

LA COSA



¿PUEDES CONFIAR EN TUS AMIGOS?

UN JUEGO DE TERROR CONTAGIOSO

COORDENADAS: 47°9' S 126°43' O
PRIMERA TRANSMISIÓN DE RADIO: 07:21:03

07:21:06 - **Dr. Campbell:** Hola... Bzzz... Hola... Centro de investigaciones arqueológicas de Providence, Rhode Island. ¿Me escucha alguien? No tenemos noticias tuyas desde hace días. ¿Nos oyen? Cambio.

07:21:15 - **Jack Burton:** Jack Burton transmitiendo desde la isla de R'lyeh. Creo que ésta será la última vez que oigan... Bzzz... mi voz. En este lugar hay algo. Algo eterno y grande. No puedo explicarlo, pero está claro que viene del mar y huele como un cadáver en descomposición. Es algo impuro y desconocido. Creo que está enterrado aquí mismo, donde levantamos la cabaña de madera... Temo que nuestra presencia lo haya despertado y... y... ¡Este whisky es una mierda! Todos parecen haberse vuelto locos, y ya no puedo confiar en nadie... Ahora estoy solo, pero ¡tenía que hacerlo! Tenía que salvarme al menos. Yo... no creo que lo haya logrado. Yo... Bzzz... ya no sé quién soy o qué demonios es esa cosa que he encerrado en el armario. ¡Por favor, no traten de encontrarme! No vengan... Bzzz... aquí... No me encontrarán a mí, sino a algo que se parece a mí... Bzzz... No confíen en nadie... Zzzz... ¡COF! ¡TAH! BBBLUBBB... Y sobre todo... ¡COF! ¡COF! ... ¡No se acerquen al almacén!

07:22:02 - **Dr. Campbell:** ¿Jack? ¿Qué es lo que ha tenido que hacer? Cálmese, enviaremos inmediatamente una segunda expedición para encontrarlos a todos. Hemos comprobado las coordenadas y todo coincide, ¡se encuentran en la isla de R'lyeh sin lugar a dudas! ¡Por fin se ha revelado! ¡El Bloop, lo sabía! Es maravilloso, ¡quizás nos estemos acercando a él! ¿Puede confirmarlo? ¿Jack? ¡Jack!

07:22:13 - **Jack Burton:** Claro, maravilloso... Dígales a mi mujer y a mi hija que las quiero... Cambio y corto.

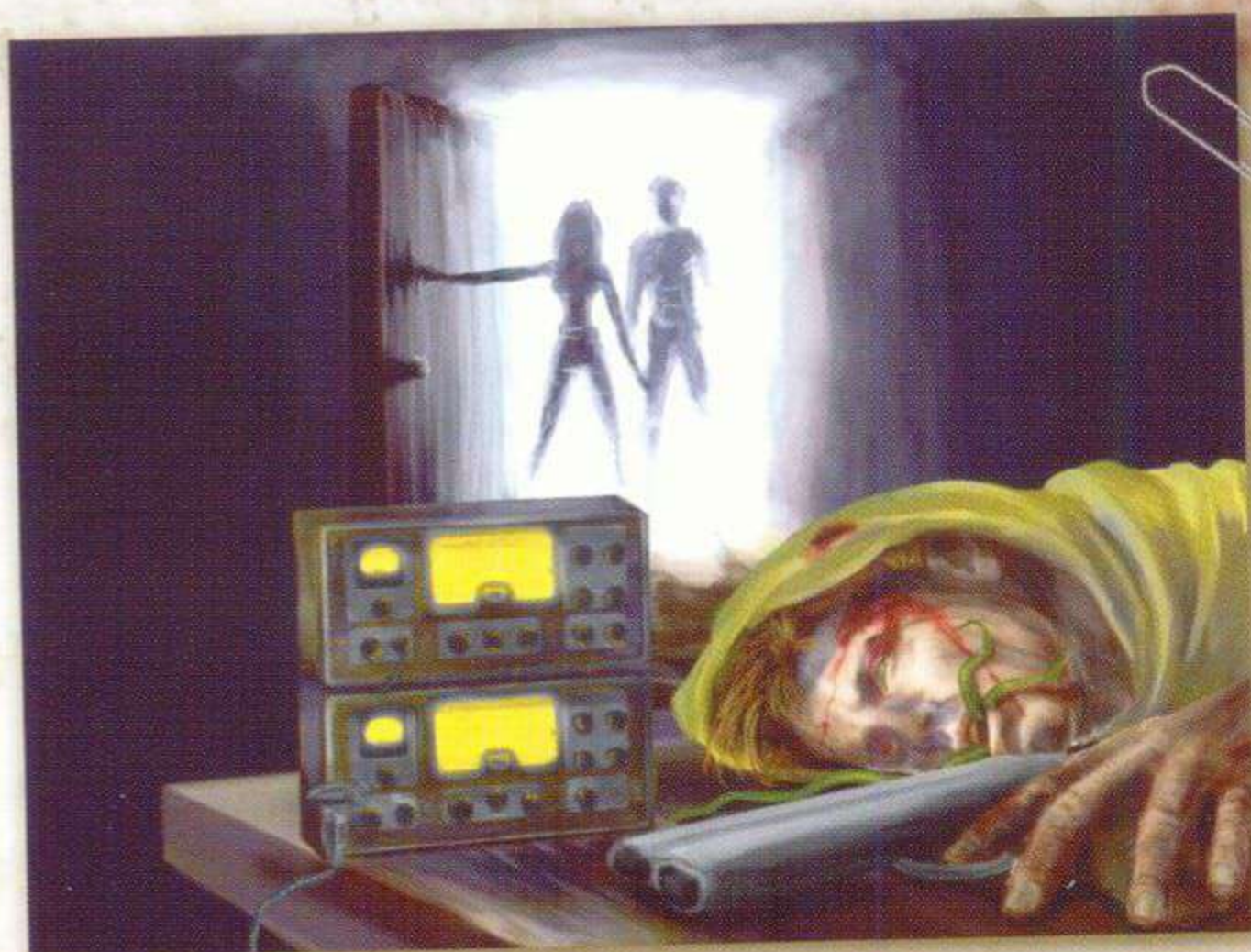
Ph' nglui mglw' nagh
Cthulhu R'lyeh
nglui mglw' nagh

BANG

07:22:17 - **Dr. Campbell:** ¡¡¡Jaaaack!!!

¡A partir de este momento, sois los protagonistas de la historia!

Sois parte del equipo de recuperación enviado a la isla emergida para investigar lo que le ocurrió a la expedición arqueológica. En cuanto llegáis a la isla, os veis atrapados en una violenta tormenta que os obliga a refugiarnos en una desvencijada choza. Enseguida os dais cuenta de que se trata del puesto del primer equipo; en su interior, encontráis el cuerpo inerte de Jack tirado sobre la radio, con un revólver en la mano.



Al final del pasillo se encuentra lo que parece ser la puerta del almacén del que habló Jack en su última transmisión de radio. Cuelga de una bisagra, y los tablones que la reforzaban están hechos pedazos, revelando lo que, a primera vista, parece un pozo lleno de agua sucia del que emana un repulsivo olor. Aterrados ante la idea de que... algo... pudiera escapar del pozo, atrancáis la puerta. Aún no sois conscientes de que ya ha escapado algo del almacén, y que ahora está entre vosotros. De hecho, **¡es uno de vosotros!**



La Cosa se oculta entre vuestros compañeros. Mantened los ojos bien abiertos, no confiéis en nadie y... ¡alejaos!

CONTENIDO

Este reglamento + 109 cartas numeradas.

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Al comienzo de la partida, todos los jugadores son "Humanos", pero durante la partida, algunos cambiarán, y se crearán 2 facciones enfrentadas:

A) Los Humanos

Los arqueólogos están buscando a "La Cosa". Su objetivo es colaborar para encontrar a La Cosa y a los Infectados.

B) La Cosa y los Infectados

Un Humano se convertirá en La Cosa en el primer turno. Su objetivo es destruir a todos los Humanos, convirtiéndolos en aliados Infectados o eliminándolos de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Hay 2 tipos de cartas (¡Aléjate! y ¡Pánico!) que se distinguen por el dorso y que se combinan para formar un solo mazo, además de una carta "de turno".

Antes de empezar la partida, debes crear el mazo siguiendo estos pasos en orden:

1. La carta "La Cosa" es única y no tiene número. Siempre debe incluirse en el mazo.
2. Las demás cartas que debes usar dependen de la cantidad de jugadores: devuelve a la caja todas las cartas que tengan un número en la esquina inferior derecha mayor que la cantidad de jugadores, ya que no se usarán en la partida.

Por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, debes descartar todas las cartas que tengan los números del 7 al 12. En esta partida sólo se usarán las cartas numeradas del 4 al 6.

3. De las cartas restantes, deja aparte, de forma temporal, las cartas "¡Infectado!", las cartas de ¡Pánico! (dorso rosa) y la carta "La Cosa".
4. Baraja las demás cartas, roba 4 cartas por cada jugador, menos 1, y añádeles la carta "La Cosa". Por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, roba 23 cartas ($6 \times 4 - 1$) y añádeles La Cosa para tener 24.
5. Vuelve a barajar estas cartas y repártele 4 a cada jugador. Uno de ellos recibirá la carta "La Cosa" y asumirá inmediatamente el rol de La Cosa.
6. Baraja todas las cartas restantes (incluidas las que dejaste aparte de forma temporal) para formar un solo mazo y colocarlo boca abajo sobre la mesa.
7. Coloca la carta de turno delante del jugador inicial, con la flecha apuntando hacia la izquierda, de forma que el orden de los turnos sea en el sentido de las agujas del reloj.



¡ALÉJATE!



¡PÁNICO!

COMIENZO RÁPIDO

Para un comienzo rápido, sugerimos que modifiques la preparación de la partida de la siguiente forma:

Realiza los puntos **1**, **2** y **3** de la forma habitual, y luego:

- 4b.** Baraja las demás cartas, roba 4 cartas por cada jugador, menos 3, y añádeles la carta "La Cosa" y 2 cartas "¡Infectado!". Por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, roba 21 cartas ($6 \times 4 - 3$) y añádeles La Cosa y 2 Infectados para tener 24.
- 5b.** Crea mazos de jugador de 4 cartas cada uno. Uno de éstos estará compuesto por la carta "La Cosa", 2 cartas "¡Infectado!" y una cuarta carta aleatoria. Todos los mazos de jugador restantes estarán compuestos únicamente por cartas aleatorias. Dale un mazo al azar a cada jugador en secreto, con cuidado de que nadie sepa dónde está el mazo que contiene la carta "La Cosa".

A continuación, completa la preparación siguiendo los pasos **6** y **7** normales y empieza la partida.

ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

Los jugadores deben mantener las cartas de su mano ocultas a menos que una carta indique algo distinto. Los descartes se colocan en una pila de descartes boca abajo junto al mazo de robo. La partida se juega a lo largo de distintos turnos. Al comienzo de la misma, los turnos pasarán en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador que esté a la izquierda de quien repartiera las cartas (este orden puede cambiar durante la partida). En tu turno, debes seguir estos 3 pasos en orden:

- 1)** Roba 1 carta del mazo y añádela a tu mano.
- 2)** Si robas una carta de ¡Pánico!, debes jugarla inmediatamente y descartarla boca abajo después de usarla.

Si robas una carta ¡Aléjate! (de dorso verde), debes elegir 1 de estas 2 acciones:

- A)** Descarta 1 carta de tu mano y ponla en la pila de descartes boca abajo, o bien
 - B)** Juega 1 carta ¡Aléjate! de tu mano, sigue sus instrucciones y descártala boca abajo en la pila de descartes.
- 3)** Elige 1 carta ¡Aléjate! de tu mano y ofrécesela al siguiente jugador según el orden de juego. Ese jugador **debe** elegir una carta ¡Aléjate! de su mano e intercambiarla por la tuya (sin revelar ninguna de ellas).

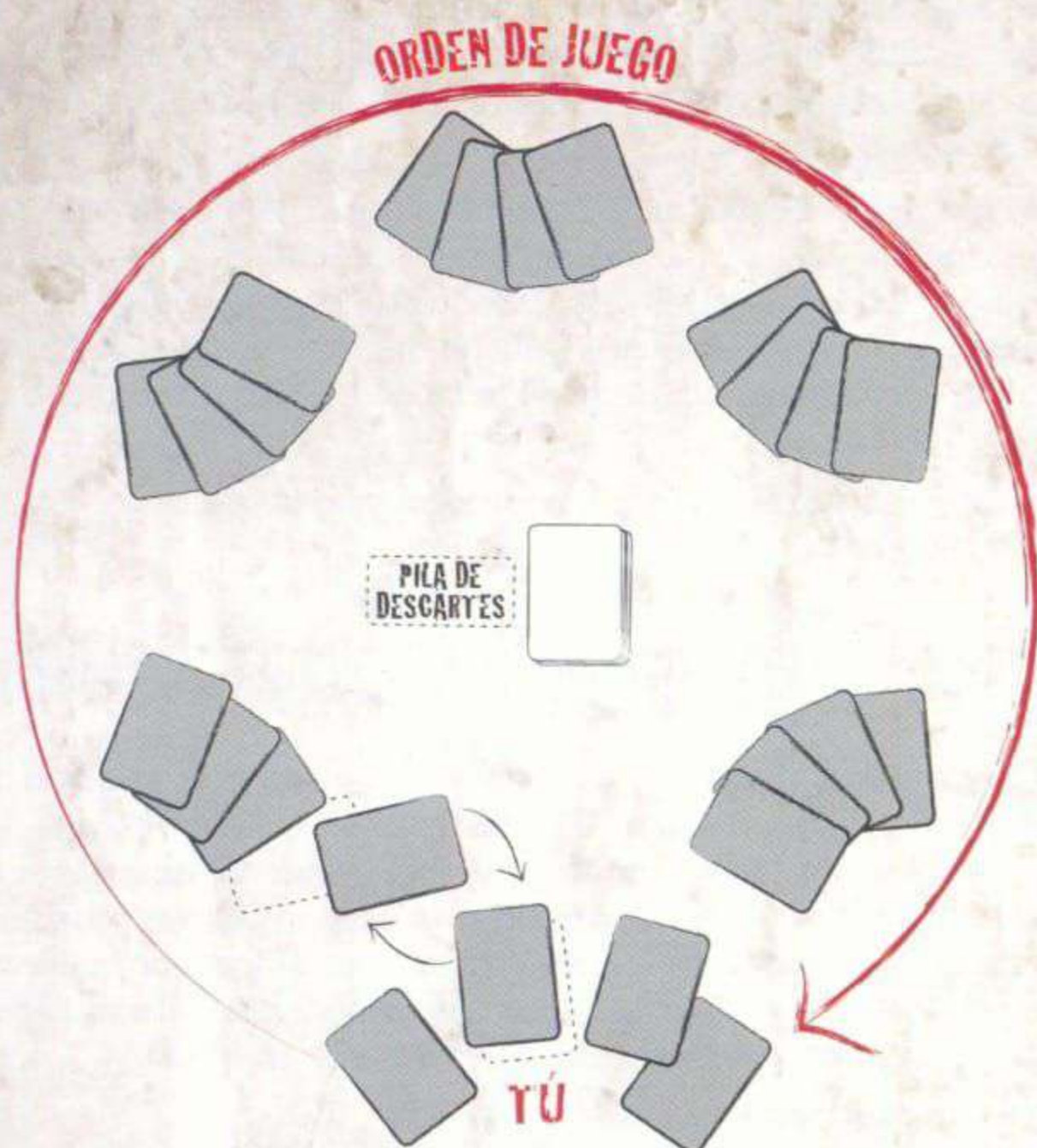
Si hay un "obstáculo" entre el siguiente jugador y tú, como una "Puerta atrancada" o una "Cuarentena", no intercambiáis ninguna carta.

Tras completar los 3 pasos, dale la carta de turno al siguiente jugador y termina tu turno. Al final de tu turno, **siempre tendrás 4 cartas** en la mano. En este momento comienza el turno del siguiente jugador.

***Nota 1:** El intercambio al final de tu turno siempre tiene lugar con las cartas boca abajo, y siempre con el siguiente jugador según el orden de juego, a menos que una carta indique algo distinto.*

Nota 2: Cuando juegues una carta, **sólo puede ser jugada** sobre el jugador adyacente que elijas, ya sea el de tu izquierda o el de tu derecha, a menos que la carta diga algo distinto.

Nota 3: Todas las cartas descartadas se colocan siempre en la pila de descartes boca abajo. Si el mazo de cartas se acaba, baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo.



CAMBIO DE LUGAR

Algunas cartas permiten cambiar de lugar con otros jugadores físicamente. El cambio de lugar puede serle útil a cualquier jugador para escapar de una situación difícil o para seguir a un jugador al que quiera eliminar o ayudar. A La Cosa puede resultarle útil para huir o para infectar a otros jugadores que estén alejados de su posición actual. Cualquier cambio de lugar podría levantar sospechas, ¡así que es muy importante elegir el momento adecuado para actuar!

En cualquier caso, tras hacer el cambio de lugar, el jugador que lo inició realizará su intercambio de cartas con el siguiente jugador desde su nueva ubicación, siguiendo la dirección activa del orden de juego (en el sentido de las agujas del reloj o al revés). El siguiente turno comienza con el jugador que ha sufrido el cambio de lugar, siguiendo el orden de juego activo. Cuando se produce un cambio de lugar, los jugadores siempre se llevan su mano de cartas.

LOS ROLES

Durante la partida, tendrás 1 de estos 3 roles:

1) HUMANO

Al comienzo de la partida, todos los jugadores son Humanos excepto el que reciba la carta "La Cosa" en la primera ronda.

Como Humano, tu objetivo es identificar qué jugador es La Cosa y calcinarlo con una carta "Lanzallamas".

Seguirás siendo Humano hasta que La Cosa te pase una carta "¡Infectado!".

Si un Humano roba una carta "¡Infectado!" del mazo, no queda Infectado. No puedes intercambiar esa carta con otro jugador, sino que debes quedarte con ella o descartarla de forma normal. Pero si otro jugador te pasa una carta "¡Infectado!" (¡el cuál tendrá que ser La Cosa, porque sólo La Cosa puede hacer eso!), quedarás Infectado y asumirás un nuevo rol.

Consejo de juego: Las cartas del mazo pueden ser útiles para protegerte, cambiar de sitio en la mesa, darte pistas sobre los roles de los demás jugadores o revelar tus propias cartas y demostrar que no estás Infectado para que los demás Humanos no te eliminen por error. Para ganar, ¡tendrás que seguir la partida atentamente e intentar averiguar contra quién luchas y con quién puedes aliarte para eliminar a los Infectados y a La Cosa!

2) INFECTADO

Un Humano que reciba una carta "¡Infectado!" durante un intercambio de cartas se convierte en uno de los Infectados. No puedes descartar tu carta de "¡Infectado!". Ahora eres aliado de La Cosa y debes lograr evitar que se revele su identidad, tratando de confundir a sus enemigos y sembrar la sospecha entre los Humanos.

Si robas otra carta "¡Infectado!" del mazo (además de la que te pasó La Cosa), puedes descartarla o quedártela para pasársela a La Cosa, pero no puedes intercambiarla con ningún jugador Humano o Infectado.

Nota: Un jugador Infectado siempre tendrá una carta "¡Infectado!" en la mano.

3) LA COSA

Un jugador recibirá la carta "La Cosa" al comienzo de la partida. Desde ese momento, asumirá el rol de La Cosa y no podrá descartarla ni intercambiarla.

El objetivo de La Cosa es aniquilar a los Humanos o convertirlos en Infectados pasándoles una carta "¡Infectado!".

La Cosa es la única que puede infectar a otros jugadores intercambiando cartas "¡Infectado!" con ellos. Así pues, La Cosa es el único jugador que sabrá los roles de todos los jugadores de la partida y el único que puede declarar que no quedan Humanos en juego al final de la misma. La Cosa puede recibir cartas "¡Infectado!" mediante intercambios de cartas con los jugadores Infectados.

Para sobrevivir, La Cosa debe tratar de ocultar su identidad y arrojar sospechas sobre los demás, para que los Humanos no puedan encontrarla y calcinarla.

Nota: Durante la partida, es perfectamente válido hablar con el resto de jugadores. Puedes anunciar tu identidad o marcarte un farol realizando afirmaciones falsas que puedan arrojar sospechas sobre otros jugadores, pero nunca debes mostrarle tus cartas a nadie a menos que te lo exija una carta. Serán los demás jugadores quienes deban decidir si confían en ti o no, quienes juzguen tu comportamiento y elijan si unirse a ti, eliminarte o huir.

¡SÚPERINFECCIÓN!

Si sólo tienes cartas "¡Infectado!" en la mano durante un intercambio de cartas y no eres un jugador Infectado intercambiando con La Cosa, no puede producirse el intercambio. Debes mostrar tu mano y quedas eliminado de la partida.

ELIMINACIÓN

El "Lanzallamas" es la única carta que puede usarse para eliminar a otro jugador, independientemente de su rol.

Si sospechas que uno de los jugadores que tienes al lado (a tu izquierda o a tu derecha) es parte del equipo rival, puedes jugar esta carta para eliminarlo.

A menos que el jugador tenga una carta "¡Nada de barbacoas!" en la mano, queda eliminado de la partida. Debe poner todas sus cartas en la pila de descartes sin revelarlas.

ATENCIÓN: La Cosa no puede quedarse nunca con la carta "Lanzallamas" en la mano, y debe usarla, descartarla o intercambiarla con otro jugador. Si los jugadores descubren que La Cosa tiene el Lanzallamas en la mano cuando no es su turno, perderá la partida inmediatamente junto con todos los jugadores Infectados.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en el que:

A) La Cosa es eliminada de la partida.

Todos los jugadores revelan sus cartas para declarar en qué bando están. Los Humanos que sigan en la partida ganan como equipo. La Cosa, todos los Infectados y todos los jugadores eliminados pierden.

B) No queda ningún Humano en la partida.

La Cosa puede declarar que no quedan Humanos. Todos los jugadores revelan sus cartas para declarar en qué bando están. Si La Cosa tiene razón, entonces La Cosa y todos los Infectados ganan como equipo. Todos los jugadores eliminados pierden. La única excepción para los ganadores es que si el último Humano de la partida acaba de ser Infectado, ¡sigue contando como Humano y por lo tanto pierde la partida!

Caso especial 1: Si se da la poco frecuente situación de que La Cosa ha logrado infectar a todos los demás jugadores sin que haya sido eliminado ningún Humano de la partida, ¡La Cosa es el único ganador y todos los demás pierden!

Caso especial 2: Si La Cosa declara su victoria, pero hay otros Humanos en juego, éstos pueden revelar su identidad y ganar la partida, mientras que La Cosa, los Infectados y todos los jugadores eliminados pierden.

CARTAS ¡ALÉJATE!

Las cartas ¡Aléjate! son parte del mazo y deben añadirse a tu mano tras robarlas, para poder jugarlas en el momento apropiado. Se pueden dividir en 4 tipos en función de sus efectos: CONTAGIO, ACCIÓN, DEFENSA y OBSTÁCULOS.



CARTAS DE CONTAGIO

Estas cartas tienen su nombre escrito en rojo, y no pueden ser jugadas ni reveladas a otros jugadores a menos que lo requiera el efecto de una carta.

- **La Cosa:** Eres "La Cosa", y tu objetivo es infectar o destruir a los Humanos. NO PUEDES descartar o intercambiar esta carta, incluso si el efecto de una carta te pide hacerlo.
- **¡Infectado!** Si robas esta carta, no estás Infectado y puedes descartarla si quieres. Pero recuerda esto: ¡si alguien descubre que tienes esta carta, pensará que estás Infectado! Si eres Humano, ¡no puedes darle esta carta a ningún jugador! Si otro jugador te pasa una carta "¡Infectado!" (y sólo La Cosa puede hacerlo), quedas Infectado y puedes darle otras cartas "¡Infectado!" a La Cosa (únicamente a ella). Pero recuerda que siempre debes quedarte al menos 1 carta "¡Infectado!", y que NUNCA puedes descartar o intercambiar esa carta, incluso si el efecto de una carta te pide hacerlo.

CARTAS DE ACCIÓN

Estas cartas tienen su nombre escrito en verde, sólo puedes jugarlas durante tu turno y nunca como respuesta a otra carta. Debes descartarlas tras usarlas.

- **Lanzallamas:** Ésta es la única carta que puede eliminar a un jugador adyacente.
- **Análisis:** Si juegas esta carta sobre un jugador adyacente, debe mostrarte todas las cartas de su mano.
- **Hacha:** Puedes jugar esta carta sobre ti mismo o sobre un jugador adyacente para retirar una carta "Puerta atrancada" o "Cuarentena" que afecte a ese jugador.
- **Sospecha:** Coge 1 carta aleatoria de un jugador adyacente, mírala y devuélvesela.
- **Whisky:** Enséñales todas tus cartas a los demás jugadores. Esta carta sólo puedes jugarla sobre ti mismo.
- **Determinación:** Roba 3 cartas ¡Aléjate!, quédate con 1 en la mano y descarta el resto. A continuación, juega o descarta 1 carta. Puedes jugar otra carta "Determinación" en el mismo turno. Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo, debes descartarlas sin mirarlas, hasta que haya 3 cartas ¡Aléjate! que puedas robar para resolver el efecto.
- **Vigila tus espaldas:** Invierte el orden de juego. Así que si el turno pasaba hacia la izquierda, ahora lo hace hacia la derecha. Esto afecta tanto al orden de turnos como a los intercambios de cartas.

- **¡Cambio de lugar!:** Cámbiate de sitio físicamente con un jugador que tengas al lado, salvo que te lo impida un obstáculo como "Cuarentena" o "Puerta atrancada". Llévate tu mano de cartas al cambiar de lugar. A continuación, intercambia 1 carta con el siguiente jugador desde tu nueva ubicación y termina tu turno. El siguiente turno comienza con el jugador con el que hayas realizado el intercambio, siguiendo el orden de juego activo.
- **¡Más vale que corras!:** Cámbiate de sitio físicamente con cualquier jugador que no esté bajo los efectos de "Cuarentena", ignorando cualquier carta "Puerta atrancada" que haya en la mesa. Llévate tu mano de cartas al cambiar de lugar. A continuación, intercambia 1 carta con el siguiente jugador desde tu nueva ubicación y termina tu turno. El siguiente turno comienza con el jugador con el que hayas realizado el intercambio, siguiendo el orden de juego activo.
- **Seducción:** Intercambia 1 carta con cualquier jugador que no esté en Cuarentena y luego termina tu turno.

CARTAS DE DEFENSA

Estas cartas tienen su nombre escrito en azul, sólo pueden jugarse como respuesta a una acción realizada por otro jugador o al efecto de una carta de ¡Pánico!, y se descartan tras usarlas. Tras jugar una carta de defensa, debes robar otra del mazo inmediatamente. Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo, debes descartarlas sin mirarlas hasta que puedas robar 1 carta ¡Aléjate! para añadirla a tu mano.

- **Aterrador:** Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a un ofrecimiento de intercambio de cartas. Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta. Mira la carta que te has negado a coger y devuélvesela a su dueño.
- **Aquí estoy bien:** Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a una carta "¡Cambio de lugar!" o "¡Más vale que corras!" para cancelar su efecto.
- **¡No, gracias!:** Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a un ofrecimiento de intercambio de cartas. Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta.
- **¡Fallaste!:** Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a un ofrecimiento de intercambio de cartas. Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta. El siguiente jugador después de ti (siguiendo el orden de juego) debe intercambiar cartas en lugar de hacerlo tú. Si este jugador recibe una carta "¡Infectado!" durante el intercambio, no queda Infectado, ¡pero sabrá que ha recibido una carta de La Cosa o de un jugador Infectado! Si hay "obstáculos" en el camino, como una "Puerta atrancada" o "Cuarentena", no se produce ningún intercambio, y el siguiente turno lo jugará el jugador siguiente a aquel que inició el intercambio.
- **¡Nada de barbacoas!:** Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a una carta "Lanzallamas" para evitar ser eliminado de la partida.

CARTAS DE OBSTÁCULO

Estas cartas tienen su nombre escrito en amarillo y te permiten aislarte a ti mismo o a otros jugadores. Permanecen en juego hasta que sean retiradas por otra carta.

- **Cuarentena:** Puedes jugar esta carta sobre un jugador adyacente de tu elección. Durante las 2 siguientes rondas, el jugador "en Cuarentena" robará,

intercambiará y descartará cartas mostrándoselas siempre a los demás jugadores. Además, no puede eliminar jugadores ni jugar o ser objetivo de cartas que permitan un cambio de lugar, salvo que la carta especifique algo distinto.

Por ejemplo, si el jugador que está bajo los efectos de una "Cuarentena" es La Cosa, tendrá que tener en cuenta que todos los ofrecimientos de cartas "¡Infectado!" serán visibles para todos.

La "Cuarentena" puede ser retirada y descartada antes de que acabe el plazo de 2 rondas si se usa una carta "Hacha" o mediante el efecto de algunas cartas de ¡Pánico!.

- **Puerta atrancada:** Puedes jugar esta carta sobre la mesa, entre un jugador adyacente y tú. Ninguno de los dos podéis realizar acciones que tengan como objetivo al otro (jugar cartas, intercambiar cartas y cambiar de lugar). La carta permanece boca arriba entre ambos hasta que sea retirada por una carta "Hacha" o por el efecto de una carta de ¡Pánico!.

Si los jugadores cambian de lugar por el efecto de otra carta, la "Puerta atrancada" sigue en su posición original de la mesa, pero los jugadores afectados por ella podrían cambiar.

CARTAS DE ¡PÁNICO!

Las cartas de ¡Pánico! son parte del mazo, y se trata de eventos aleatorios que pueden añadir suspense a la partida.

Si robas una carta de ¡Pánico! durante la fase de robo de tu turno, debes jugarla inmediatamente y descartarla después de seguir sus instrucciones. Las cartas de ¡Pánico! nunca pueden ser parte de tu mano.

Sólo puedes jugar una carta de ¡Pánico! durante la fase de robo, al comienzo de tu turno.

Si debes robar por los efectos de otras cartas (como cartas de defensa, la carta "Determinación" o algunas cartas de ¡Pánico!), debes descartar todas las cartas de ¡Pánico! de la parte superior del mazo sin mirarlas, hasta que sea posible robar una carta ¡Aléjate! y añadirla a tu mano.



REGLAS AVANZADAS

1. Para aumentar el suspense entre los jugadores, la carta "La Cosa" puede meterse en el mazo en lugar de repartirla al comienzo de la partida. Esto se recomienda especialmente en partidas de 4-6 jugadores.
2. Para aumentar la dificultad de la partida para La Cosa o para los Humanos, es posible aumentar o disminuir las cartas "¡Infectado!" del mazo, a discreción de los jugadores.
3. Para aumentar la dificultad de la partida a favor de La Cosa, pueden añadirse al mazo las cartas "Lanzallamas" y "Análisis" durante el paso 5 de la preparación en lugar de repartirlas al comienzo de la partida.
4. Para aumentar el componente estratégico, los jugadores pueden limitar el uso de las cartas "Seducción", "¡Más vale que corras!", "¿No podemos ser amigos?" y "¡Sal de aquí!" al jugador que tenga a su derecha o su izquierda (en ambos sentidos), a menos que haya una "Cuarentena" o una "Puerta atrancada" entre ambos.

5. Los jugadores más avanzados pueden crear el mazo libremente a su gusto cambiando las cartas que vayan a usarse en la partida.
6. **MODO VENGANZA:** Si La Cosa es eliminada y aún quedan tanto Humanos como Infectados en la partida, ésta no termina. En lugar de eso, las dos facciones deben combatir hasta que todos los Infectados o todos los Humanos hayan sido eliminados. La Cosa, que es la única que conoce todos los roles, puede seguir la partida y dar indicaciones a los demás jugadores si quiere, sin decir explícitamente los roles de los demás jugadores. La Cosa declarará el final de la partida cuando todos los Humanos o Infectados hayan sido eliminados. Todos los jugadores supervivientes (Humanos o Infectados) ganan, y todos los jugadores eliminados pierden.

CRÉDITOS

La Cosa fue creado por Antonio Ferrara y Sebastiano Fiorillo

Traducción: Sergio Hernández

Ilustraciones, gráficos y diseño: Sebastiano Fiorillo

Maquetación: Edge Studio

Agradecimiento especial por las ilustraciones: Alessia Valentina Coppola

Edición: William Niebling

Editor: Jose M. Rey

Un gran agradecimiento a Kickstarter y a las 494 personas que decidieron dejarse infectar por La Cosa.

Gracias a los siguientes amigos por poner su rostro en nuestras ilustraciones: Michele Benvenuti (carta "¡Infectado!" nº. 4), Alessia Valentina Coppola (carta "¡No, gracias!", así como ilustradora de esta carta), Rogério De Leon Pereira (carta "¡Infectado!" nº. 3), Piero Landolfi (carta "Whisky" y voz en off del tráiler), Stephen Pollei (carta "Lanzallamas"), Antonio Ferrara y Sebastiano Fiorillo (carta "¡Cambio de lugar!" y diseñadores del juego).

Gracias a los siguientes blogs, sitios web y centros de entretenimiento por probar el juego y realizar avances: Balena Ludens, Board Game Geek, Giochi e Giocatori, Giochi sul Nostro Tavolo, Gioconauta, Gioconomicon, I Giochi di Cthulhu, HomoLudens Torino, Inventori di Giochi, La Tana del Goblin, Ludoteca Pesaro in Gioco.

Un agradecimiento especial a todas nuestras familias, amigos y a toda la gente que nos ha ayudado a realizar este juego: Pasquale Acunzo, Valeria Amoruso, Domenico Ascione, Luca Ascione, Luciano Bertone, Mariano Buono, Ciro Cangiano, Marcella Caputo, Sarah Caputo, Liberata Cozzolino, Martina Di Costanzo, Vittorio Di Sapio, Domenico Ferrara, Luigi Ferrara, Manuela Ferrara, Denise Fiorentino, Stefania Fiorillo, Marina Gentiluomo, Giovanni Guida, Cira Improta, Katia Manfellotto, Giulia Mendone, Roberta Mendone, Paola Patruno, Mariarosaria Pucci, Giancarlo Roberto, Mariagrazia Ricci, Davide Tedoldi, Antonio Vecchione, Andrea Vigiak y a todo el personal de Pendragon Game Studio.

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE

