і перемогли в грі.

УТЕЧА НА ШТАТНОМУ ГВИНТОКРИЛІ АБО СНІГОХОДІ

Якщо персонаж має карту предмета «Ключі», він може втекти зі станції на штатному гвинтокрилі або снігоході. Для цього транспорт повинен бути готовий до запуску (див. с. 22), а лідер — призначити карту «Активация» персонажу з картою «Ключі», який перебуває у відповідній локації. Цей персонаж першим сідає в штатний гвинтокрил/снігохід і починає процес посадки інших персонажів так само, як і на рятувальний гвинтокрил: першим у транспорт може сісти персонаж з найменшим рівнем підозр, а потім інші персонажі, чії диски підозр перебувають далі на треку (незважаючи на те, у яких вони локаціях). Якщо більше ніхто не сяде в транспорт, гравець із картою «Ключі» сам тікає зі станції (один із варіантів перемоги невикритого прибульця, якщо цим гравцем буде він).



Прибулець перемагає, якщо:

- він поглинув останню людину;
- у грі залишилась 1 чи більше людей, але всі вони замерзли на смерть на станції;
- він утік разом із людьми (на рятувальному гвинтокрилі, штатному гвинтокрилі або снігоході);
- невикритий прибулець утік сам (на рятувальному гвинтокрилі, штатному гвинтокрилі або снігоході).

ПОЯСНЕННЯ

Навіть якщо люди знищать усіх прибульців, для перемоги вони все одно повинні втекти зі станції, щоб попередити людство про страшну загрозу. Усі персонажі-прибульці — частини одного інопланетного організму, тоді як люди — незалежні члени однієї команди. Коли прибулець поглинає останню людину, команда людей зазнає поразки, а всі прибульці стають переможцями. У рідкісному випадку, коли невикриті прибульці заражають усіх персонажів-гравців, виграють усі прибульці, крім гравця, якого заразили останнім. Щоб визначити останнього зараженого, радимо прибульцям запам'ятовувати усі рази, коли персонажі-люди брали у вас жетон зараження «Прибулець». Так ви зможете відстежити ланцюжок зараження.



ЗДІБНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ

БЕННІНГЗ

Якщо йому призначають карту дії «АКТИВАЦІЯ», коли він перебуває на метеостанції, Беннінгз двічі кидає кістку погоди і вибирає будь-який з випалих результатів.



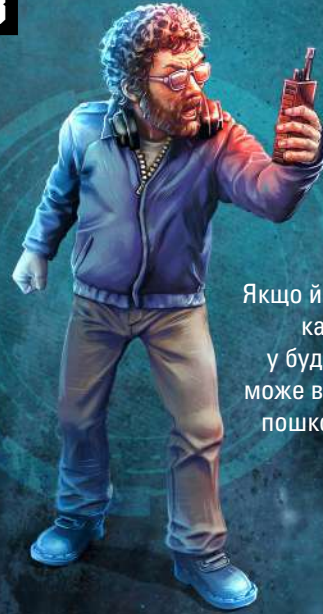
КЛАРК

Він ігнорує собак в усіх локаціях і не розіграє зіткнення в локації, якщо опинився наодинці з собакою.



ВІНДОВЗ

Якщо йому призначають карту дії «РЕМОНТ» у будь-якій локації, він може вилучити 2 жетони пошкоджень замість 1.



МАКРІДІ

Якщо йому призначають карту дії «АКТИВАЦІЯ», коли він перебуває в арсеналі, Макріді може взяти 3 карти, вибрати 1 з них, а 2 інші скинути.



ГАРРІ

Під час фази 4, після того як він узяв карти, Гаррі може скинути 1 карту дії та взяти нову.



НОРРІС

Норріс має власний ліхтарик, тому не дотримується правил темряви: він завжди може вибрати карту дії, яку розмістить на листі лідера. Крім того, виконуючи особливу дію, він може взяти 2 карти, вибрати й розмістити на листі лідера одну, а іншу скинути.



ДОКТОР БЛЕР

Якщо йому призначають карту дії «АКТИВАЦІЯ», коли він перебуває в лабораторії, доктор Блер може взяти 1 додатковий жетон лабораторії.



НОЛЗ

Якщо йому призначають карту дії «АКТИВАЦІЯ», коли він перебуває на кухні, то для приготування їжі Нолз переміщує з підсобки 1 фішку їжі замість 2.



ЗБРОЯ ТА ПРЕДМЕТИ

Гравець може мати будь-яку кількість карт зброї та предметів і жетонів. Не показуйте отримані карти або жетони іншим гравцям (крім «Вогнемета» — див. нижче), доки не використаєте їх. Якщо не вказано інакше (див. виняток нижче), кожну карту або жетон лабораторії можна використати лише один раз, після чого **вилучити з гри**. Не повертайте їх у колоди або мішечок.

Виняток. Якщо ви стаєте викритим прибульцем і скидаєте карти зброї і предметів, то всі свої карти зброї та предметів повертайте під низ відповідних колод, а жетони лабораторії скидайте долілиць.

Примітка. Деяка зброя дозволяє уникати зіткнень із іншими персонажами, але не з собаками або викритими прибульцями. Якщо колода зброї або предметів вичерпалася, гравці більше не можуть брати з неї карти (але в колоді можуть з'явитися карти, якщо їх поверне викритий прибулець).

ВИКОРИСТАННЯ ЗБРОЇ



ВОГНЕМЕТ

Отримавши цю карту, покладіть її перед собою горілиць і розмістіть на ній 6 фішок каністр. «Вогнемет» можна використати в бою з викритим прибульцем, скинувши 1 фішку каністри з його карти. **Ви також повинні скинути 1 карту дії долілиць зі стосу активних карт і покласти на бік фігурку свого персонажа.** Прибулець скидає зі своєї локації жетон сили на 1 очко (у свій запас) і тікає (див. с. 9).

За допомогою карти «Вогнемет» можна уникнути зіткнення (і перевірки зараження), скинувши з неї 1 фішку каністри (див. с. 9).

«Вогнемет» також можна використати, щоб підпалити свою локацію, вилучивши її з гри, і завдяки цьому нагріти станцію, що замерзає. Для цього скиньте 1 фішку каністри з карти «Вогнемет». **Ви також повинні скинути 1 карту дії долілиць зі стосу активних карт і покласти на бік фігурку свого персонажа в кімнаті відпочинку.** Потім покладіть жетон вогню в локацію, яку підпалили, і вилучіть відповідну карту з колоди локацій. Після виконання цієї дії маркер замерзання повертається на початок свого треку.



ВОГНЕПАЛЬНА ЗБРОЯ

За допомогою карти «Вогнепальна зброя» можна уникнути зіткнення (і перевірки зараження). Карту «Вогнепальна зброя» не скидають після використання (див. с. 9).



ДИНАМІТ І КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Карту «Динаміт» або «Коктейль Молотова» можна використати в бою з викритим прибульцем. **Ви також повинні скинути 1 карту дії долілиць зі стосу активних карт і покласти на бік фігурку свого персонажа.** Прибулець скидає з локації жетон сили на 1 очко (у свій запас) і тікає (див. с. 9).

Карту «Динаміт» або «Коктейль Молотова» також можна використати, щоб підпалити свою локацію, вилучивши її з гри, і завдяки цьому нагріти станцію, що замерзає. **Ви також повинні скинути 1 карту дії долілиць зі стосу активних карт і покласти на бік фігурку свого персонажа в кімнаті відпочинку.** Потім покладіть жетон вогню в локацію, яку підпалили, і вилучіть відповідну карту з колоди локацій. Після виконання цієї дії маркер замерзання повертається на початок свого треку.



ХОЛОДНА ЗБРОЯ

За допомогою карти «Холодна зброя» можна уникнути зіткнення (і перевірки зараження). Карту «Холодна зброя» вилучають із гри після використання (див. с. 9).

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТІВ



ДРІТ

Цю карту можна використати разом із «Вогнеметом», щоб провести перевірку Б під час фази 6, скинувши 1 фішку каністри. Карту «Дріт» не скидають після використання.



ІНСТРУМЕНТИ

Цю карту можна використати, щоб відремонтувати локацію, у якій стоїть фігурка вашого персонажа, без використання карти дії «РЕМОНТ». Вилучіть карту «Інструменти» з гри та приберіть 1 жетон пошкодження з локації. Використання карти «Інструменти» **не вважають** вашою дією в цьому раунді, це вільна додаткова дія.



КЛЮЧІ (Свід снігохода або штатного гвинтокрила)

Цю карту можна використати, щоб утекти зі станції на штатному гвинтокрилі або снігоході. Щоб зробити це, транспорт повинен бути готовий до запуску (див. с. 22), а лідер — призначити під час фази 4 карту дії «АКТИВАЦІЯ» персонажу з «Ключами».



ЛІХТАРИК

«Ліхтарик» дає змогу ігнорувати правила темряви (див. с. 7) та грати свої карти як завжди. «Ліхтарик» не скидають після використання. Якщо ви виконуєте особливу дію (див. с. 8), то можете взяти 2 карти, вибрати й розмістити на листі лідера одну, а іншу скинути.



ПАЛИВО

Цю карту можна використати, щоб розмістити 1 фішку палива в локації, у якій стоїть фігурка вашого персонажа. Вилучіть карту «Паливо» з гри, візьміть фішку палива з відповідного запасу (на вулиці або з підземного сховища) й розмістіть її у вашій локації. Використання карти «Паливо» **не вважають** вашою дією в цьому раунді, це вільна додаткова дія.

ПІДПАЛЕННЯ ЛОКАЦІЇ

Під час фази 4, перед виконанням дій персонажами, гравець із підхожою зброєю (див. ліворуч) може з дозволу лідера підпалити локацію, щоб нагріти станцію. Після підпалення локації гравці не можуть туди переміщуватися та виконувати там будь-які дії до кінця гри. Карту відповідної локації вилучають з гри. Якщо станція замерзла, поверніть маркер замерзання на початок треку. Усіх персонажів, які перебували в підпаленій локації, відразу переміщують у кімнату відпочинку. Усі собаки, які були там, тікають — розмістіть їх фігурки біля поля, вони повернуться на поле під час фази 8.

ЛОКАЦІЇ ТА ДІЇ ЛОКАЦІЙ

На наступних сторінках наведений докладний опис локацій.

Примітка. Зони на ігровому полі мають різні кольори.

ЗЕЛЕНІ зони — це локації, у які можуть переміщуватися будь-які живі істоти (персонажі, викриті прибульці та собаки).

СИНІ зони — це локації, у які можуть переміщуватися лише персонажі (в одній локації може перебувати будь-яка кількість персонажів).

ФІОЛЕТОВІ зони — це локації, у які можуть переміщуватися лише викриті прибульці та собаки.

ЧЕРВОНІ та **ЖОВТІ** зони — це не локації. **ЧЕРВОНІ** зони — це просто місця для скидання карт і жетонів, а **ЖОВТІ** зони використовують для зберігання припасів станції.

ВАЖЛИВО. Коли ви з будь-якої причини вилучаєте локацію, також вилучіть із гри відповідну карту з колоди локацій.

АРСЕНАЛ

Максимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: створіть колоду зброї залежно від кількості гравців:

4–5 гравців: 3 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 1 «Вогнемет», 1 «Вогнепальна зброя» і 3 «Холодна зброя».

6–7 гравців: 3 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 1 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя».

8 гравців: 4 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 2 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя».

ПРИЗНАЧЕННЯ: тут можна знайти зброю.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 2 карти зброї, залиште собі 1 з них, а другу покладіть під низ колоди. Якщо ви отримали «Вогнемет», покладіть його перед собою горілиць. Інакше не показуйте отриманої карти іншим гравцям.

Саботаж за допомогою карти дії: вилучіть 1 карту зброї з гри, не дивлячись на неї.

Саботаж викритого прибульця: не дивлячись на ці карти, вилучіть із гри по 1 карті зброї за кожне очко сили прибульця в арсеналі.



ГЕНЕРАТОРНА

Максимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри заповніть всі комірки генераторної фішками палива.

ПРИЗНАЧЕННЯ: живить станцію електроенергією.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 1 фішку палива із підземного сховища й розмістіть у генераторній.

Саботаж за допомогою карти дії: додайте 1 жетон пошкодження.

Саботаж викритого прибульця: додайте 1 жетон пошкодження за кожне очко сили прибульця в генераторній.

Ремонт: вилучіть 1 жетон пошкодження.

ПОШКОДЖЕНА (МАЄ ПРИЙМІМНІ 2 ЖЕТОНИ ПОШКОДЖЕНЬ): якщо в цю локацію додають 2-й жетон пошкодження, відбувається збій живлення. Покладіть у генераторну жетон збою живлення. Доки цей жетон у грі, під час фази 4 діють правила темряви (див. с. 7).

КІМНАТА ВІДПОЧИНКУ

Будь-яка кількість персонажів.
Недоступна викритим прибульцям.



ПРИГОТУВАННЯ: тут персонажі починають гру.

ПРИЗНАЧЕННЯ: це місце зустрічі персонажів під час фази 5. Тут вони обмінюються картами, проводять перевірки й висувають звинувачення.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ: немає.

КОТЕЛЬНЯ

Максимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри заповніть всі комірки котельні фішками палива.

ПРИЗНАЧЕННЯ: опалює всю станцію, доки всі комірки пошкоджені не будуть заповнені жетонами пошкодженень.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 1 фішку палива з підземного сховища й розмістіть у котельні.

Саботаж за допомогою карти дії: додайте 1 жетон пошкодження.

Саботаж викритого прибульця: додайте 1 жетон пошкодження за кожне очко сили прибульця в котельні.

Ремонт: вилучіть 1 жетон пошкодження.

ПОШКОДЖЕНА: якщо бракує фішок палива, які повинна спожити котельня, щоб нагріти станцію, розмістіть стільки жетонів пошкодженень, скільки бракує фішок палива.

ЗРУЙНОВАНА: якщо під час перевірки протягом фази 2 котельня зазнає невідновних пошкоджень, її більше не можна відремонтувати. Покладіть плитку замерзання в цю локацію, а маркер замерзання — на початок треку. У наступних раундах цей маркер просуватиметься по треку замерзання згідно зі значенням, указаним у комірці таблиці погоди в рядку пошкодженого котла.

КУХНЯ (ТА ПІДСОБКА)

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри незалежно від кількості гравців заповніть всі комірки підсобки фішками їжі.

ПРИЗНАЧЕННЯ: тут зберігається їжа для дослідників на станції.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: приготуйте їжу на цей раунд: візьміть 2 фішки їжі з підсобки й розмістіть їх на кухні.

Саботаж за допомогою карти дії: скиньте 2 фішки їжі з підсобки.

Саботаж викритого прибульця: скиньте 2 фішки їжі за кожне очко сили прибульця на кухні.

ПОШКОДЖЕННЯ: якщо під час фази 7 на кухні та в підсобці бракує їжі, щоб прогодувати дослідників станції (див. с. 16), ліміт руки кожного персонажа зменшується до 2 карт. Гравець скидає 1 карту з руки, якщо перевищує цей ліміт.

ЛАБОРАТОРІЯ

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри кількість жетонів у лабораторії залежить від кількості гравців. Покладіть у мішечок лабораторії по 2 жетони зразків крові та по 3 жетони зіпсованих зразків на кожного гравця.

ПРИЗНАЧЕННЯ: гравці отримують тут жетони, потрібні для проведення перевірки А, щоб розкрити роль персонажа з найвищим рівнем підозр.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 1 жетон лабораторії з мішечка. Ви можете або відразу скинути жетон долілиць, або залишити собі для подальшого використання.

Саботаж за допомогою карти дії: скиньте 1 жетон лабораторії зі зразком крові (зелений) з мішечка.

Саботаж викритого прибульця: скиньте 1 випадковий жетон із мішечка за кожне очко сили прибульця в лабораторії. Скидайте ці жетони долілиць.



МЕТЕОСТАНЦІЯ

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: немає.

ПРИЗНАЧЕННЯ: дає змогу кинути кістку погоди й додати 1 фішку палива в будь-яку локацію, якщо в ній є вільна комірка для цієї фішки. Після кидка кістка погоди залишається на метеостанції до наступного раунду.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: киньте кістку погоди. Якщо кістка погоди вже була на метеостанції, можна або вибрати попередній результат, або залишити новий результат. Крім того, додайте 1 фішку палива з підземного сховища в генераторну або в котельню (вирішує гравець, який виконує дію).

Саботаж за допомогою карти дії: скиньте 1 фішку палива з підземного сховища.

Саботаж викритого прибульця: скиньте 1 фішку палива з підземного сховища за кожне очко сили прибульця на метеостанції.

ПСАРНЯ

Тільки викриті прибульці та собаки



ПРИГОТУВАННЯ: покладіть сюди карту локації «Псарня».

ПРИЗНАЧЕННЯ: тут можна закривати собак. Якщо на псарні є принаймні 1 собака, додайте карту «Псарня» в колоду локацій.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ: немає

РАДІОРУБКА

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри розмістіть у радіорубці таку кількість жетонів пошкоджень, що дорівнює кількості гравців.

ПРИЗНАЧЕННЯ: після завершення ремонту радіорубки можна надіслати сигнал S.O.S. і викликати рятувальний гвинтокріл за допомогою дії «АКТИВАЦІЯ». У такому разі розмістіть фішку рятувального гвинтокрила на першій поділці верхнього треку S.O.S. (див. с. 7).

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: відправте сигнал S.O.S.

Саботаж за допомогою карти дії: додайте 1 жетон пошкодження.

Саботаж викритого прибульця: додайте 1 жетон пошкодження за кожне очко сили прибульця в радіорубці.

Ремонт: вилучіть 1 жетон пошкодження.

ПОШКОДЖЕНА (МАЄ ПРИНАЙМНІ 1 ЖЕТОН ПОШКОДЖЕННЯ): доки радіорубка пошкоджена, ви не зможете відправити сигнал S.O.S.

Примітка. Якщо сигнал S.O.S відправлено, рятувальний гвинтокрил продовжить летіти на станцію, навіть якщо радіорубка пізніше знову буде пошкоджена.

СКЛАД

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака



ПРИГОТУВАННЯ: залежно від кількості гравців створіть колоду предметів, узявши вказані нижче карти:

4–5 гравців: 2 «Ліхтарик», 2 «Паливо», 2 «Ключі», 2 «Інструменти» та 1 «Дріт».

6 гравців: 3 «Ліхтарик», 2 «Паливо», 2 «Ключі», 2 «Інструменти» та 1 «Дріт».

7 гравців: 3 «Ліхтарик», 3 «Паливо», 2 «Ключі», 3 «Інструменти» та 2 «Дріт».

8 гравців: 3 «Ліхтарик», 4 «Паливо», 2 «Ключі», 4 «Інструменти» та 2 «Дріт».

ПРИЗНАЧЕННЯ: тут ви можете знайти різні предмети, зокрема: «Ліхтарик», щоб ігнорувати правила темряви; «Паливо», щоб додати фішку палива в локацію; «Ключі», щоб утекти на штатному гвинтокрилі або снігоході; «Інструменти», щоб відремонтувати локацію; а також «Дріт», щоб розкрити роль вибраного персонажа під час перевірки Б.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 2 карти предметів, залиште собі 1 з них, а другу покладіть під низ колоди. Не показуйте ці карти іншим гравцям.

Саботаж за допомогою карти дії: вилучіть 1 випадкову карту предмета з гри, не дивлячись на неї.

Саботаж викритого прибульця: не дивлячись на ці карти, вилучіть із гри по 1 карті предмета за кожне очко сили прибульця на складі.

СНІГОХІД

Макимум: 3 персонажі + викритий прибулець
+ 1 собака (під час утечі — без обмежень)



ПРИГОТУВАННЯ: на початку гри розмістіть на снігоході 1 жетон пошкодження.

ПРИЗНАЧЕННЯ: якщо снігохід відремонтований і заправлений паливом, на ньому можна втекти зі станції.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 1 фішку палива із запасу на вулиці й розмістіть на снігоході. Або спробуйте втекти, якщо снігохід готовий до запуску (див с. 17).

Саботаж за допомогою карти дії: додайте 1 жетон пошкодження.

Саботаж викритого прибульця: додайте 1 жетон пошкодження за кожне очко сили прибульця на снігоході.

Ремонт: вилучіть 1 жетон пошкодження.



ПОШКОДЖЕНИЙ (МАЄ ПРИНАЙМНІ 1 ЖЕТОН ПОШКОДЖЕННЯ): доки снігохід пошкоджений, на ньому не можна втекти, навіть якщо він заправлений паливом, а один із персонажів має «Ключі».

СПАЛЬНЯ

Будь-яка кількість персонажів.
Недоступна викритим прибульцям.



ПРИГОТУВАННЯ: немає.

ПРИЗНАЧЕННЯ: дає змогу скинути всі карти дій з руки та вибрати таку саму кількість карт із колоди. Після цього перетасуйте карти з колоди з картами зі скиду, щоб утворити нову колоду.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: немає.

ДОСТУПНІ ДІЇ: немає.

ШТАТНИЙ ГВИНТОКРИЛ

Макимум: 3 персонажі
+ викритий прибулець + 1 собака
(під час утечі — без обмежень)



ПРИГОТУВАННЯ: розмістіть на штатному гвинтокрилі жетони пошкодження залежно від кількості гравців:

4 гравці: 2 жетони пошкодження.

5 гравців: 3 жетони пошкодження.

6 гравців: 4 жетони пошкодження.

7 гравців: 5 жетонів пошкодження.

8 гравців: 6 жетонів пошкодження.

ПРИЗНАЧЕННЯ: якщо штатний гвинтокрил відремонтований і заправлений паливом, на ньому можна втекти зі станції.

БОНУС ЗА СПІВПРАЦЮ: є.

ДОСТУПНІ ДІЇ:

Активация: візьміть 1 фішку палива із запасу на вулиці й розмістіть на штатному гвинтокрилі. Або спробуйте втекти, якщо штатний гвинтокрил готовий до запуску (див с. 17).

Саботаж за допомогою карти дії: додайте 1 жетон пошкодження.

Саботаж викритого прибульця: додайте 1 жетон пошкодження за кожне очко сили прибульця на штатному гвинтокрилі.

Ремонт: вилучіть 1 жетон пошкодження

ПОШКОДЖЕНИЙ (МАЄ ПРИНАЙМНІ 1 ЖЕТОН ПОШКОДЖЕННЯ): доки штатний гвинтокрил пошкоджений, на ньому не можна втекти, навіть якщо він заправлений паливом, а один із персонажів має «Ключі».

ІСТОТА

НАСТІЛЬНА ГРА



ПРАВИЛА ДЛЯ 1–3 ГРАВЦІВ

ПРИМІТКА ВІД АВТОРІВ

Цей варіант гри значно відрізняється від звичайного варіанту гри для 4–8 гравців.

У варіанті гри для 1–3 гравців через відсутність взаємодії не використовують механіки, які створюють напругу та дають можливість блефувати.

Натомість цей варіант пропонує інший досвід. Ви зможете зіграти в кооперативному або в соло-режимі проти Істоти, якою керує сама гра.

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

3 шестигранні кістки дій (кожна з такими символами на гранях: 2 активації, 2 ремонти, 1 саботаж та 1 зростання загрози прибульця), 8 карт ролей (6 людей і 2 прибульці) та 1 особливий лист лідера.

ПРИГОТУВАННЯ

Виконайте звичайні приготування до гри з такими змінами:

- 7 Створіть колоду зброї, узявши такі карти: 3 «Динаміт»/«Коктейль Молотова», 1 «Вогнемет», 2 «Вогнепальна зброя» і 4 «Холодна зброя».
- 8 Створіть колоду предметів, узявши такі карти: 3 «Ліхтарик», 3 «Паливо», 2 «Ключі», 3 «Інструменти» та 2 «Дріт».
- 9 Покладіть 14 фішок палива в підземне сховище.
- 10 Покладіть 5 фішок палива в запас на вулиці.

- 11 Розмістіть у радіорубці на відповідних комірках 6 жетонів пошкоджень.
- 12 Покладіть у мішечок лабораторії 12 жетонів зразків крові та 18 жетонів зіпсованих зразків.
- 13 Роздайте кожному гравцеві випадкові листи персонажів (або виберіть персонажів свідомо): 6 листів персонажів, якщо граєте соло; по 3 листи, якщо граєте вдвох; по 2 листи, якщо граєте втроєх. Поставте вертикально відповідні фігурки персонажів у кімнаті відпочинку.
- 14 Для кожного вибраного персонажа візьміть компоненти вибраного кольору: 1 диск підозр та 1 жетон зараження. Розмістіть диск підозр на жовтій поділці треку підозр, а жетон зараження — на лист персонажа, щоб визначити його колір.
- 15 Візьміть 8 карт особливих ролей (для 1–3 гравців). Перетасуйте їх і роздайте долілиць, поклавши по 1 випадковій карті під кожен із 6 листів персонажів. Не дивіться ці карти. Решту карт покладіть назад у коробку, не дивлячись на них. (Цей крок замінює крок 16 приготувань за звичайними правилами — розподіл жетонів зараження собак.) **Важливо.** Роздавайте ці карти навмання і не дивіться на них під час цього кроку.
- 16 Розмістіть будь-яку фігурку прибульця (як маркер загрози прибульця) на 6-ту поділку (червона поділка для 6 гравців) треку підозр, щоб визначити початкову позицію маркера загрози прибульця.
- 21 Той, хто останнім дивився фільм «The Thing», стає першим гравцем. Він бере лист лідера для 1–3 гравців і кладе його перед собою.

ОГЛЯД ГРИ

Цей кооперативний варіант значно відрізняється від звичайної гри для 4–8 гравців. Головні відмінності — використання кісток дій замість карт дій і виконання дій прибульця під час фази 4 (а не фази 3). Тепер раунд складається з таких фаз:

| | |
|---|---|
|  | Фаза 1. Погодні умови (БЕЗ ЗМІН) <i>Лідер кидає кубик погоди, щоб визначити погодні умови.</i> |
|  | Фаза 2. Обслуговування станції та наближення рятувального гвинтокрила (БЕЗ ЗМІН) <i>Лідер вилучає фішки палива з локацій згідно з таблицею погоди й просуває фішку рятувального гвинтокрила вперед.</i> |
|  | Фаза 3. Переміщення персонажів <i>Персонажі намагаються налагодити роботу станції, переміщуються локаціями й полюють на прибульця.</i> |
|  | Фаза 4. Дії прибульця (тільки якщо прибулець викритий) <i>Прибулець виконує свій хід за спеціальним ігровим алгоритмом, використовуючи карти локацій і жетони сили прибульця.</i> |
|  | Фаза 5. Дії персонажів <i>Персонажі виконують дії, використовуючи кубики дій.</i> |
|  | Фаза 6. Кімната відпочинку <i>Під час відпочинку персонажі можуть обмінюватися зброєю та предметами.</i> |
|  | Фаза 7. Перевірки (тільки якщо принаймні 1 персонаж має можливість провести перевірку) (БЕЗ ЗМІН) <i>Персонажі, які мають потрібне для перевірки обладнання, можуть його використати, щоб перевірити ролі інших персонажів.</i> |
|  | Фаза 8. Харчування (БЕЗ ЗМІН) <i>Лідер скидає їжу для того, щоб нагодувати персонажів.</i> |
|  | Фаза 9. Переміщення собак, зміна лідера та зміна загрози прибульця <i>Собаки переміщуються локаціями відповідно до взятих карт. Новий гравець бере жетон лідера. Загроза прибульця змінюється.</i> |

ДОКЛАДНІШЕ ПРО ФАЗИ

Важливо. У цьому розділі ми докладно розглянемо тільки ті фази, які змінилися. Решту фаз розігрують за звичайними правилами для 4–8 гравців.

ФАЗА 1. ПОГОДНІ УМОВИ

Цю фазу розігрують як завжди.

ФАЗА 2. ОБСЛУГОВУВАННЯ СТАНЦІЇ ТА НАБЛИЖЕННЯ РЯТУВАЛЬНОГО ГВИНТОКРИЛА

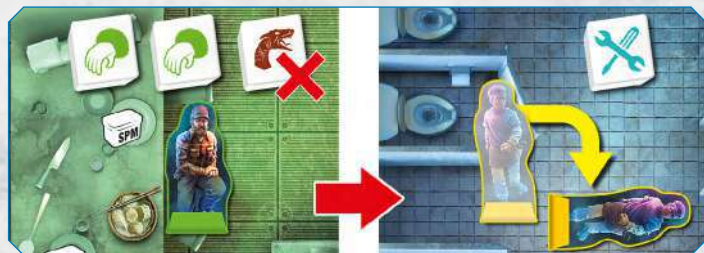
Цю фазу розігрують як завжди.

ФАЗА 3. ПЕРЕМІЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Починаючи з лідера, кожен гравець повинен перемістити всіх своїх персонажів. Для кожного свого персонажа гравець вибирає один із двох варіантів:

- Розмістити персонажа в будь-якій іншій локації, крім спальні. Якщо після переміщення всіх персонажів кілька персонажів опиняться в одній локації, просуньте їхні диски підозр на 1 поділку по треку підозр. Якщо один персонаж опиниться в локації з собакою, проведіть перевірку зараження за звичайними правилами (див. с. 10). Однак тепер гравець ВІДРАЗУ розкриває свою роль, якщо це виявляється жетон «Прибулець» (див. «Викриття прибульця» нижче).
- Розмістити персонажа в спальні. Якщо гравець хоче отримати потрібний результат на кістці, то після переміщення персонажа в спальню він може в будь-який момент фази дій персонажа покласти цього персонажа на бік, щоб змінити 1 невикористаний результат кістки дії на будь-який інший результат.

Важливо. У кожному раунді тільки 1 персонаж може переміститися в спальню.



У цьому прикладі лідер кидає кістки дій. Він отримує 2 активації та 1 зростання загрози прибульця. Він вирішує призначити ці дії зеленому персонажу. Зеленому потрібна дія ремонту, тож фігурку жовтого персонажа в спальні кладуть на бік, щоб змінити результат зростання загрози прибульця на ремонт. Тепер зелений персонаж зможе виконати дію ремонту.

ВАЖЛИВО. Якщо диски підозр 1 або більшої кількості персонажів опинилися на одній поділці треку з маркером загрози прибульця, виконайте вказівки з розділу «Викриття прибульця» нижче.

ВИКРИТТЯ ПРИБУЛЬЦЯ

Протягом гри прибулець може бути викритий 3 різними способами:

- Внаслідок перевірки.
- Після зараження від собаки.
- Якщо диски підозр 1 або більшої кількості персонажів перебувають на одній поділці треку з маркером загрози прибульця.

У будь-якому разі, на відміну від правил гри для 4–8 гравців, сила прибульця дорівнюватиме 5 під час першого викриття. Якщо прибульця вже викривали раніше, правила не змінюються (у запас прибульця додають тільки жетон сили на 1 очко).

Важливо. Якщо на одній поділці з маркером загрози прибульця перебувають диски підозр різних персонажів, лише 1 з цих персонажів стає прибульцем (лідер вирішує, хто саме). Компоненти викритого прибульця (зокрема диск підозр) вилучають із гри за звичайними правилами, але його карту ролі НЕ розкривають.

Після цього перемістіть маркер загрози прибульця праворуч по треку підозр на стільки поділок, скільки дисків підозр залишилося на цій поділці.

ФАЗА 4. ДІЇ ПРИБУЛЬЦЯ

Цю фазу розігрують, якщо прибулець вже було викрито (внаслідок перевірки або якщо маркер загрози прибульця опинився на одній поділці з диском підозр цього персонажа). Віднині прибулець намагатиметься лише поглинати інших живих істот і влаштувати саботаж на станції. Викритим прибульцем керує сама гра за допомогою спеціального алгоритму:

- Прибулець атакуватиме локації, що відповідають випадковим картам, узятим із колоди локацій. Він завжди намагатиметься атакувати локацію з достатньою силою, щоб здолати найбільшу кількість персонажів.
- Спершу визначте локацію, у якій перебуває найбільше персонажів. Сила атаки прибульця в цьому раунді дорівнює кількості персонажів у цій локації + 1.



Потім візьміть випадкову карту з колоди локацій і покладіть її долілиць. Розмістіть на ній жетони сили прибульця на стільки очок, яка сила атаки прибульця. Якщо бракує очок сили прибульця, розмістіть на цій карті усі наявні жетони сили.

Якщо в запасі прибульця залишилися жетони сили, повторіть описані вище кроки: візьміть ще одну карту локації, покладіть її долілиць і розмістіть на ній жетони сили прибульця. Продовжуйте цей процес, доки прибулець не використає всі свої жетони сили.



Біля карти локації із 3 жетонами сили викладіть другу карту й розмістіть на ній 2 жетони сили, бо це усе, що залишилося в прибульця.

Розмістивши жетони сили на картах локацій, які атакуватиме прибулець, відкрийте ці карти й покладіть жетони сили прибульця у відповідні локації на полі. Розіграйте зіткнення та саботаж за звичайними правилами.



Карти локацій відкриті. Жетони сили прибульця розміщені у відповідних локаціях.

ФАЗА 5. ДІЇ ПЕРСОНАЖІВ

Під час цієї фази персонажі виконують дії (на початку фази можна спробувати втекти на рятувальному гвинтокрилі за звичайними правилами). Лідер кидає 3 кістки дій і, подивившись на випалі результати, вирішує, якому персонажу призначити ці кістки дій. Персонаж, який перебуває у спальні, може змінити один з випалих результатів на бажаний. Покладіть фігурку цього персонажа на бік, щоб не забути, що він уже змінив результат кістки в поточному в раунді.

Персонаж, якому лідер призначив кістки дій, тепер може скасувати 1 або більше результатів кісток, просунувши свій диск підозр на 1 поділку по треку підозр за кожен скасований результат.

Якщо залишилися нескасовані результати саботажу та/або зростання загрози прибульця, їх усі треба застосувати. У такому разі скасуйте дію персонажа й покладіть його фігурку на бік:

- Саботаж. Виконайте дію саботажу в локації, де перебуває персонаж.
- Зростання загрози прибульця. Перемістіть маркер загрози прибульця на 1 поділку ліворуч по треку підозр.

Якщо немає результатів саботажу та/або зростання загрози прибульця, персонаж може виконати **1 дію** (активація або ремонт), що відповідає результату однієї з кісток дій (якщо вони залишилися). Потім покладіть на бік фігурку цього персонажа. Персонаж може також використати результат активації або ремонту, щоб підпалити свою локацію (див. «Підпалення локації», с. 19).



На кістках дій випали 1 ремонт, 1 активація та 1 саботаж. Персонаж просуває свій диск підозр на 1 поділку, щоб скасувати результат саботажу. Тепер він може вибрати один із двох позostalих результатів, щоб виконати відповідну дію.



На кістках дій випали 2 зростання загрози прибульця та 1 саботаж. Персонаж просуває свій диск підозр персонажа на 3 поділці, щоб скасувати ці 3 результати. Він не виконує дії та кладе фігурку свого персонажа на бік.

Персонажі користуються бонусом за співпрацю, як у звичайній грі (див. «Бонус за співпрацю», с. 11).

Після виконання дії принаймні одним персонажем лідер може кинути кістки ще раз і призначити їх іншому персонажу або перейти до наступної фази. Якщо лідер вирішує продовжити цю фазу, він знову кидає кістки дій і призначає їх іншому персонажу. Лідер може продовжувати, доки є персонажі, чії фігурки стоять вертикально.

ФАЗА 6. КІМНАТА ВІДПОЧИНКУ

Під час цієї фази всі гравці повертають своїх персонажів у кімнату відпочинку, де можуть обмінюватися картами зброї та/або предметів.

ФАЗА 7. ПЕРЕВІРКИ

Гравці проводять перевірки за звичайними правилами. Перевіряючи персонажа, відкрийте карту особливої ролі, що лежить під листом персонажа, щоб дізнатися, людина він чи прибулець. Єдина зміна — значення початкової сили прибульця, коли прибулець викривають вперше. На відміну від звичайних правил, **сила прибульця завжди дорівнює 5, коли його викрито вперше**. Якщо прибулець вже викривали раніше, то з кожним наступним викриттям додавайте в його запас жетон сили на 1 очко як завжди.

Важливо. Якщо персонаж стає прибульцем без перевірки (наприклад, коли його диск підозри опиняється на тій самій поділці, що й маркер загрози прибульця), його карту особливої ролі не розкривають.

ФАЗА 8. ХАРЧУВАННЯ

Цю фазу розігрують як завжди.

ФАЗА 9. ПЕРЕМІЩЕННЯ СОБАК, ЗМІНА ЛІДЕРА ТА ЗМІНА ЗАГРОЗИ ПРИБУЛЬЦЯ

Під час цієї фази собак переміщують по станції за звичайними правилами. Лідер збирає всіх собак, **які не перебувають на псарні**, і перетасовує колоду локацій. Потім він відкриває таку кількість карт, яка **дорівнює кількості собак, які НЕ перебувають на псарні**. Лідер розміщує по 1 собаці в кожній локації, що відповідає відкритій карті.

ТЕМРЯВА

Коли в генераторній відбувається збій живлення, станція занурюється в темряву. У такому разі під час фази дій персонажів кістки дій кидають лише ПІСЛЯ призначення їх персонажу. Якщо персонаж має «Ліхтарик», він може перекинути до 3 кісток (тільки під час темряви). Кістки можна перекидати по одній, не обов'язково відразу всі. Кожну кістку можна перекинути лише один раз.

Якщо в будь-який момент цієї фази відкрито карту «Псарня», її викладають на поле в локацію псарні, а всі собаки з відкритої псарні **відразу** вступають у гру. Лідер продовжує відкривати карти локацій і розміщувати у них собак, доки не розмістить усіх собак у локаціях. Після того як лідер розмістить усіх собак, гравець ліворуч від лідера бере лист лідера (якщо ви граєте удвох або утрюх).

Перемістіть маркер загрози прибульця по треку на 1 поділку ліворуч. Якщо маркер загрози опиняється на поділці, де перебуває чийсь диск підозр, цей персонаж стає прибульцем (так само, як і під час фази 7). Якщо на поділці більше ніж один диск підозр, лише один персонаж стає прибульцем (лідер вирішує, хто саме). Після цього перемістіть маркер загрози прибульця праворуч по треку підозр на стільки поділок, скільки дисків підозр залишилося на цій поділці.

УТЕЧА ЛЮДЕЙ І ПЕРЕМОГА В ГРІ

Коли люди намагатимуться втекти одним із трьох способів, прибулець спробує здійснити останню відчайдушну спробу зупинити їх. Прибулець переміщується у вибрану персонажами локацію для втечі й кидає таку кількість кісток дій, що дорівнює його силі. Якщо випало 3 або більше результатів саботажу та/або зростання загрози прибульця, людям не вдається втекти — відразу перейдіть до фази 6 і продовжуйте гру звідти. Інакше людям вдається втекти зі станції і перемогти!

ЗМІНИ ПРАВИЛ ЛОКАЦІЙ І ЗДІБНОСТЕЙ ПЕРСОНАЖІВ



Кухня. Якщо персонажі залишилися голодними (див. «Харчування», с. 16), то під час фази дій кидайте 2 кістки дій замість 3.



Псарня. Якщо карту «Псарня» відкрито під час фази 4, прибулець поглинає 1 собаку на псарні (якщо є) за звичайними правилами.



Спальня. Персонаж у цій кімнаті може змінити результат однієї кістки дій. Покладіть фігурку цього персонажа на бік і виставте потрібний результат кістки.



Гаррі. Під час фази 5, після того як йому були призначені кістки дій, Гаррі може перекинути 1 кістку дій.



Норріс. Якщо станція занурюється в темряву, то під час фази 5, після того як йому були призначені кістки дій, Норріс може перекинути до 3 кісток, кожну кістку лише один раз.

Якщо здібності будь-якого персонажа стосуються призначення карт дій, вражайте, що персонажу призначають кістки дій.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Андреа Креспі та Джузеппе Цицерио

Редактор: Роберто Вікаріо

Переклад англійською: Паоло Робіно

Художники: Давиде Корсі, Рікардо Кроса та Матіас Мацетті

Дизайнери: Матіас Мацетті, Мауріціо Джустиа — Vertigo Adv

Дизайн фігурок: Aragorn Marks Design Limited, Давиде Корсі, Фернандо Арментано та Крістіан Гартман зі студії «Ludus Magnus»

Менеджер на кікстартері: Мауро К'яботто

Редактор англійського видання: Вільям Ніблінг

Директор з виробництва: Сільвіо Негрі-Клементі

Видано за участі: Маріки Беретти, Алессандри Негрі-Клементі, Джованні Негрі-Клементі та Келлі Стокко

НАСТІЛЬНА ГРА «THE THING» видана

Pendragon Game Studio Srl, Via Curtatone 6, 20122, Мілан, Італія.

pendragongamestudio.com/it – info@pendragongamestudio.com.

Виготовлено: Pendragon Game Studio Date: квітень 2021

Адреса виробництва: Shanghai Bangds Printing CO. Ltd — Шанхай — Китай.

© Universal City Studios LLC.

Усі права застережено.

©2021, 2022 Pendragon Game Studio Srl.



Особливі подяки:

Андреа: насамперед я хотів би подякувати своїй дружині Сільвії та дочці Мішель за їхнє терпіння. Окрема подяка Джузеппе за те, що відправився зі мною в цю чудову подорож.

Джузеппе: дякую моїй дівчині Роберті за її безмежне терпіння, з яким вона вислуховувала мої теорії про ігрові механіки. Вона назавжди залишиться моєю улюбленою гравчиною-тестувальницею, бо вона надзвичайно чесна й критична. Я дуже вдячний Андреа за те, що повірив у мене й багато чому навчив. Також окрема подяка Сільвіо та Келлі з видавництва Pendragon за те, що прийняли нас як рідних.

Дякуємо вам, друзі із Саронно, за ігрові вечори: Джованні Скалабріні, Лука Де Грегоріс, Карло Теттаманті, Алессандро Тремолада, Сімоне Макканьян, Амброджо та Маттео Карнаго, Алессандро Каліні, Марко Фугаччі, Алессандро Бранка та Андреа Сеттоні, а також Ернесто, Розана й Давиде Ровелеті, Давиде Кальца, Даніеле Марліані, Роберто Джакомацо й Амброджо Грімі.

Окрема подяка Роберто Вікаріо, нашому другу й менеджеру з виробництва в Pendragon, а також усім, хто грав у нашу гру й допоміг зробити її такою, яка вона зараз!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання © 2023 Geekach спільно з White Games
www.geekach.com.ua • www.white-games.com.ua

Особлива подяка: Володимир Білодід, Владислав Дубчак, Сергій Тодоров



