

CREDITI

Design: Mike Selinker with Elisa Teague and Liz Spain

Sviluppo: Chad Brown, Chris Dupuis, Gaby Weidling

Sviluppo Aggiuntivo: Thomas Ball, Rob Daviau, Bryan Hawley, Paul Peterson, Ben Petrisor, Javier Quintero, Keith Richmond, Aviva Schecterson, Lucy Tibbits

Scenari: Peter Adkison, Christopher Badell, Keith Baker, Thomas Ball, John Borba, Chad Brown, Bart Carroll, Quelle Chris, Andy Collins, Rob Daviau, Michael Dunlap, Chris Dupuis, Don Eubanks, Justin Gary, Jonathan Gilmour, Bruce Glassco, Eli Halpern, Will Hindmarch, Jerry Holkins, Mons Johnson, Gwendolyn Kestrel, Richard Malena, Mikey Neumann, Paul Peterson, Ben Petrisor, Marie Poole, Zoè Quinn, Javier Quintero, Keith Richmond, Mike Robles, Tifa Robles, Anita Sarkeesian, Aviva Schecterson, F. Wesley Schneider, Mike Selinker, Liz Spain, Elisa Teague, Max Temkin, Rodney Thompson, Lucy Tibbits, Jeff Tidball, Brian Tinsman, Pendleton Ward, Angela M. Webber, Gaby Weidling

Editoria: Aviva Schecterson, Mike Selinker

Design e Sviluppo del Gioco Base: Bruce Glassco, Rob Daviau, Mike Selinker, Bill McQuillan, Brian Campbell, Bruce Cordell, Mons Johnson, Gwendolyn Kestrel, Bill Slavicsek, Brian Tinsman, Teeuwynn Woodruff

Direzione Artistica: Shauna Narciso

Design Grafico: Emi Tanji

Direzione Produzione: Cynda Callaway, Tom Wänerstrand

Design Confezione: Veronica Ruggenberg

Direzione Prestampa: Jefferson Dunlap

Direzione Progetto: Heather Fleming

Illustrazioni Scatola: Ben Oliver

Direzione Artistica Tessere: Scott Okumura

Illustrazioni Tessere: Scott Okumura, Toshiko Okumura

Illustrazioni Carte e Segnalini: Richard Whitters

Tecnici Visuali: Sven Bolen, Sasha Gharabaghian, Kevin Yee

Gestione del Brand: Shelly Mazzanoble

Direzione del Brand: Liz Schuh, Nathan Stewart

Direzione del Brand "Lone Shark": Marie Poole

Tst di Gioco Aggiuntivi: Matt Adelsperger, Chuck Arnett, Kate Arsenault, Rob Beachler, Kat Benesh, Billy Benham, Angie Bowes, Jamie Bowes, Shaun Braswell, Mikhaila Burnett, Crystal Carrow, Zoe Clancy, Paul Clinkingbeard, Jordan Comar, Brian Coppola, Luke Crane, Adrian Davila, Josh Dillard, Aaron Donogh, David Drake, Sean Epperson, Gary Evans, Daniel Fairchild, Ian Fay, Nathaniel Fellows, David Gershman, Jenn Godwin, Jenn Godwin, Elyssa Grant, Nathan Greene, Melissa Haack, Justin Hammond, Arthur Hart, Kimberly D. Hart, Bryan Hawley, Matthew Heller, Sean Hitchings, Rif Hutchings, Kelly Ingram, David Jackson, Aragwen Jaeger, Holden Jaeger, Bill Johnson, Trina Johnson, Jennifer Jordan, Mary Josberger, Pegah Khorsandian, Trevor Kidd, Joe Kim, Austin Lamb, Dave LeCompte, Liz Leo, James Maloney, Tina Mancuso, Lauren Matesic, Dylan Mayo, Liam McIntyre, David McDarby, Alli Medwin, Nathan Michail, Noah Millrod, Crystal Milam, Diane Molinari, Tara Montoya, Shelley Munnell, Jason Myers, Jonathan Nutter, Kayla Nutter, Stephen Nutter, Corey O'Connor, Tanis O'Connor, Kyle O'Neill, James Olson, Thomas Ourada, Mitch Pattenaude, Brian Perrin, Jennifer Polier, Jacob Potter, Jamie Rarick, Jes Reaves, Jeremiah Reinmiller, Brian Ross, Hilary Ross, Jenny Ross, Veronica Ruggenberg, Tim Russo, Curt Sandvig, Kyle Shafer, Ethan Schwager, Ray Semiraglio, Matthew Semett, Matthew Shaw, Jeremiah Shepersky, Eliot Sirota, Dan Slocum, Sleep Souther, Shane Steed, Matthew Stevens, John Stone, Joe Teague, Amber Thiesen, Tyler Tinsley, Greg Tito, Christina Usher, Christina White, Brian Wilson, Jonathan Wilson, Skylar Woodies

Ringraziamenti Speciali: Stacey Clement, Nikolaus Davidson, Oliver Davidson, Felicia Day, Marty Durham, Evon Fuerst, David Gershman, Curt Gould, Nina Hess, JR Honeycutt, Jerome Lalin, Mike Mearls, Nick Mitchell, Shelley Munnell, Paul and Storm, Penny Arcade, Bill Rose, Patrick Rothfuss, Liz Schuh, Rich Sommer, Shane Steed, Sheila Tayebi, Greg Tito, Wil Wheaton, i team di *D&D* e *Magic*, Geek & Sundry, la JoCo Cruise, e tutti coloro che hanno chiesto un'espansione per questo gioco.

COMPONENTI DI GIOCO

- 1 regolamento
- 2 libri degli scenari
(Tomo del Traditore e Segreti di Sopravvivenza)
- 20 tessere delle stanze
- 8 carte presagio
- 11 carte oggetto
- 11 carte evento
- 76 segnalini, così divisi:
 - 4 segnalini mostro grandi e circolari
 - 36 segnalini esploratore piccoli e circolari
 - 36 segnalini evento e stanza quadrati

ANNI 12+

Widow's Walk™ è un'espansione, non un gioco completo. E' richiesto il gioco base *Betrayal at House on the Hill*.

©2016 Wizards of the Coast LLC



BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL. WIDOW'S WALK. UN'ESPANSIONE



Il Mio Improvviso Ma Inevitabile Tradimento

"A VOLTE, RITORNANO."

L'ho sentito dire spesso, non pensavo l'avrei detto io, naturalmente. Nel 2003, il mio ultimo progetto alla Wizards of the Coast era sviluppare il gioco di Bruce Glassco "The House on the Hill." Amavo il gioco. Un gioco cooperativo era la soluzione del mio team a fronte di un mercato dominato da giochi in singolo. Ti abbiamo fatto affezionare al tuo personaggio, e farti temere che qualcun altro prevalesse su di lui. Se sai di poter essere tradito, giochi in modo cooperativo, ma pensi in modo individuale.

Era una grande idea, e serviva un grande team. Rob Daviau della Hasbro sviluppò la bozza dallo script originale di Bruce. Poi ho messo insieme un team di rock star - Bruce Cordell, Teeuwynn Woodruff, Bill McQuillan, e molti altri - per realizzare un gioco da rock star. Lo chiamammo *Betrayal at House on the Hill*®.

Con *Betrayal* sulla carta, sono partito per iniziare la mia compagnia, Lone Shark Games, proprio alla fine del processo di design. Capii che sarebbe stata l'ultima volta che avrei sentito parlare del gioco.

Poi qualcosa è successo. Proprio intorno al rilascio della 2nd Edition nel 2010, la gente ha iniziato a parlare molto di *Betrayal*. Sono venuti a dirmi che era il loro gioco preferito, che aveva cambiato le loro vite. Gente come il co-creatore di *Cards Against Humanity* Max Temkin, il fumettista Pendleton Ward, e la cantante dei Doubleclicks Angela M. Webber. Ha influenzato il lavoro dei fans come la designer di videogiochi Zoè Quinn e il designer di *Dead of Winter* Jonathan Gilmour. Ho ingaggiato due grandissime fan di *Betrayal*, Elisa Teague e Liz Spain, per unirsi ai game designer nel mio team.

E ad ogni convegno, in ogni sessione di Q&A, mi hanno fatto una domanda:

"Hai mai considerato di realizzare altri *Betrayal*?" "Dovresti chiedere alla Wizards," risposi, e cambiai argomento. Capii da dove venivano. *Betrayal* è episodico, e tutti volevano nuovi episodi del loro show preferito. Ma al momento creare nuovi episodi era difficile. Praticamente, ci avevo seriamente pensato. Speravo di avere un'altra possibilità di realizzarlo, ma il mondo reale si mette dinanzi a molte cose. Così, continuai a realizzare nuovi giochi.

Mentre lavoravo sul *Apocrypha Adventure Card Game*, lo descrissi come "il successore spirituale di *Betrayal*." Queste erano parole grosse. Mentre cercavamo il modo di far brillare il nostro gioco

horror moderno, abbiamo rivisto *Betrayal* per ricordare a noi stessi cosa l'ha fatto diventare un successo. E abbiamo iniziato a pensare a delle nuove idee per lui. Idee che non sarebbero andate da nessuna parte, a meno che...

"Ehi Mike, voi fare ancora altro *Betrayal*?" La voce al telefono era di Mike Mearls, direttore di R&B per conto di *Dungeons & Dragons*®. La Wizards voleva creare un'espansione per *Betrayal*, e data la mia esperienza con il gioco, hanno pensato a me per primo. Era il giorno dopo il mio compleanno. Assicurai a Mike che sì, mi sarebbe piaciuto molto.

Così mentre stavamo sviluppando un gioco horror moderno, iniziammo - in segreto e all'oscuro - a svilupparne un altro. L'abbiamo tenuto per noi stessi, chiamandolo col nome in codice "Progetto Riboflavina (alias "B2"). Ho invitato tutti quegli amici che mi dissero di amare *Betrayal* per scrivere gli scenari. Rob, Elisa e Liz si sono uniti a me nel cuore del team. Molto del loro materiale era dannatamente strano. Era tutto davvero grandioso.

Aggiungemmo carte, segnalini, e stanze che ti conducevano tutto intorno gli interni della casa. E mettemmo un tetto sulla casa, perché tutte le case ne hanno bisogno.

Quindi sì, quando qualcuno viene a dirvi che "a volte, ritornano" dovete ascoltarlo. "Ritornano SEMPRE".

Mike Selinker

Capo Sviluppatore, *Betrayal at House on the Hill*

INIZIARE LO SCENARIO

Quando inizi lo scenario, consulta la nuova tabella degli scenari qui in basso.

	Morso	Pietra di sangue	Libro	Scatola	Gatto	Sfera di Cristallo	Cane	Ragazza	Simbolo Sacro	Chiave	Lettera	Pazzo	Maschera	Medaglione	Fotografia	Anello	Corda	Teschio	Lancia	Tavola Spiritica	Fiala
Stanza Abbandonata	18	96	7	63	88	12	38	1	9	96	100	45	42	49	96	28	86	34	43	48	96
Balconata	24	67	7	63	88	32	5	16	6	90	87	11	25	49	89	20	71	47	39	2	70
Catacombe	4	59	7	61	88	23	46	1	13	53	83	10	25	49	94	41	69	37	43	48	91
Stanza Bruciata	24	79	33	63	★	23	38	30	13	★	83	31	48	44	★	20	69	47	15	8	★
Sala da Pranzo	24	67	3	99	60	27	5	16	6	90	54	45	42	21	89	20	82	37	39	40	91
Cella Sotterranea	97	55	55	61	55	84	72	55	66	53	100	56	55	77	89	85	69	73	65	64	80
Caldaia	4	59	33	61	75	32	38	30	13	75	83	10	42	36	75	28	75	34	15	2	91
Galleria	18	79	3	52	88	19	19	19	22	53	54	10	25	36	76	41	71	37	15	8	70
Palestra	35	79	29	52	92	12	46	1	22	92	100	11	22	21	92	41	86	47	43	48	92
Ripostiglio	4	79	33	52	88	27	46	1	9	68	100	11	25	44	76	17	71	17	17	40	91
Cucina	18	67	3	99	60	23	46	16	22	53	87	31	32	36	89	41	82	37	39	2	80
Camera da Letto Principale	35	98	29	98	98	27	5	16	6	90	54	10	35	44	76	20	82	47	43	2	98
Stanza dei Bambini	74	67	95	99	74	84	72	58	66	68	87	74	74	95	95	85	86	73	65	95	80
Stanza del Pentacolo	26	59	50	61	81	32	50	26	26	81	83	45	14	14	94	26	81	14	50	40	81
Uccelliera	97	93	93	57	57	93	57	58	66	93	87	56	57	77	94	85	86	73	65	64	70
Stanza della Servitù	35	59	29	52	60	12	5	30	9	68	54	31	42	21	94	28	71	34	15	8	80
Studio	97	59	78	99	78	84	72	58	78	90	78	56	78	77	76	85	82	73	65	64	70
Cinema	97	62	51	63	60	84	72	58	66	68	51	56	62	77	51	51	69	62	62	64	62

SCENARIO TRADITORE

1-50	Consultate la tabella degli scenari nei libretti del gioco base.	67	Peter Akimoto (Basket) oppure Velocità più alta*	85	A sinistra del rivelatore dello scenario
51	Tutti eccetto il rivelatore dello scenario	68	Jenny LeClerc (Lettura) oppure Conoscenza più alta*	86	Rivelatore dello scenario
52	Rivelatore dello scenario	69	Rivelatore dello scenario	87	Esploratore più giovane
53	Rivelatore dello scenario	70	Esploratore più vecchio	88	Rivelatore dello scenario
54	Conoscenza più alta*	71	A sinistra del rivelatore dello scenario	89	Sanità più bassa*
55	Esploratrice più vicina alla destra del rivelatore dello scenario (sennò, quest'ultimo)	72	Rivelatore dello scenario	90	Rivelatore dello scenario
56	Esploratore col maggior numero di oggetti e presagi*	73	Ox Bellows (Oggetti Luccicanti) oppure Forza più alta*	91	Sanità più bassa*
57	Nessuno (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)	74	Rivelatore dello scenario	92	Nessuno (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)
58	Rivelatore dello scenario	75	A sinistra del rivelatore dello scenario	93	Conoscenza più alta*
59	Rivelatore dello scenario	76	Esploratore più vecchio	94	Esploratore col maggior numero di oggetti che possono essere scambiati o rubati*
60	Rivelatore dello scenario	77	Professor Longfellow (Musica Celtica) oppure Velocità più alta*	95	Giocatore più vecchio (non per forza l'esploratore più vecchio)
61	Rivelatore dello scenario	78	Sanità più bassa* (eccetto il rivelatore dello scenario)	96	A sinistra del rivelatore dello scenario
62	Darrin "Flash" Williams (Letteratura Shakespeariana) o Conoscenza più alta*	79	A sinistra e a destra del rivelatore dello scenario	97	Traditore nascosto (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)
63	Rivelatore dello scenario	80	Conoscenza più alta*	98	Rivelatore dello scenario
64	Tutti eccetto chi ha la Conoscenza più alta*	81	Rivelatore dello scenario	99	Nessuno (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)
65	Rivelatore dello scenario	82	Rivelatore dello scenario	100	Nessuno (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)
66	Esploratore più vecchio (possibilmente maschio)	83	Nessuno (vedete <i>Segreti di Sopravvivenza</i>)		
		84	A sinistra del rivelatore dello scenario		

NUOVE CARTE E TESSERE

All'inizio del gioco, mischiate le nuove carte evento, oggetto e presagio, e le nuove tessere delle stanze insieme a quelle del gioco base.

AGGIORNAMENTO DEI TERMINI

Compagno: Il Gatto, il Cane, la Ragazza e il Pazzo sono compagni.

Esterno: Quando uno scenario si riferisce alle stanze esterne, queste includono la Balconata, la Serra, i Giardini, il Cimitero, il Cortile, il Pianerottolo del Tetto, il Solarium, la Torre, la Casa sull'Albero e il Belvedere.

Arma: l'Ascia, la Daga Insanguinata, il Boomstick, la Motosega, il Revolver, la Daga Sacrificale e la Lancia sono armi.

Finestre: la Camera da Letto, la Cappella, la Sala da Pranzo, il Salotto, la Camera da Letto Principale e la Stanza del Cucito hanno finestre.


IL TETTO

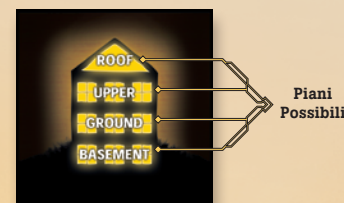
Il tetto è un nuovo piano. Quando iniziate la partita, mettete il Pianerottolo del Tetto in gioco. Come scritto su quella tessera, quando scoprite una stanza sul tetto, usate la prima tessera della stanza che ha sia il piano del tetto che il piano superiore sul suo retro. Il tetto non è un secondo piano superiore; per esempio, l'Ascensore Mistico arriva solo al tetto quando tirate un 4 e scegliete il tetto.

PIANEROTTOLI

Molte tessere sono indicate come pianerottoli nell'espansione. I pianerottoli sono il Pianerottolo del Seminterrato, le Scale Principali/Atrio/Sala d'Ingresso (o qualsiasi stanza di esso), il Pianerottolo Superiore e il Pianerottolo del Tetto.

NUOVI SIMBOLI DELLE STANZE

Il simbolo  in una tessera significa che quella stanza ha un montacarichi. Potete muovervi da quella stanza ad un altro pianerottolo disponibile in alto o in basso, al costo di uno spazio di movimento addizionale. Questo requisito si aggiunge ad altri requisiti, come trovarsi nella stessa stanza con un avversario. Quindi, se il Serraglio si trova nel seminterrato, potete muovervi da lì fino all'Atrio al costo di 2 spazi di movimento; se si trova al piano terra, potete muovervi dal Pianerottolo del Seminterrato a quello Superiore al costo di 2 spazi di movimento. Se non avete punti a sufficienza, non potete usare il montacarichi.



Il ? significa che pescate la carta in cima ad un mazzo a vostra scelta quando scoprite la stanza.

SEGNALINI ESPLORATORE

I 36 segnalini colorati circolari indicano il possesso o il completamento di qualcosa da parte dell'esploratore. Quando usate la Cappella, la Palestra, la Dispensa, la Biblioteca, il Serraglio o lo Studio per incrementare una caratteristica, lasciate il vostro segnalino colorato in quella stanza. Quando ci tomate, non potete riutilizzarle per aumentare una caratteristica. I segnalini possono essere utilizzati anche in certi scenari.

SEGNALINI OSTACOLO E CHIUSO

Questi segnalini rappresentano barriere che gli esploratori devono superare tramite certe azioni. I traditori e i mostri ignorano questi segnalini (a meno che lo scenario non dica altrimenti).

REGOLA OPZIONALE

Se iniziate uno scenario con un presagio del gioco base in una stanza del gioco base, giocherete uno scenario del gioco base. Se volete giocare solo gli scenari di quest'espansione, potete scartare quel presagio e pescarne un'altro (e finché non ne ottenete uno di quest'espansione. Oppure potete scartare la tessera della stanza e pescarne un'altro) e finché non ne ottenete una di questa espansione col simbolo presagio. Se tutte le carte e le stanze nuove solo già in gioco, scegliete l'ultima che è stata aggiunta al gioco.

* Se alcuni esploratori hanno un valore uguale, ed uno di loro è il rivelatore dello scenario, scegliete quest'ultimo.

Se nessuno degli esploratori è il rivelatore dello scenario, scegliete l'esploratore più vicino alla sinistra del rivelatore dello scenario.

★ Consultate la tabella dopo lo scenario 100 nei *Segreti di Sopravvivenza*. Se tutti gli esploratori hanno già giocato gli scenari 57, 75, 86 e 93 allora non c'è un traditore e andate alla pagina successiva. Altrimenti, ignorate il tiro scenario.