

Mark Chaplin

THE THING

1. BEVEZETŐ

A THE THING John Carpenter 1982-es, azonos című horror remekműve alapján készült nem hivatalos, ingyenesen letölthető kártyajáték 2-6 játékos számára. A játékosok lehetőséget kapnak belebújni az Egyesült Államok 4-es számú kutatóbázisának űrület határán táncoló lakói bőrébe, hogy megküzdjenek a kutatóbázist fenyegető – azt a szó legszorosabb értelmében bekebelező – parazita idegen lényvel, mely képes tökéletesen lemásolni áldozatait. Az egyik játékos lesz a Dolog, míg a többiek emberek – legalábbis kezdetben...

A JÁTÉK CÉLJA

A (még) embereket alakító játékosok célja egyszerűen az, hogy túléljenek a játék végéig, és minden Dologgá vált játékost elpusztítsanak – de legalább biztosan tudniuk kell, hogy van-e közöttük ilyen.

A Dolog játékos célja, hogy elpusztítsa vagy megfertőzze a többi játékost, vagy legalább gyanúba keverje őket egymás szemében.

Amennyiben valamely oldal több játékosból áll, úgy ők együtt nyernek vagy veszítenek. A harc a két faj – emberek és idegenek – túléléséről szól. Amennyiben a játék során Dologgá válsz, attól kezdve a Dolog játékos oldalán küzdesz a győzelemért.

FOGALMAK

Főszereplők:

A kutatóbázis legénységének azon tagjai, akiket egy-egy játékos egyedül irányít.

Mellékszereplők:

A kutatóbázis legénységének azon tagjai, akiket a játékosok közösen irányítanak.

Dolog-főszereplő:

Olyan FŐSZEREPLŐ, aki valójában már nem ember, hanem Dolog. Ennek megfelelően a Dolog játékos titkos szövetségese.

El Capitan:

A kutatóbázis legénységének vezetője.

Dobj XK6-tal:

Dobj X db hatoldalú dobókockával.

Dölt betűs részek:

Szabálybővítések 5-6 fős játékokhoz.

2. A JÁTÉK ALKOTÓELEMEI

A játék a THE THING alapjáték mellett a THE THINGS kiegészítőt is tartalmazza. A kiegészítő lapok fekete báterű THINGS jellel ellátottak, és kizárólag az 5-6 fős játékban használhatók.

LEGÉNYSÉG KÁRTYÁK

Ezek szimbolizálják az Egyesült Államok 4-es számú kutatóbázisának legénységét. A játékosok közülük választanak maguknak karaktert a játék elején, ők lesznek a FŐSZEREPLŐK. A legénység maradék része alkotja a MELLÉKSZEREPLŐKET.

A kártya felső részén a szereplő neve, míg alsó részén a SZAKÉRTELME(K), valamint a szereplő után a FELADATOK és KONFLIKTUSOK megoldásánál járó dobókockák száma látható.

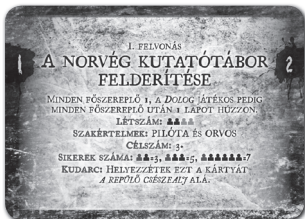
Amennyiben egy karakter meghal, kártyáját képpel lefelé kell fordítani. Bennings, Norris, Palmer és Blair hátoldalán különleges utasítások vannak olyan esetekre, ha a *Támad a Dolog!*, illetve a *Végső összecsapás* konfliktusok alatt Dolognak bizonyulnak.



KONFLIKTUS KÁRTYÁK

A KONFLIKTUS kártyák a film egyes jeleneteiről kapták a megnevezésüket. A legénység az ezeken feltüntetett kihívásoknak kell megfeleljen, hogy túléljék a Dologgal való találkozást.

A kártyákon feltüntetésre került, hogy az adott jelenet melyik Felvonásba tartozik, a kártya megnevezése, és az alábbi információk:



- A játékosok által a forduló elején húzható kártyák száma.
- **Létszám:** a KONFLIKTUS megoldásához rendelhető szereplők minimális (fekete figurák) és maximális száma (fekete és szürke figurák együtt).
- **Szakértelmek:** a KONFLIKTUS megoldásához szükséges SZAKÉRTELMEK.
- **Célszám:** a sikerhez szükséges kockadobás értéke. Például a 3 jelentése: a sikerhez 3-ast, vagy annál nagyobb értéket kell dobni.

- **Sikerek száma:** a KONFLIKTUS megoldásához szükséges sikerek száma 2, 3 és 4-6 játékos esetén.
- **Siker és/vagy Kudarc:** a KONFLIKTUS sikeres vagy sikertelen megoldásának következményei.

A kártyák bal oldalán a Felvonás száma, az I. Felvonás kártyái esetében pedig a jobb oldalon a KONFLIKTUS sorszáma is feltüntetésre került, ez utóbbi jelzi az I. Felvonásban szereplő KONFLIKTUSOK sorrendjét.

Egyes KONFLIKTUS kártyák csak az adott fordulóban lezajló eseményeket írják le (*Antarktisz 1982 telén, Blair ámokfutása, Bizalom kérdése, Ki a főnök?, Valaki kívágta a biztosítékot a laborban, MacReady elszabadul, A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...*). Amikor ilyen kártyát húztok, a forduló fázisai elmaradnak, csak a kártyán leírtakat kell végrehajtani, majd új KONFLIKTUS kártyát húzni.

FELADAT KÁRTYÁK

Ezen kártyák olyan, a szereplők által teljesíthető feladatokat írnak le, melyek megoldásával a szereplők előnyökhöz juthatnak a Dologgal szemben.

- **Létszám:** a feladat megoldásához rendelhető szereplők maximális száma.
- **Kulcsszakértelmek:** a feladat megoldása során előnyt jelentő szakértelmek.
- **Célszám:** a sikerhez szükséges kockadobás érték. Például az 5• jelentése: a sikerhez 5-öst, vagy annál nagyobbat kell dobni.
- **Sikerek száma:** a FELADAT megoldásához szükséges sikerek száma. Ez az érték jobban látható módon a kártya jobb felső sarkában is feltüntetésre került.
- **Siker:** a FELADAT sikeres megoldásának következményei.

FELADATOK megoldása során az egy fordulóban elért sikerek maradóak, ezeket a kártyára helyezett tokenekkel tarthatjátok számon.

Amennyiben egy FELADAT szabotálásra kerül, a lapot képpel lefelé kell fordítani. Ettől kezdve nem lehet megkísérteni a FELADAT megoldását, és a már megoldott FELADAT esetén elérhető előnyök sem érvényesíthetők.



SZABOTÁZS KÁRTYÁK

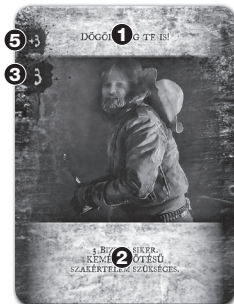
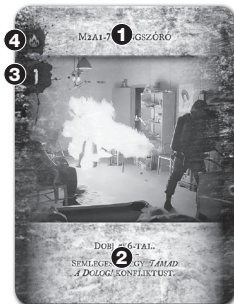
A SZABOTÁZS kártyák a *Blair ámokfutása* KONFLIKTUS kártya, valamint a *Furcsa dolgokat ballok idekint* és a *Mondom „Figyeld Clark-ot”, árgus szemekkel, érted?* c. Dologkártyák kijátszásakor használandók, amikor valamelyik FŐSZEREPLŐNEK szabotálnia kell egy FELADATOT.

Minden FELADAT kártyához 2 db SZABOTÁZS kártya tartozik.



LEGÉNYSÉG PAKLIK

A FŐSZEREPLŐK által használható lapok, uralkodó színük a kék. Címük (1) legtöbbször egy idézet a filmből, szövegezésük (2) pedig a kijátszásukkor érvényre jutó hatás leírása. Bal felső részükön különböző szimbólumok könnyítik meg a kártyák használatát: a pakli száma (3), a kártya fegyver tulajdonsága (4), és az általuk biztosított automatikus sikerek száma (5) van feltüntetve.



A játék kezdetén a FŐSZEREPLŐK csak az #1 pakliból húzhatnak. A #2 pakliból az *Összeáll a kép*, a #3 pakliból a *Harc a társalgóban* KONFLIKTUSOK után húzhatnak.

Amikor egy FŐSZEREPLŐ vörös szövegezésű, *Azonnal játszd ki* feliratú kártyát húz, azonnal végre kell hajtani az azon szereplő utasításokat, majd a játékos húzzon új lapot.

DOLOG PAKLIK

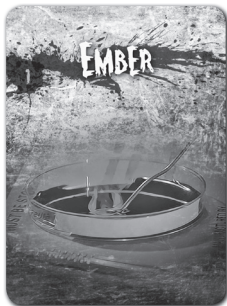
A Dolog játékos által használható lapok, uralkodó színük a narancssárga. A kártyákon szereplő információk elrendezése szinte megegyezik a LEGÉNYSÉG kártyákéval: címük (1) legtöbbször egy idézet a filmből, szövegezésük (2) a kijátszásukkor érvényre jutó hatás leírása. Bal felső részükön a pakli száma (3), a kártya fegyversemlegesítő tulajdonsága (4), és az általuk semlegesített sikerek száma (5) került feltüntetésre.



A játék kezdetén a Dolog játékos csak az #1 pakliból húzhat. A #2 pakliból az *Összeáll a kép*, a #3 pakliból a *Harc a társalgóban* KONFLIKTUSOK után húzhat.

FERTŐZÉS KÁRTYÁK

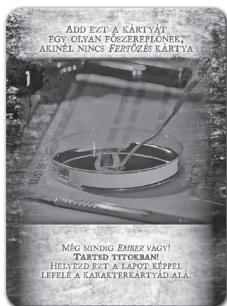
A Dolog játékos ezen kártyák segítségével fertőzhet meg, illetve keverhet gyanúba MELLÉKSZEREPLŐKET.



Ezeket a kártyákat az azonos számozású Dolog paklikba kell belekeverni.

TÖBBFŐS JÁTÉKBAN HASZNÁLHATÓ FERTŐZÉS KÁRTYÁK

A Dolog játékos ezen kártyák segítségével fertőzhet meg, illetve keverhet gyanúba FŐSZEREPLŐKET. Ezek a kártyák csak 3-6 fős játék során használhatók.

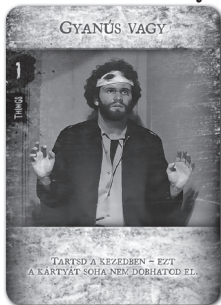


Ezekből a kártyából az Előkészületek fejezetben leírtaknak megfelelő számút az azonos számozású Dolog paklikba kell belekeverni.

GYANÚ KÁRTYÁK

5-6 fős játékokban ezeket a kártyákat a Dolog játékos adja a FŐSZEREPLŐKNEK akkor, amikor többfős játékokban használható FERTŐZÉS kártyát ad nekik.

A FŐSZEREPLŐK ezt a lapot a többi lappal együtt a kezükben tartják, és semmilyen lap hatására nem dobhatják el. Egyedül a Valaki kivágta a biztosítékot a laborban KONFLIKTUS során adhatják át egy másik FŐSZEREPLŐNEK.



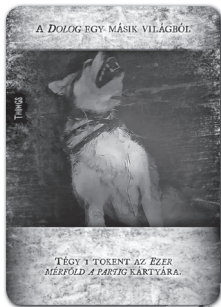
A Dolog játékos egyedül akkor adhatja át egy FŐSZEREPLŐNEK az egyetlen Dolog vagy! feliratú GYANÚ kártyát, ha vele együtt egy Mostantól te is Dolog vagy! feliratú, többfős játékokban használható FERTŐZÉS kártyát is ad. Ha a DOLOG-FŐSZEREPLŐ játékos ezt a Dolog vagy! feliratú GYANÚ kártyát a Valaki kivágta a biztosítékot a laborban KONFLIKTUS során átadja egy másik FŐSZEREPLŐNEK, akkor az a játékos is Dologgá válik.

DOLOG AKCIÓ KÁRTYÁK

5-6 fős játékokban ezen kártyák segítségével a Dolog játékos és a DOLOG-FŐSZEREPLŐK különleges hatásokat hozhatnak létre.

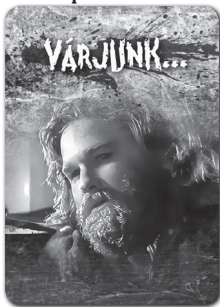
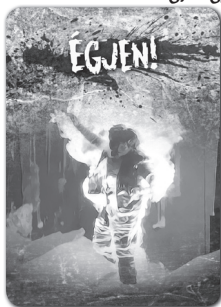
A DOLOG AKCIÓ kártyák kijátszására ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a Dolog paklik kártyáira.

Minden olyan alkalommal, amikor a játékosoknak sikerül megoldania egy KONFLIKTUST, a Dolog játékos húzhat egy DOLOG AKCIÓ kártyát. Ha egy DOLOG-FŐSZEREPLŐ felfedi magát, akkor addigi lapjait el kell dobnia, és legfeljebb négy DOLOG AKCIÓ kártyát kell húznia.



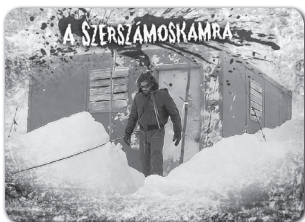
ÉGJEN! ÉS VÁRJUNK... KÁRTYÁK

A FŐSZEREPLŐK *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...* KONFLIKTUS során ezekkel a lapokkal szavazhatnak, hogy szerintük a szereplők között van-e Dolog, vagy mindet elpusztították.



A SZERSZÁMOSKAMRA

Ez a kártya játékon kívüli terület. A *Blair ámokfutása* KONFLIKTUS után egy MELLÉKSZEREPLŐ a *Szerszámoskamrába* kerül. Az ott lévő MELLÉKSZEREPLŐRE egyedül a FERTŐZÉS kártyák vannak hatással, és csupán a *Végző összecsapás* KONFLIKTUS során kerülnek ki onnan.



A REPÜLŐ CSÉSZEALJ

A játék során egyes KONFLIKTUSOK megoldása során elért Kudarccal esetén, illetve bizonyos Dolog kártyák hatására lapokat kell *A repülő csészealj* alá rakni. Minden fordulóban a Repülő csészealj fázisban a Dolog játékos az ezen kártya alatt levő számú lappal meggyező számú kockával dobhat,



hogy ellenőrizze, elkészült-e a csészealj építésével. Ha a dobás sikeres, a Dolog megnyerte a játékot.

EZER MÉRFÖLD A PARTIG

Ez a kártya csak 5-6 fős játékok során használható. A Dolog játékos minden fordulóban a Repülő csészealj fázisban egy lap eldobása után dobhat dobókockával annak érdekében, hogy sikerül-e egy jelölt tenni erre a kártyára. 10 jelölt összegyűlésekor a Dolog megnyerte a játékot.



TÁMAD A DOLOG!

Ha a Dolog játékos a Leleplezés fázisban kijátssza ezt a lapot, felfedheti egy, az egyik FELADAT vagy a KONFLIKTUS megoldásában részt vevő MELLÉKSZEREPLŐ alatt levő *Fertőzött!* kártyát, és az így leleplezett Dolog megtámadja a szereplőket. A kártya részletesen leírja a harc menetét.



ROSSZ VÉR

Ez a kártya csak 5-6 fős játék során használható. A Dolog fázisban ezen lap segítségével az EL CAPITAN kiválaszt egy FŐSZEREPLŐT, akinek el kell dobnia egy kártyát.

MOST MEGMUTATOM, AMIT ÉN MÁR TUDOK

Ez a kártya kizárólag 5-6 fős játék során használható. A kártya leírja, hogy miként kell lefolytatni a vértessztet, amennyiben a FŐSZEREPLŐK a Vértesszt KONFLIKTUS során azt választják, hogy egymást tesztelik le.



A FORDULÓ MENETE KÁRTYÁK

Ezekon a kártyákon a játék menetének összefoglalása olvasható. Érdemes minden játékosnak egyet magához vennie.

TOVÁBBI JÁTÉKESZKÖZÖK

A játékhoz a 222 kártyán kívül 12 db hatoldalú dobókocka, 24 db általános token, 12 db token az *Ezer mérföld a partig* c. kártyához, 1 db EL CAPITAN token, 1 db ROSSZ VÉR token és 1 db KANAPÉ token tartozik.

3. ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezd a 12 LEGÉNYSÉG kártyát az asztal közepére – ez lesz a Társalgó.
2. A Dolog játékoson kívül minden játékos választ magának egy-egy karaktert a Társalgóban levők közül, és a kiválasztott kártyát maga elé helyezi. Ezek lesznek a FŐSZEREPLŐK, míg a Társalgóban maradtak a MELLÉKSZEREPLŐK.
3. A Dolog játékos vegyen ki 2 FERTŐZÉS kártyát a Dolog #1 pakliból, és képpel lefelé tegye két különböző MELLÉKSZEREPLŐ kártyája alá. A 2 kártya közül legalább 1 Ember feliratú kártya legyen.
4. Keverd meg a három Dolog paklit külön-külön, és helyezd el őket a játéktér Dolog játékos felé eső oldalára.
5. Keverd meg a három LEGÉNYSÉG paklit külön-külön, és helyezd el őket a játéktér FŐSZEREPLŐK felé eső oldalára.
6. Tedd a 4 FELADAT kártyát a Társalgó mellé.
7. Keverd meg a 8 SZABOTÁZS kártyát, és helyezd őket a FELADAT kártyák mellé.
8. Helyezd el a *Szerszámoskamra* és 5-6 játékos esetén a *Rossz Vér* kártyát a játéktér szélére.
9. Helyezd A repülő csészealj kártyát a Dolog játékos elé.
10. Helyezd az *Ezer mérföld a partig* kártyát a Dolog játékos elé.
11. Keverd meg és helyezd a 8 Dolog Akció kártyát a Dolog játékos elé.
12. Minden Főszereplő kap egy *Égjen!* és egy *Várjunk...* kártyát.
13. A Dolog játékos vegye magához a *Támad a Dolog!* kártyát.
14. Készítsd elő a KONFLIKTUS paklit. Az I. Felvonás 6 kártyából áll, melyek sorrendje adott. A II. és III. Felvonás kártyáit külön-külön keverd meg. A KONFLIKTUS pakli összeállításakor *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...* kártyát tedd legalulra, rá a megkevert III. Felvonás kártyákat, rá a szintén megkevert II. Felvonás kártyákat, legfelülre pedig – a megadott sorrendben – az I. Felvonás lapjait. Mindezt úgy, hogy a játékosok ne lássák a lapok sorrendjét.

TÖBBFŐS JÁTÉKBAN HASZNÁLHATÓ FERTŐZÉS ÉS GYANÚ KÁRTYÁK

Két játékos esetén győződjetek meg arról, hogy a többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyák és a GYANÚ kártyák a dobozban maradtak.

Három, vagy annál több játékos esetén a többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyákat és a GYANÚ kártyákat az alábbi módon készítsétek elő:

3 FŐS JÁTÉK ESETÉN

- Végy kézbe **1** db *Mostantól te is Dolog vagy!* és **2** db *Még mindig Ember vagy!* feliratú kártyát és keverd össze őket.
- Távolíts el közülük **1** db lapot anélkül, hogy megnéznéd, melyik az.
- A maradék **2** db lapot keverd bele a **Dolog #1** pakliba.

4 FŐS JÁTÉK ESETÉN

- Végy kézbe **2** db *Mostantól te is Dolog vagy!* és **3** db *Még mindig Ember vagy!* feliratú kártyát és keverd össze őket.
- Távolíts el **1** db lapot anélkül, hogy megnéznéd, melyik az.
- A maradék **3** db lapot keverd bele a **Dolog #1** pakliba.

5 FŐS JÁTÉK ESETÉN

- Végy kézbe **2** db *Mostantól te is Dolog vagy!* és **3** db *Még mindig Ember vagy!* feliratú kártyát és keverd össze őket.
- Távolíts el **1** db lapot anélkül, hogy megnéznéd, melyik az.
- A maradék **4** db lapot keverd bele a **Dolog #1** pakliba.
- Végy **3** db *Gyanús vagy!* és **1** db *Dolog vagy!* feliratú **GYANÚ** kártyát, majd helyezd mind a **4** db kártyát a **Dolog** játékos elé.

6 FŐS JÁTÉK ESETÉN

- Végy kézbe **3** db *Mostantól te is Dolog vagy!* és **4** db *Még mindig Ember vagy!* feliratú kártyát és keverd össze őket.
- Távolíts el **1** db lapot anélkül, hogy megnéznéd, melyik az.
- A maradék **6** db lapot keverd bele a **Dolog #1** pakliba.
- Végy **4** db *Gyanús vagy!* és **1** db *Dolog vagy!* feliratú **GYANÚ** kártyát, majd helyezd mind az **5** db kártyát a **Dolog** játékos elé.

Ilyen módon elkerülhető az a helyzet, hogy az összes játékos **Dologgá** váljon, ami a játék szempontjából nem lenne túl szerencsés. **5-6 fős játék során a kártyák kiosztása biztosítja, hogy mindenképp legyen a FŐSZEREPLŐK között legalább egy Dolog.**

A játékosok számától függően a szükséges többfős játékban használható **FERTŐZÉS** kártyák és a **GYANÚ** kártyák számát a túldoldali táblázat foglalja össze.

| | | Játékosok száma: | | | |
|---|------------------------------------|------------------|---|---|---|
| | | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Többfős játékban használható Fertőzés kártyák | <i>Mostantól te is Dolog vagy!</i> | 1 | 2 | 2 | 3 |
| | <i>Még mindig Ember vagy!</i> | 2 | 3 | 3 | 4 |
| | Képpel lefelé eltávolítani | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Gyanú kártyák | <i>Gyanús vagy!</i> | - | - | 3 | 4 |
| | <i>Dolog vagy!</i> | - | - | 1 | 1 |

4. A JÁTÉK MENETE

Minden forduló 5 fázisból áll, melyek az alábbi sorrendben következnek egymás után:

- KONFLIKTUS FÁZIS.** Fordítsátok fel a következő KONFLIKTUS kártyát, és hajtsátok végre a rajta szereplő utasításokat.
- DOLOG FÁZIS.** A Dolog játékos elhelyezhet 1 FERTŐZÉS kártyát egy MELLÉKSZEREPLŐ alá, vagy adhat egy többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyát egy FŐSZEREPLŐNEK. Ezután tetszőleges mennyiségű kártyát kijátszhat a kezéből.
- LEGÉNYSÉG FÁZIS.** A FŐSZEREPLŐK tetszőleges mennyiségű kártyát kijátszhatnak a kezükből.
- FELADAT FÁZIS**
 - 4.1. CSAPAT FÁZIS.** A FŐSZEREPLŐK csoportokat alkotnak a MELLÉKSZEREPLŐKKEL az aktuális KONFLIKTUS és a FELADAT(OK) megoldására.
 - 4.2. KIÉRTÉKELÉS FÁZIS.** A FŐSZEREPLŐK közösen eldöntik, milyen sorrendben látnak hozzá a KONFLIKTUSNAK és a FELADAT(OK)NAK, majd megkísérlik megoldani azokat.
 - 4.3. LELEPLEZÉS FÁZIS.** A Dolog játékos felfedheti egy, a Kiértékelés fázisban részt vett, fertőzött DOLOG-MELLÉKSZEREPLŐ kilétét a *Támad a Dolog!* kártya kijátszásával.
- REPÜLŐ CSÉSZEALJ FÁZIS.** A Dolog játékos dobhat, hogy lássa, elkészült-e *A repülő csészealj.* 5-6 fős játékban a Dolog játékos eldobhat egy kártyát, hogy megkíséreljen tenni egy jelölt az Ezer mérföld a partig kártyára.

Amennyiben a játékosok nem akarnak, egyik fázis alatt sem kell kártyát kijátszaniuk.

4.1. KONFLIKTUS FÁZIS

Fordítsátok fel a következő KONFLIKTUS kártyát, és olvassátok fel annak szövegét. Minden kártya utasításokat tartalmaz arra vonatkozóan, hogy a szereplők miként oldhatják meg a film egyes eseményeihez kapcsolódó KONFLIKTUSOKAT. A kártyák tartalmazzák, hogy milyen követelmények és korlátozások vonatkoznak a KONFLIKTUSHOZ rendelhető csapatra.

Minden KONFLIKTUS kártyán megtalálható, hogy a játékosok mennyi kártyát húzhatnak az aktuális körben. Amennyiben a kártyán az áll, hogy a Dolog játékos minden FŐSZEREPLŐ után 1 lapot húzzon, akkor nem számít, hogy mely FŐSZEREPLŐ(K) váltak már Dologgá. *5-6 fős játék során a Dolog játékos ebben az esetben legfeljebb 3 lapot húzhat.*

Az alábbi speciális KONFLIKTUS kártyák kiértékelése eltér a szokásostól, esetükben nem kerül sor fázisokra, így kártyahúzásra sem: *Antarktisz 1982 telén, Bizalom kérdése, Blair ámokfutása, Ki a főnök?, Valaki kivágta a biztosítékot a laborban* és *MacReady elszabadul.*

Valahányszor egy FŐSZEREPLŐ piros szövegezésű, *Aszonnal játszd ki* feliratú kártyát húz, végre kell hajtani az azon szereplő utasításokat, majd a játékos húzzon egy új lapot.

4.2. DOLOG FÁZIS

MELLÉKSZEREPLŐK MEGFERTŐZÉSE

A fázis során a Dolog játékos FERTŐZÉS kártyákat helyezhet az egyes MELLÉKSZEREPLŐK alá képpel lefelé fordítva. A kártyákon két különböző felirat állhat: *Ember és Fertőzött!* A MELLÉKSZEREPLŐ Dologgá válik, ha LEGÉNYSÉG kártyája alá *Fertőzött!* feliratú kártya kerül. A Dolog játékos körönként egyetlen ilyen kártyát helyezhet csak el. Bármelyik MELLÉKSZEREPLŐT kiválaszthatja – még azt is, aki a *Szerszámoskamrában* van. Egy MELLÉKSZEREPLŐ alá több FERTŐZÉS kártya is helyezhető (több kör alatt).

FŐSZEREPLŐK MEGFERTŐZÉSE

3-6 játékos esetében a Dolog játékosnak többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyái is vannak, amelyekkel FŐSZEREPLŐKET is megfertőzhet. A Dolog játékos egy körben legfeljebb 1 hagyományos vagy 1 többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyát helyezhet el egy MELLÉK-, illetve egy FŐSZEREPLŐ alá. Például: amennyiben ebben a körben már elhelyezett

egy FERTŐZÉS kártyát egy MELLÉKSZEREPLŐ alá, akkor abban a körben már nem fertőzhet meg FŐSZEREPLŐT.

A Dolog játékos bármely játékosnak adhat többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyát. A kártya ezután a játékos LEGÉNYSÉG kártyája alá kerül képpel lefelé fordítva. Egy játékos egy játék folyamán csak egyetlen alkalommal kaphat FERTŐZÉS kártyát.

5-6 fős játék során amikor a Dolog játékos egy többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyát ad egy FŐSZEREPLŐNEK, adnia kell egy GYANÚ kártyát is, amit a FŐSZEREPLŐT irányító játékosnak kézbe kell vennie.

FONTOS! A Dolog játékos kizárólag akkor adhatja át egy FŐSZEREPLŐNEK az egyetlen Dolog vagy! feliratú GYANÚ kártyát, ha vele együtt egy Mostantól te is Dolog vagy! feliratú, többfős játékban használható FERTŐZÉS kártyát is ad azzal együtt!

Amennyiben a kártyán az áll, hogy a játékos továbbra is ember, a játékosnak ezt a ténytet semmilyen módon sem szabad felfednie. Vallhatja magát ártatlannak, de a többi játékos nem tudhatja ezt biztosan – rajta kívül egyedül a Dolog játékos lehet tisztában azzal, ki fertőzött, és ki nem.

Hasonlóképpen, ha a FŐSZEREPLŐ Dologgá válik, ezt a ténytet csak a játék egy későbbi szakaszában – vagy akár csak a játék legvégén – fedhetik fel. A játékos innentől kezdve a Dolog játékos oldalán játszik, és nem ember többé. Tehát ha a Dolog játékos nyer, vele együtt nyer az összes DOLOG-FŐSZEREPLŐ is.

Rossz Vár: az **El Capitan** játékos ebben a fázisban válasszon ki egy FŐSZEREPLŐT, aki dobjon el egy kártyát a kezéből. Amennyiben ezt megtagadja, tegyetek egy jelölőt az Ezer mérföld a partig c. kártyára.

Ezt követően a Dolog játékos tetszőleges számú kártyát kijátszhat a kezében tartottak közül.

4.3. LEGÉNYSÉG FÁZIS

A FŐSZEREPLŐK tetszőleges számú kártyát kijátszhatnak a kezükben tartottak közül.

4.4. FELADAT FÁZIS

4.4.1. CSAPAT FÁZIS

A fázis során a FŐSZEREPLŐK eldönthetik, hogy mely szereplők vegyenek részt az aktuális KONFLIKTUSBAN, illetve az egyes FELADATOK végrehajtásában.

A FŐSZEREPLŐK csak az aktuális KONFLIKTUS megoldásában vehetnek részt, FELADATOKON nem dolgozhatnak, és nem is maradhatnak tétlenek biliárdozással, vagy régi tévéműsorok videofelvételeinek bámulásával töltve az időt a Társalgóban.

5-6 fős játék során az EL CAPITAN játékos jelöljön ki 1 FŐSZEREPLŐT, aki az aktuális KONFLIKTUS megoldásában nem vehet részt. A kijelölt FŐSZEREPLŐ vegye maga elé a KANAPÉ tokent. Ugyanazon FŐSZEREPLŐ nem pihenhet két egymás utáni körben még akkor sem, ha közben változott az EL CAPITAN személye. A kiválasztott játékos nem játszhat ki kártyákat, de hozzárendelhető valamely FELADAT végrehajtásához. Amennyiben Támad a Dolog! KONFLIKTUSRA kerül sor, úgy ennek ideje alatt a KANAPÉ tokennel jelzett játékos is játszhat ki kártyákat.

Minden egyes, még életben levő, a Társalgóban összegyűlt MELLÉKSZEREPLŐ esetében a FŐSZEREPLŐK az alábbi három lehetőség közül választhatnak:

- A) **A Társalgóban hagyják** (rossz esetben a kanapéhoz kötözik). Ha egy MELLÉKSZEREPLŐ a Társalgóban marad, nem történik vele semmi ebben a körben. Amíg itt tartózkodik, nem lepleződik le, és nem idézhet elő *Támad a Dolog!* KONFLIKTUST.
- B) **Hozzárendelik valamelyik FELADAT végrehajtásához.** A MELLÉKSZEREPLŐK elosztásánál figyelembe kell venni az egyes FELADATOK maximális Létszámát.

Példa: a Childs-t irányító játékos úgy dönt, jó volna ráállítani Bennings-t, MacReady-t és Blair-t a *Buldózer* FELADATRA. Ennek nincs akadálya, mivel a maximális Létszám a *Buldózer* esetében 3. Több MELLÉKSZEREPLŐT nem is lehetne ehhez a feladathoz rendelni ebben a körben.

Minden FELADAT kártya részletes utasításokat tartalmaz arra az esetre, ha a szereplőknek sikerül befejezni az adott FELADAT végrehajtását.

- C) **Hozzárendelik a KONFLIKTUS megoldásához.** A MELLÉKSZEREPLŐK elosztásánál figyelembe kell venni a KONFLIKTUS

minimális és maximális Létszámát, valamint a megoldáshoz szükséges SZAKÉRTELMÉKET.

A FELADATOKHOZ rendelt MELLÉKSZEREPLŐK azonosítását megkönnyítheti, ha azok LEGÉNYSÉG kártyáit áthelyezitek a FELADAT kártyájához – így mindenki számára egyértelmű lesz, ki melyik csapat tagja. A többi MELLÉKSZEREPLŐT két különböző irányba elmozdítva jelezhetitek, kik lettek kiválasztva a KONFLIKTUSHOZ és kik maradtak a Társalgóban.

4.4.2. KIÉRTÉKELÉS FÁZIS

A FŐSZEREPLŐK eldönthetik, milyen sorrendben kerüljenek kiértékelésre a FELADATOK és az aktuális KONFLIKTUS.

Példa: az aktuális KONFLIKTUS *A norvég tetem boncolása*. A FŐSZEREPLŐK úgy döntenek, hogy a KONFLIKTUSON kívül embereket rendelnek a *Rádió* és a *Helikopter* FELADATOKHOZ is. Ez esetben választhatják először a *Rádió* FELADAT, majd a KONFLIKTUS, legvégül pedig a *Helikopter* FELADAT kiértékelését. A sorrend teljes mértékben a FŐSZEREPLŐKÖN múlik.

FELADATOK

Egy FELADAT végrehatásakor a FŐSZEREPLŐK annyi kockával dobnak összesen, amennyi a FELADATHOZ rendelt karakterek LEGÉNYSÉG kártyáin szereplő kockák összege. Minden olyan, a FELADAT végrehajtásához szükséges SZAKÉRTELEM után, mellyel rendelkeznek a csapattagok, további egy-egy kocka jár. Akkor is csak egy plusz kocka jár SZAKÉRTELEMENKÉNT, ha a csapatból több karakter is rendelkezik ugyanazon SZAKÉRTELEMMEL.

Példa: a játékosok MacReady-t, Childs-t, és Palmer-t rendelik a *Helikopter* FELADATHOZ. Ehhez két SZAKÉRTELEM szükséges: Gépész és Pilóta. Habár MacReady és Palmer is rendelkezik a Pilóta SZAKÉRTELEMMEL, a SZAKÉRTELEM megléte után a játékosok csak 1 db plusz kockát kapnak. Tehát ebben az esetben a játékosok $3 \cdot 1 + 1 = 5$ kockával dobnak. 3 (a MELLÉKSZEREPLŐK LEGÉNYSÉG kártyáin levő kockák összege) + 1 (Childs Gépész SZAKÉRTELMÉ) + 1 (Palmer és MacReady Pilóta SZAKÉRTELMÉ) = 5 dobókocka.

A különböző fordulóknban elért Sikerek összeadódnak. Ezeket a kártyára helyezett jelölőkkel tarthatjátok számon. Minden Siker után helyeztetek 1 db jelölőt a FELADAT kártyájára. Amint a Sikerek száma eléri, vagy meghaladja a teljesítéshez szükséges számot, elérhetővé válik a FELADAT speciális hatása, melyet a FŐSZEREPLŐK inentől kezdve bármikor felhasználhatnak.

Dobást módosító és biztos siker kártyákkal nem befolyásolható a FELADATOK végrehajtása.

Emlékeztető: a FŐSZEREPLŐK közötti nézeteltérés esetén a döntő szót az EL CAPITAN, a kutatóbázis legénységének parancsnoka mondja ki.

KONFLIKTUSOK

Egy KONFLIKTUS megoldásakor a kutatóbázis játékosai összesen annyi kockával dobnak, amennyi a KONFLIKTUSHOZ rendelt karakterek LEGÉNYSÉG kártyáin szereplő kockák összege. A FELADATOKTÓL eltérően a szükséges SZAKÉRTELMEK megléte után nem jár további kocka. Épp ellenkezőleg, a hiányzó SZAKÉRTELMEK miatt csökken a felhasználható kockák száma. Ellenőrizd a szükséges SZAKÉRTELMEK meglétét. 2 játékos esetén a FŐSZEREPLŐK hiányzó SZAKÉRTELMENKÉNT 1, 3-4 játékos esetén pedig 2 kockával kevesebbel dobnak. Amennyiben egy KONFLIKTUS megoldásához szükséges a Pilóta szakértelem, de a hozzá rendelt karakterek közül egyik sem rendelkezik ezzel, úgy a KONFLIKTUS eredménye automatikusan Kudarcc lesz.

A kockák száma negatív nem, de nulla lehet – amit a játékosok dobásmódosító kártyák felhasználásával növelhetnek.

Egy KONFLIKTUS megoldása során mindkét csapat tagjai bármikor felhasználhatnak dobásmódosító és biztos siker kártyákat. Több LEGÉNYSÉG kártyának SZAKÉRTELEM előfeltétele van, ezeket a kártyákat abban az esetben lehet kijátszani, ha a KONFLIKTUSHOZ rendelt csapatnak van olyan tagja, aki rendelkezik a szükséges SZAKÉRTELEMMEL.

Példa: *A lezubant úrbajó felderítése* KONFLIKTUSHOZ a játékosok Palmer-t, Norris-t, és MacReady-t rendelik. Balszerencsés kockadobást követően az egyik játékos ki akarja játszani *A lény belénk is költözhet!* kártyát. Ezt nem teheti meg, mivel a csapat egyik tagja sem rendelkezik a Biológus SZAKÉRTELEMMEL. Viszont a *Mert egy egészen más faj. Mert az úrból jött. Mit akartok tőlem?!* kártyát kijátszhatja, mivel MacReady rendelkezik a Keménykötésű SZAKÉRTELEMMEL.

5-6 fős játék során minden olyan alkalommal, amikor a kutatóbázis legénységének sikerül megoldania egy KONFLIKTUST, a Dolog játékos büszkhat egy Dolog Akció kártyát. A Dolog játékos a kártyák kijátszására vonatkozó szabályok figyelembe vételével ezt a kártyát tetszése szerint bármikor kijátszhatja.

Megjegyzés: ezeket a kártyákat a Dolog pakli kártyáitól elkülönítve kell számon tartani, és többek között akkor sem kell figyelembe venni őket, amikor a Dolog játékosnak addig kell büsznia, amíg 5 lap nem lesz a kezében.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

2 játékos esetén a kutatóbázis játékos bármikor dönthet úgy, hogy eldob egy kártyát a kezéből, amiért cserébe az aktuális KONFLIKTUS megoldása során 1K6-tal többel dobhat.

3-6 játékos esetén a kutatóbázis játékosok egészen addig nem dobhatnak el kártyát a kezükből, amíg a LEGÉNYSÉG kártyájuk alatt nincs többfős játékban használható FERTŐZÉS kártya. Amint ez a feltétel teljesül, a játékos minden eldobott kártyáért 2K6-ot kap.

4.4.3. LELEPLEZÉS FÁZIS

Amennyiben egy DOLOG-MELLÉKSZEREPLŐ részt vett valamelyik FELADAT vagy KONFLIKTUS megoldásában, a Dolog játékos leleplezheti idegen voltát a *Támad a Dolog!* kártya kijátszásával.

Ehhez a Dolog játékosnak fel kell fednie a MELLÉKSZEREPLŐ alatt levő FERTŐZÉS kártyát. Mindezt ajánlott a Dolog játékosnak földöntúli sikítás és sziszegés kíséretében végrehajtania. Ezt követően a Dolog játékos eltávolítja a játékból a MELLÉKSZEREPLŐ LEGÉNYSÉG kártyáját, majd – a KONFLIKTUS kártyán leírtaknak megfelelően – sor kerül egy *Támad a Dolog!* KONFLIKTUSRA. A Dolog játékos nem köteles leleplezni az általa megfertőzött MELLÉKSZEREPLŐKET.

Amennyiben a támadás során a Dolog játékos elpusztította a legénység egy vagy több tagját, és nyilvánvalóvá válik, hogy csak fertőzött MELLÉKSZEREPLŐK maradtak, a Dolog játékosnak először ezeket kell elpusztítania, mielőtt megölhetne egy FŐSZEREPLŐT. A Dolog játékosnak nem kell elárulnia, hogy az elpusztított MELLÉKSZEREPLŐK korábban Dologgá váltak-e, vagy sem. Mint mindig, a *Szerszámoskamrában* lévő MELLÉKSZEREPLŐK a játék ezen részéből is kimaradnak.

A Keménykötésű SZAKÉRTELEMMELEL rendelkező karaktert kétszer kell megölni a *Támad a Dolog!* Konfliktus során, hogy kikerüljön a játékból.

A Dolog játékos abban az esetben is legfeljebb egy fertőzött MELLÉKSZEREPLŐT fedhet fel, ha egynél több van játékban belőlük – ez alól egyetlen kivétel a *Végső Összecsapás* KONFLIKTUS, *valamint 5-6 játékos esetében az Újabb Dolog ront elő! kártya* kijátszása.

4.5. REPÜLŐ CSÉSZEALJ FÁZIS

A KONFLIKTUS kiértékelése után – amikor minden esetleges kártya bekerült *A repülő csészealj* kártya alá – a Dolog játékos annyi dobókockával dobhat, amennyi kártya van ott. A célszám 5+, a szükséges sikerek száma 3.

Amennyiben a Dolog játékosnak sikerül befejeznie a repülő csészealj építését, azonnal megnyeri a játékot.

Dobásmódosító kártyák – beleértve a biztos siker kártyákat – nem használhatók ebben a fázisban. A sikerek számlálásakor az előző körökben dobott sikereket figyelmen kívül kell hagyni, a Dolog játékosnak egyetlen dobásból kell elérnie a 3 sikert.

5. A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- **A Dolog nyer**, ha megöli, vagy asszimilálja a kutatóbázis teljes legénységét.
- **A Dolog nyer**, ha a *Végső összecsapás* előtt megöli, vagy asszimilálja a kutatóbázis teljes legénységét a *Szerszámoskamrába zárt MELLÉKSZEREPLŐ* kivételével.
- **A Dolog nyer**, ha felépíti *A repülő csészealjat*.
- **A Dolog nyer**, ha összegyűlik 10 jelölő az Ezer mérföld a partig kártyán.
- *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...*

KONFLIKTUS során

- **A Dolog nyer**, ha bárki *Égjen!* kártyát választ, és egyik szereplő sem Dolog a játékban, vagy mindenki *Várjunk...* kártyát választ, és van legalább egy Dolog szereplő.
- **A kutatóbázis játékosai nyernek**, ha bárki *Égjen!* kártyát választ, és van legalább egy Dolog szereplő, vagy mindenki *Várjunk...* kártyát választ, és nincs már Dolog szereplő a játékban.

6. TOVÁBBI SZABÁLYOK

ELDOBOTT KÁRTYÁK

Az eldobott kártyák a játék során végig képpel lefelé maradnak. A cél a paranoid légkör megteremtése, hogy ne lehessen tudni, ki dob el szándékosan jó lapokat.

Ha egy pakliból elfogynak a kártyák, mindaddig nem lehet visszakeverni az eldobott lapokat, amíg mindhárom pakli el nem fogy. Ha ez megtörténik, keverjétek vissza mindhárom pakliba az eldobott lapokat. *Ez a szabály nem vonatkozik az 5-6 fős játékra.*

EL CAPITAN

Az EL CAPITAN címet a kutatóbázis legénységének vezetője viseli. Ha a játékosok közt bármilyen kérdésben nézeteltérés támad, úgy az EL CAPITAN szava dönt.

A játék elején tetszőleges módon meghatározható, hogy a FŐSZEREPLŐK közül ki legyen az EL CAPITAN. A *Ki a főnök?* és *MacReady elszabadul* KONFLIKTUSOK során az EL CAPITAN személyéről a FŐSZEREPLŐK a kártyákon feltüntetett módon, szavazással dönthetnek. Szavazategyenlőség esetén a cím nem cserél gazdát.

Két játékos esetén az egyetlen FŐSZEREPLŐ viseli az EL CAPITAN címet. Ebben az esetben a két speciális KONFLIKTUS kártya (*Ki a főnök?* és *MacReady elszabadul*) akár el is távolítható a játékból.

SZABOTÁZS KÁRTYÁK

A Szabotázs kártyákat a *Blair ámokfutása* KONFLIKTUS kártya, valamint a *Furcsa dolgokat hallok idekint és a Mondom „Figyeld Clark-ot” árgus szemekkel, érted?* Dolog kártyák kijátszása során kell használni, amikor valamelyik FŐSZEREPLŐNEK szabotálnia kell egy FELADATOT.

A kiválasztott FŐSZEREPLŐ húzzon 2 kártyát a SZABOTÁZS pakliból, majd ezek közül titokban válassza ki a szabotálni kívánt FELADAT kártyáját, az eredményt pedig közölje a többiekkel. A kiválasztott kártyán szereplő FELADAT kártyáját képpel lefelé kell fordítani, jelezve, hogy szabotálták.

A másik kiválasztott SZABOTÁZS kártya visszakerül a SZABOTÁZS pakliba, majd az imént szabotált FELADATHOZ tartozó kártya megmaradt párját ki kell venni a SZABOTÁZS pakliból, és párjával együtt a szabotált FELADAT kártya alá tenni. Ilyen módon a választás titkos marad, és bizonytalanságban tartja a többi játékost. Végül a SZABOTÁZS paklit meg kell keverni.

A VÉRTESZT KONFLIKTUS

A film egyik legemlékezetesebb jelenete, amikor a MacReady bejelenti: „Vért veszünk mindenkitől. Majd meglátjuk, ki nevet.” A *Vérteszt* KONFLIKTUS mindkét oldal számára egészen megrázó lehet. A kutatóbázis játékosai legrosszabb félelmeiket láthatják beigazolódni, vagy éppen megnyugodhatnak, ha a teszt negatív eredményt hoz. Ugyanakkor könnyen balul üthet ki számukra, ha egy Dologgá vált társuk felfedi magát a játék ezen pontján, mivel ez könnyen vérfürdőhöz vezethet. Másrészt a Dolog játékosnak sem érdeke felfedni, kik váltak Dologgá.

Ha sikerül megoldani a *Vérteszt* KONFLIKTUST, az EL CAPITAN egyesével felfedheti legfeljebb négy MELLÉKSZEREPLŐ LEGÉNYSÉG kártyája alatt lévő FERTŐZÉS kártyát (a *Szerszámoskamrában* lévő MELLÉKSZEREPLŐ nem vehet részt a tesztben). Amennyiben egy MELLÉKSZEREPLŐ valóban fertőzött, azonnal kezdetét veszi egy *Támad a Dolog!* KONFLIKTUS, és a *Vérteszt* félbeszakad – nincs lehetőség további MELLÉKSZEREPLŐK tesztelésére.

5-6 fős játék során ha a FŐSZEREPLŐK sikeresen megoldják a Vérteszt KONFLIKTUST, választhatnak, hogy vagy a MELLÉKSZEREPLŐKET tesztelik (a fent leírtaknak megfelelően), vagy egymást. Utóbbi esetben a teszt az alábbi lépésekből áll:

1. *A Dolog játékos egyesével, tetszőleges sorrendben végigkérdezi a FŐSZEREPLŐKET, Dologgá váltak-e.*
2. *A FŐSZEREPLŐK eldöntetik, felfedik-e magukat, amennyiben Dologgá váltak.*
3. *Ha a FŐSZEREPLŐ nem hajlandó részt venni a tesztben, vegyetek le 1 jelölt az Ezer mérföld a partig kártyáról.*
4. *Ha egy FŐSZEREPLŐRŐL kiderül, hogy Ember, úgy eldobhatja az összes FERTŐZÉS és GYANÚ kártyáját. Ezután tegyetek 2 jelölt az EZER MÉRFÖLD A PARTIG kártyára, és ezzel a Vérteszt KONFLIKTUS véget ér.*
5. *Ha egy FŐSZEREPLŐRŐL kiderül, hogy Dologgá vált, el kell dobnia az összes kártyáját, helyette bízhat legfeljebb 4 (ha nincs elég lap a pakliban, akkor kevesebb) Dolog Akció kártyát, és ezzel a Vérteszt KONFLIKTUS véget ér.*

DOLOG-FŐSZEREPLŐ FELFEDÉSE

DOLOG-FŐSZEREPLŐ a Végző Összecsapást megelőzően csak 5-6 fős játék során fedheti fel magát az alábbi két módon:

- *Egy sikeresen megoldott Vérteszt KONFLIKTUST követően lelepleződhet, ha a FŐSZEREPLŐK azt választották, hogy egymást tesztelik, és ha a DOLOG-FŐSZEREPLŐ aláveti magát a tesztnek.*

- *A Vérteszt KONFLIKTUS után bármely KONFLIKTUS sikeres megoldását követően önként felfedheti magát.*

Miután felfedte magát, a FŐSZEREPLŐNEK el kell dobnia az összes kártyáját, majd helyette húzhat legfeljebb 4 (ha nincs elég lap a pakliban, akkor kevesebb) Dolog Akció kártyát. Ezeket egyedül a KONFLIKTUSOK kiértékelése fázisban játszhatja ki, körönként legfeljebb egyet.

A Végző összecsapást megelőzően egy időben legfeljebb egy olyan DOLOG-FŐSZEREPLŐ lehet játékban, aki felfedte magát.

2-4 játékos esetén DOLOG-FŐSZEREPLŐ csak a Végző összecsapás során fedheti fel magát.

A VÉGZŐ ÖSSZECSAPÁS KONFLIKTUS

A Végző összecsapás KONFLIKTUS kiértékelésekor a FŐSZEREPLŐKNEK meg kell küzdeniük a Dologgal – a célszámok megtalálhatók az KONFLIKTUS kártyán.

Az első Dolog elpusztítása után a KONFLIKTUS kiértékelése az alábbi módon folytatódik:

1. *5-6 fős játék során amennyiben létezik a Vérteszt KONFLIKTUS alatt felfedett DOLOG-FŐSZEREPLŐ, akkor a kutatóbázis legénységének másodjára vele kell megküzdeniük a KONFLIKTUS újbóli megoldásával.*
2. *A Dolog játékos további DOLOG-MELLÉKSZEREPLŐKET fedhet fel egyesével addig, amíg jönnek látja. Nem muszáj minden DOLOG-MELLÉKSZEREPLŐT felfednie, tartogathat meglepetéseket *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...* KONFLIKTUSRA is.*
3. *A Dolog játékos felfedi az egyik MELLÉKSZEREPLŐ alá helyezett FERTŐZÉS kártyát. Amennyiben a kártyán az Ember felirat szerepel, távolítsd el a kártyát a játékból. Ha *Fertőzött!*, a kutatóbázis legénységének a KONFLIKTUS újbóli megoldásával kell megküzdenie ezzel a Dologgal is.*
4. *A FŐSZEREPLŐKNEK az összes felfedett Dologgal meg kell küzdeniük – egyszerre mindig csak eggyel –, közben pedig nem tudhatják, hány Dolog lehet még soraikban. A Dolog játékos csak akkor fedhet fel újabb DOLOG-MELLÉKSZEREPLŐT, ha a FŐSZEREPLŐK legyőzték az előző Dolgot.*
5. *Ne feledkezzetek meg a Szerszámoskamrában lévő MELLÉKSZEREPLŐRŐL! Ő ebben a KONFLIKTUSBAN tér vissza, és ha fertőzött, a Dolog játékos őt is felfedheti.*

6. Végül a Dolog játékos az óramutató járása szerint végigkérdezi a kutatóbázis legénységének összes tagját, felfedik-e, hogy Dologgá váltak. Ha a válasz „nem”, a következő játékos kerül sorra. Amennyiben a válasz „igen”, a játékos földöntúli sivító hang kíséretében támadja meg csapattársait.

Megjegyzés: Egy DOLOG-FŐSZEREPLŐNEK továbbra sem muszáj felfednie magát, kivárhatja *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...* Konfliktust. Nagyon okos döntés!

Amennyiben a FŐSZEREPLŐK bármelyik csatát elvesztik, a Dolog játékos (és vele a DOLOG-FŐSZEREPLŐK) nyer.

Ha egy DOLOG-FŐSZEREPLŐ felfedi magát, a nála levő biztos siker kártyákat felhasználhatja a többi játékos ellen, de csak akkor, ha rendelkezik a kártyán lévő SZAKÉRTELEMMELEL. Ebben az esetben növeljétek meg a FŐSZEREPLŐK által elérendő célszámot a biztos sikerek számával. A Dolog játékos is játszhat ki kártyákat a harc során.

Példa: Egy 3 fős játékban elképesztő fordulat történik: a Dolog játékos kérdésére MacReady felfedi magát: Dologgá vált! Kijátssza az *Azért kösz a lehetőséget kártyát*, és kap egy biztos sikert (rendelkezik a Pilóta Szakértelemmel), ezzel 4-ről 5-re növeli a legyőzéséhez szükséges célszámot.

Amennyiben a kutatóbázis legénysége legyőzi a DOLOG-FŐSZEREPLŐT, a játékos kiesik a játékból.

Könnyen elképzelhető egy olyan szituáció, amikor a kutatóbázis három tagjából kettő is Dologgá válik. Ha az egyik DOLOG-FŐSZEREPLŐ játékos felfedi magát a *Végő összecsapás* során, a másik dönthet úgy, segít legyőzni azt, majd a győzelem után a még Ember játékos gyanakvását elaltatva bízhat abban, *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...* KONFLIKTUS során az nem az *Égjen!* kártyát választja. Ez a Dolog játékos győzelmének egyik körmönfont módja lehet.

Kétfős játék során kizárólag a Dolog játékos választ, hogy melyik Dologgal kell megküzdeni.

ÉGJEN! VAGY VÁRJUNK...

A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz... KONFLIKTUS a Childs és MacReady előtt álló választási lehetőségeket szimbolizálja, melyekkel a film zárójelenetében szembesülnek. A játék legvégén a FŐSZEREPLŐKNEK egy nagyon fontos döntést kell meghozniuk, amihez a józan eszükre, az ösztöneikre, és némi szerencsére is szükségük lehet. A játék elején minden FŐSZEREPLŐ kapott egy-egy *Égjen!* és *Várjunk...* feliratú kártyát. Ezek a kártyák csak a játék ezen fázisában használhatók.

Minden, még életben levő FŐSZEREPLŐ titokban választ egyet a két kártya közül, és képpel lefelé elhelyezi maga előtt. A DOLOG-FŐSZEREPLŐKNEK mindig a *Várjunk...* kártyát kell választaniuk. Ha minden FŐSZEREPLŐ választott, a kártyákat egyszerre fedjétek fel.

- Ha bárki az *Égjen!* kártyát választotta, és egyik szereplő se vált Dologgá, a Dolog játékos nyer.
- Ha bárki az *Égjen!* kártyát választotta, és a szereplők közt van, aki Dologgá vált, a kutatóbázis legénysége nyer.
- Ha mindenki a *Várjunk...* kártyát választotta, és egyik szereplő se vált Dologgá, a kutatóbázis legénysége nyer.
- Ha mindenki a *Várjunk...* kártyát választotta, és a szereplők közt van, aki Dologgá vált, a Dolog játékos nyer.

Megjegyzés: a játék ezen pontján teljesen helyénvaló, ha a kutatóbázis legénységének tagjai – akik közt lehetnek Dologgá váltak is – megvitatják a szituációt. A beszélgetésben a Dolog játékos is részt vehet.

Ezt követően a Dolog játékos egymás után felfedi a még játékban lévő MELLÉKSZEREPLŐK alatt lévő FERTŐZÉS kártyákat. Ne feledkezzetek meg a *Szerszámoskamrába* zárt MELLÉKSZEREPLŐRŐL sem! Ezután a játékosok mutatják meg sorban a saját FERTŐZÉS kártyáikat. Mire az utolsó játékos is felfedi a kártyáját, a győztes kilétére is fény derül.

JÁTÉKOSOK KÖZÖTTI KOMMUNIKÁCIÓ

A játékosok nem oszthatják meg egymással, hogy pontosan milyen lapok vannak a kezükben, de arra tehetnek utalást, mennyire tartják jónak, vagy épp rossznak a lapjárást. Egy DOLOG-FŐSZEREPLŐ részéről teljesen természetes, ha rossz lapokra panaszkodik. A csipkelődés, egymás gyanúsítgatása tökéletesen illik a játék hangulatához – egy körmönfont Dolog játékos ezt kihasználva könnyen bizalmatlanságot szíthat a kutatóbázis tagjai közt.

7. TIPPEK A JÁTÉKHOZ

A kártyák kijátszását minden játékosnak ajánlatos kétszer is meggondolnia – mivel a játék folyamán kevésszer lehet hozzájuk jutni. Megfontolást igényel az is, mikor melyik pakliból érdemes húzni, akár a győzelem is ezen múlhat.

Dolog játékosként játszva légy nagyon figyelmes, ne mutasd a lapjaidat a többi játékos felé. Különös tekintettel, amikor MELLÉKSZEREPLŐT fertőzöl meg, vagy ellenőrzöd a korábban lerakott FERTŐZÉS kártyákat, hogy minél tovább meg tudd őrizni a bizonytalanság légkörét.

Ne folyton ugyanazokat a karaktereket fertőzd meg, és nem célszerű másolni a filmben történeteket sem. A játékosok megfertőzésénél is járj el körültekintően, vedd figyelembe, hogy nem mindenki képes titkot tartani – ami könnyen a szórakozás rovására mehet.

Bánj óvatosan a fertőzött MELLÉKSZEREPLŐK leleplezésével, nem feltétlenül érdemes minden alkalmat megragadni – a megfelelő alkalom kiválasztása igényel némi tapasztalatot.

A kutatóbázis tagjaként játszva érdemes megtartani a *Lángszóró(ka)t* az igazán problémás szituációkhoz, hatalmas tűzereje miatt méltán kelthet félelmet bármelyik Dologban.

Nem érdemes hagyni, hogy a Dolog játékos túl sok lapot halmozzon fel *A repülő csészealj* alatt. Minél több kártya van ott, annál nagyobb a valószínűsége, hogy be tudja fejezni a repülő csészealjat, és még elképzelni is rossz, mi történne, ha a Dolog kiszabadulna az Antarktisz jeges fogságából.

Két fős játék esetén a kutatóbázis játékosnak erősen javallott olyan karaktert választania, amelyik rendelkezik a Pilóta Szakértelemmel, hacsak nem éppen nagyobb kihívásra vágynak.

A JÁTÉKÉLMÉNY FOKOZÁSA

Javaslatok a játékélmény fokozására:

- A játék előtt vagy után nézzétek meg a filmet.
- A háttérben szóljon a Dolog filmzenéje.
- Játék közben viseljétek szőrmecsuklyás téli kabátot.
- Ha Dolog játékosként játszol, minden egyes fertőzött Mellékszereplő leleplezésekor hallass földöntúli sivító hangot. Fertőzés kártyák felfedésekor valahányszor egy szereplőről kiderül, hogy továbbra is

ember, adj ki – a Petri csészén karistoló forró tüléhez hasonló – fülsértő csikorgó hangot.

- Ha fertőzött játékos vagy, és felfeded magad, kezdj el hadonászni a kezeiddel, miközben bugyborékoló, sivító hangot hallatsz.
- Játaszatok lecsavart fűtés mellett.
- Rendezzétek úgy a Konfliktus kártyákat, hogy a sorrendjük megegyezzen a film történéseivel:

I. Felvonás

- *Antarktisz, 1982 telén*
- *A norvég kutatótábor felderítése*
- *A norvég tetem boncolása*
- *Harc a kennelben*
- *Összeáll a kép*
- *A lezúbant úrbajó felderítése*

II. Felvonás

- *Blair ámokfutása*
- *Ki a főnök?*
- *Bizalom kérdése*
- *Valaki kivágta a biztosítékot a laborban*
- *Vértessz*
- *Harc a társalgóban*

III. Felvonás

- *MacReady elszabadul*
- *A repülő csészéalj felrobbantása*
- *A kutatóbázis lerombolása*
- *Végző összecsapás*
- *A legjobb az, ha várunk itt egy kicsit... hogy lássuk, mi lesz...*

8. GY.I.K.

Használhatom a Lángszórót, hogy azonnal megöljek egy Dolgot a Végső összecsapás során?

Nem. *Lángszóróval* csak a *Támad a Dolog!* KONFLIKTUS során ölhetsz meg egy Dolgot. A *Végső összecsapás* során a *Lángszóró* plusz 5K6-ot jelent. Ugyanez vonatkozik a DOLOG-FŐSZEREPLŐK elleni harcra is.

Miért érvényteleníthet egy Fertőzés kártyát a Clark, zárd már be ezt a dögöt a többi közé! kártya? Hiszen ha egy MELLÉKSZEREPLŐ megfertőződött, akkor annak Dolognak kell lennie.
Amíg fel nem feded a FERTŐZÉS kártyát, legfeljebb sejteni lehet, hogy a Dolog megfertőzte a MELLÉKSZEREPLŐT.

Mi haszna lehet egy Lángszórónak A norvég tetem boncolása, vagy más, hasonló KONFLIKTUS során?

Használj a fantáziádat! Egy *Lángszóróval* el lehet égetni a maradványokat, vagy meg lehet félemlíteni a kutatóbázis többi tagját. Ugyanez igaz a játékban szereplő összes többi fegyverre.

Kijátszhatom a Morfininjekció kártyát a Szerszámoskamrában levő MELLÉKSZEREPLŐRE?

Nem.

A Keménykötésű SZAKÉRTELEM azt jelenti, hogy MacReady alá 2 db FERTŐZÉS kártyát kell rakni, hogy Dologgá lehessen változtatni?
Nem. A Keménykötésű SZAKÉRTELEM kizárólag a *Támad a Dolog!* KONFLIKTUS során számít – a Dolog játékosnak kétszer kell kiválasztania MacReady-t, Clark-ot, vagy Childs-t, hogy eltávolíthassa a játékból. A Keménykötésű SZAKÉRTELEMMEL rendelkező szereplőket ugyanúgy egy kártyával kell csak megfertőzni, mint mindenki más.

Kijátszásakor minden FERTŐZÉS kártyát érvényteleníthetek a Csaló dög! kártyával?

Igen, minden kártya érvényteleníthető, még akkor is, ha azt egy másik FŐSZEREPLŐ játszotta ki.

Mi történik, ha csak egyetlen MELLÉKSZEREPLŐ alatt van FERTŐZÉS kártya az Elhagyott jégeralsó kártya kijátszásakor?

A kártyának ebben az esetben nincs hatása. Tehát akkor érdemes kijátszani a kártyát, ha legalább két MELLÉKSZEREPLŐ alatt van FERTŐZÉS kártya.

Dobhat a Dolog játékos A repülő csészealjra a Végső összecsapás végén?

Nem. Ez az egyetlen kör, amikor ez a fázis kimarad.

Tesztelhető-e a Vérteszt
KONFLIKTUS, vagy a Védekezni
próbál majd, hogyha megtámad-
ják... Elmászik mondjuk egy
forró tüttől *kártya kijátszásakor*
a Szerszámoskamrában levő
MELLÉKSZEREPLŐ?

Nem. A *Szerszámoskamra* játékon
kívüli területnek számít egészen a
Végző összecsapásig.

Kijátszható a Jobb, ha mindenki
magának főz, és akkor is
csak konzervet eszik *kártya*
a Szerszámoskamrában levő
MELLÉKSZEREPLŐRE?

Nem. A játékban hangulatát
meghatározó bizonytalanság és
paranoia megőrzése érdekében
a *Szerszámoskamrában* levő
MELLÉKSZEREPLŐ mindig játékon
kívülinek számít – egészen a *Végző*
összecsapásig.

Ha sikerül megoldani a Vérteszt
KONFLIKTUST, letesztelhetők-e egy
FŐSZEREPLŐT, hogy kiderüljön,
Dologgá vált-e?

Csak 5-6 fős játék során végezhető
Vérteszt a játékosokon. A gyanakvás
és paranoia elillan a játékból, ha
mindenki tudja, ki vált Dologgá. A
játék tesztelése során többször bebi-
zonyosodott, sokkal izgalmasabb,
ha egészen a játék legvégéig nem
derül fény a DOLOG-FŐSZEREPLŐK
kilétére.

Kétfős játék esetén mi a teendő, ha
Dologgá válik a FŐSZEREPLŐ?

Ebben az esetben egy kis malőr
történt. Távolítsd el a játékból
a többfős játéokban használható
FERTŐZÉS kártyákat. A Dolog
játékos csak akkor fertőzheti meg a
FŐSZEREPLŐKET, ha azok legalább
ketten vannak.

Garry karaktere már nincs
játékban, de valaki kijátszsa az
Inkább nem tölteném el az
egész telet idekötözve ehhez a
rohadt kanapéhoz! *kártyát, helyes*
ez így?

Igen, sőt, ez a szabály minden
hasonló helyzetre érvényes, amikor
egy már halott MELLÉKSZEREPLŐ
neve szerepel egy kártyán. Ez
egyszerűen csak a lap címe. Ha a
játékban figyelembe kellene venni,
hogy ki, mikor, mit mondott és
lehetséges-e az egyáltalán, akkor a
játék százszor bonyolultabb lenne,
de semmivel sem élvezetesebb!
Amúgy meg ki tudja, hogy Garry
milyen dolgoknak adott kezdő lökést
a halála előtt...

A játék során bebizonyosodott, hogy
Blair nem vált Dologgá, hogyan
kerülhet ilyenkor sor a Blair
ámokfutása KONFLIKTUSRA?

A kártya címe mindössze egy utalás
a film egyik emlékezetes jelenetére,
és magának a címnek nincs játék-
technikai jelentősége.

Mi értelme annak, hogy a KONFLIKTUS kártyák kétharmada véletlen sorrendben követi egymást?

A játék könnyen unalmassá válna, ha a KONFLIKTUSOK sorrendje egy az egyben megegyezne a filmben lévővel. Az, hogy az I. Felvonás után a KONFLIKTUSOK véletlenszerűen követik egymást, bizonytalanságban tartja a játékosokat, és megnehezíti, hogy előre tervezzenek, vagy rutinból játszanak.

A Támad a Dolog! KONFLIKTUS elég durvának tűnik. Valóban 3 kártyát kell eldobni Főszereplőként?

Igen. Végül is ez egy horror játék, nem? Játékosként a leginkább attól kell tartanod, hogy az egyik társad a szemed előtt változik át Dologgá. Ezért a következményeknek is olyannak kell lenniük, amitől megfagy benned a vér.

Dolgozhat FŐSZEREPLŐ FELADATON?

Nem. A FŐSZEREPLŐK – ahogy nevük is mutatja – kulcsfontosságú szerepet játszanak a kibontakozó KONFLIKTUSOK során, így mindig a KONFLIKTUSOK megoldásában kell részt venniük – akkor is, ha máshol jobban tudnák kamatoztatni a SZAKÉRTELMÜKET. Ez a szabály nem vonatkozik az 5-6 fős játéokra.

Mi történik, ha a karakterem meghalt?

Kiestél a játékból. Nem lenne igazi, feszültséggel teli horror játék, ha ez nem lenne valós lehetőség. Azonban erre meglehetősen ritkán kerül sor, hacsak a játékosok nem túl meggondolatlanok. Ráadásul a játék nem is kifejezetten hosszú, így nem kell attól félned, hogy egy órán keresztül malmozni kényszerülsz. Ezért aztán erősen ajánlott csinján bánni a lángszóró kártyákkal, mert bárkiről kiderülhet, hogy valójában nem is ember...

Kerülhet egyazon MELLÉKSZEREPLŐ alá 2 FERTŐZÉS kártya?

Igen.

Miért játszik olyan fontos szerepet Garry, hogy két kockával dobhat, amikor például MacReady is csak egyet?

Garry a bázisparancsnok, ami nem túl hasznos SZAKÉRTELEM, mivel erre egyik KONFLIKTUS során sincs szükség, valamint a kutatóbázis kártyák közül is csak kevésen szerepel. Viszont mind a könyv, mind a film megemlíti, hogy Garry katona volt, és egészen a film legvégéig életben is maradt – ezért a két kocka az ő általános hasznosságát jelképezi.

Tekintve, hogy Blair, Bennings, Norris, és Palmer specidíjs Leleplezés tulajdonsággal bírnak, nem lenne nyilvánvaló a Dolog játékosnak őket asszimilálni?

Nem. Egy agyafürt Dolog játékos semmi olyat nem tesz, ami nyilvánvaló, esetleg csak úgy csinál, mintha úgy tenne. A játék számtalan módot kínál a többi játékos félrevezetésére.

Miért van több pakli mindkét oldalon?

Az egyetlen kártyaeloszlás elkerülése végett lettek a kártyák három külön paklira osztva. Így jobban befolyásolni lehet, ki, mikor és mit húzzon. Mindhárom pakli tartalmaz negatív hatású kártyákat is.

Ha túléltem a Végső összecsapást, akkor a végén tulajdonképpen csak tippelhetek, ami által mindössze 50% esélyem van a győzelemre, nem?

Igen, de csak akkor, ha egészen odáig csak fél szemmel követted a játékot.

Használhatom 2-4 fős partiban az 5-6 fős játékhoz való kártyákat?

Használhatod, de nem javasolt – hacsak nem találtál ki valamilyen működképes házi szabály változatot erre az esetre (ha igen, oszd meg velünk is).

DOLOG-FŐSZEREPLŐ vagyok, és a Végső összecsapás során lelepleztem magam. Miért nem használhatom a Heckler & Koch 93-A2 távcsöves puskát, vagy más fegyver kártyát, hogy legyőzzem a kutatóbázis játékosokat?

Mivel te egy más világból érkezett Dolog vagy, mások a mozgó rugbid. A filmben a Dolog egyetlen egyszer se használt fegyvert. A Dologgá vált szereplők csak az álca kedvéért viseltek fegyvert, holott a Dolog is rendezhetett volna vérfürdőt a lángszóróval. A játék ebben is a film logikáját próbálja követni.

Egy 4 fős partiban én vagyok a Dolog játékos. Az imént lelepleztem le Garry-t, aki fertőzött volt. Hullottak a kártyák, aztán meg a MELLÉK- és FŐSZEREPLŐK, míg végére mindenki meg nem halt, kivéve Blairt, aki a Szerszámoskamrában van. Nyertem, ugye?

Igen. Még ha Blairról ki is derülne, hogy ember, a Szerszámoskamrában ülve nem sok mindent tehet azért, hogy keresztülhúzza a Dolog ördögi számítását. A Szerszámoskamra játékon kívüli terület egészen a Végső összecsapásig, így tehát teljesítetted a győzelemhez szükséges feltételeket.

Egy GYANÚ kártya és két másik lap van a kezemben, amikor a Dolog játékos kijátssza a Támad a Dolog! kártyát. Hány lapot dobhatok el?

A GYANÚ kártya a kezében marad, mivel azt semmilyen körülmények közt nem lehet eldobni (legfeljebb a *Valaki kivágta a biztosítékot a laborban* KONFLIKTUS során átadni), ezért csak a másik két lapot dobhatod el. Közöld a többi játékosal, hogy azért tartottad meg, mivel GYANÚ kártya van a kezében, de nem kell megmutatnod. Mindez nem csökkenti a *Támad a Dolog!* KONFLIKTUS súlyát, ami így is könnyen vérfürdőbe torkollhat.

Szerintem a Vérteszt lebonyolításának módja a FŐSZEREPLŐK esetében nem illeszkedik a film logikájába. Itt a FŐSZEREPLŐK döntésén múlik, részt vesznek-e benne, míg a filmben a kanapéhoz voltak kötözve.

Rátapintottál a lényegre. Ez egy játék, nem pedig a film. A tapasztalat azt mutatta, az izgalom és a szórakozás rovására megy, ha rákényszerítjük a játékosokra, hogy akarataik ellenére felfedjék Dolog mivoltukat.

Garry 2K6-tal dob, ha FELADATHOZ van rendelve?
Igen.

Dologgá váltam, ahogy ez korábban két másik FŐSZEREPLŐRŐL is kiderült, egyikük önszántából fedte fel magát, a másiktól pedig a Vérteszt során derült ki.

A többiek már gyanakszanak rám, felfedhetem magam én is?

Ebben az esetben egy kis malőr történt. A *Végző összecsapást* leszámítva egy időben legfeljebb 1 olyan FŐSZEREPLŐ lehet, aki felfedte magát, mint Dolog. A *Végző összecsapásban* több DOLOG-FŐSZEREPLŐ is felfedheti magát, de ők is csak egyesével, miután az előző felfedett FŐSZEREPLŐT elpusztították.

„Mit tehetünk? Mit tehetünk?”

„Semmiképpen nem hagyhatjuk újra megfagyni. Fölmelegítjük itt a dolgokat egy kicsit.”

THE THING

Nem hivatalos kártyajáték 2-6 fő számára

A játékot tervezte: Mark Chaplin

A magyar változat készítői: Csete Viktor,
Farkas Tivadar és Hende Róbert

2012 PNPHQ

Ez a játék egy nem hivatalos, rajongói kiadás, melyet az Universal Studios semmilyen módon nem támogatott. A játékban fellelhető nevek, karakterek, járművek, helyszínek, illusztrációk és a *The Thing* univerzumból való képek ©, ™ és/vagy © jogainak tulajdonosa az Universal Studios, és ezen jogok a világ több országában bejegyzésre kerültek. A játékban fellelhető képek engedély nélkül kerültek felhasználásra, azonban tulajdonviszonyukhoz nem fér kétség. Minden joggal továbbra is azok tulajdonosai rendelkeznek.