

ANNI 12+

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

Un gioco di strategia di Bruce Grassco - Seconda Edizione

REGOLAMENTO

Un'esperienza terrificante per 3-6 esploratori.

Tabella dei contenuti

Introduzione	3
Componenti di gioco	3
Scopo del gioco	3
Preparazione	3
Come giocare	5
Muoversi	6
Scoprire una nuova stanza	6
Pescare le carte evento, oggetto e presagio	10
Usare le carte oggetto e presagio	11
Effettuare un tiro di dado	12
Effettuare un attacco	13
Lo scenario	15
Effettuare un tiro scenario	15
Rivelare lo scenario	15
Preparazione dello scenario	16
Giocare lo scenario	16
I nuovi poteri del traditore	17
Come funzionano i mostri	18
Vincere	19
Extra	20
Caratteristiche	5
Stanze speciali	7
Regola opzionale: scegliere lo scenario	16
Cosa fare se il regolamento non spiega qualcosa?	20

CREDITI PER LA SECONDA EDIZIONE

Design: Bruce Glassco

Sviluppo: Bruce Glassco e Bill McQuillan

Nuovi Scenari: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

Test di Gioco Aggiuntivi: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa, and Elinor Glassco, Sylvia and Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Piciocci, John Warner

Editoria: Jennifer Clarke Wilkes

Direzione Artistica: Jon Schindehette and Ryan Sansaver

Design Grafico: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Gestione della Produzione: Godot Gutierre and Raini Applin Rosta

Illustrazione della Scatola: Shelly Wan

Gestione del Brand: Brian Hart

Grazie a tutti i membri del nostro progetto e a molti altri troppo numerosi da menzionare che hanno contribuito a questo prodotto.

INTRODUZIONE

In *Betrayal at House on the Hill*, ogni giocatore sceglie un personaggio per esplorare una raccapricciante vecchia casa. Durante l'esplorazione della casa, scoprirete nuove stanze.

Ogni volta che entrerete in una nuova stanza, potrete trovare qualcosa . . . o qualcosa potrà trovare voi. Gli esploratori miglioreranno (o peggioreranno) in base a come affronteranno le sorprese della casa. La casa sarà differente ogni volta che la costruirete.

Ad un certo punto, durante la partita, un esploratore rivelerà uno scenario. Quando lo scenario è rivelato, un esploratore diventa un traditore che si dedica a sconfiggere i suoi vecchi compagni. Gli altri esploratori diventano gli eroi che lottano per sopravvivere. Da quel momento in poi, il gioco è una battaglia tra il traditore e gli eroi, spesso una lotta fino alla morte.

Questo gioco conta almeno 50 scenari, e ognuno racconta una storia diversa. Spetta a voi scoprire se sopravviverete o morirete nella Casa sulla Collina.

COMPONENTI DI GIOCO

- 1 regolamento
- 2 libri degli scenari
(*Tomo del Traditore e Segreti di Sopravvivenza*)
- 44 tessere delle stanze
- 1 tessera Sala d'Ingresso/Atrio/
Scale Principali
- 6 figure di plastica
- 6 schede personaggio
- 30 clip di plastica
- 8 dadi
- 1 indicatore turno/danno
- 13 carte presagio
- 22 carte oggetto
- 45 carte evento
- 149 segnalini, così divisi:
 - 12 segnalini mostro grandi e circolari
 - 91 segnalini mostro piccoli e circolari
(rossi, arancioni, gialli, verdi, blu, viola e magenta)
 - 14 segnalini evento e stanza quadrati
 - 14 segnalini oggetto e pila di oggetti pentagonali
 - 18 segnalini tiro caratteristica triangolari

SCOPO DEL GIOCO

Esplorate la casa e rendete il vostro esploratore più forte finché non inizia lo scenario. Dopo ciò, il vostro obiettivo sarà quello di raggiungere per primi le condizioni di vittoria della vostra fazione, che sia quella del traditore o degli eroi.

PREPARAZIONE

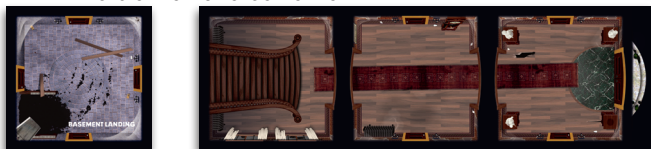
- **Mettete da parte i libri degli scenari, il *Tomo del Traditore* e i *Segreti di Sopravvivenza*.** Li userete dopo che lo scenario sarà rivelato.
- **Ogni giocatore sceglie una carta personaggio.** C'è un esploratore diverso su ogni lato della carta. Sceglietene uno.



- **Attaccate 4 clip di plastica sulla vostra carta personaggio.** Ciascuno di essi deve puntare uno dei valori iniziali di Forza, Velocità, Sanità e Conoscenza dell'esploratore. Il valore iniziale è colorato di verde.

4 | REGOLAMENTO

- **Mischiate** il mazzo delle carte presagio e mettetelo a faccia in giù dove chiunque possa raggiungerlo. Fate lo stesso con le carte oggetto e le carte evento.
- Trovate le tessere delle seguenti stanze: **Pianerottolo del Seminterrato, Sala d'Ingresso/Atrio/Scale Principali e Pianerottolo Superiore**. Posizionatele da sinistra a destra ad una ragionevole distanza l'una dall'altra.



- **Mischiate insieme tutte le altre tessere stanza** e mettetele a faccia in giù in un unico mazzo (non preoccupatevi del piano mostrato sul dorso delle tessere).
- **Ogni giocatore posiziona la propria figura di plastica nella Sala d'Ingresso** (ogni figura ha i colori corrispondenti allo sfondo del disegno sulla scheda personaggio).
- **Posizionate i dadi** dove è facile raggiungerli. Vi serviranno nel corso del gioco.
- **Vedete chi gioca per primo**. L'esploratore che ha il prossimo compleanno gioca per primo (guarda sulla scheda personaggio del tuo esploratore per vedere il suo compleanno). I giocatori eseguono il loro turno in senso orario a partire dal primo esploratore.



Dopo la preparazione, il tavolo da gioco dovrebbe essere simile a questo:



COME GIOCARE


Partendo dal primo esploratore e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue un turno esplorando la casa.

Nota: Per semplicità, questo regolamento usa il "tu" riferendosi al personaggio che esegue un'azione o subisce l'effetto di una carta o di una stanza, sia che si tratti di un esploratore (eroe o traditore) che di un mostro. Le regole che interessano un certo tipo di personaggio (ad esempio un esploratore) usa quel termine per indicarlo.

Caratteristiche

Ogni giocatore ha 4 **caratteristiche**, indicate come file di numeri sulla carta personaggio: **Forza**, **Velocità**, **Sanità** e **Conoscenza**. Forza e Velocità sono caratteristiche **fisiche**, mentre Sanità e Conoscenza sono caratteristiche **mentali**. Molte carte, stanze e altri effetti di gioco possono migliorare o peggiorare le tue caratteristiche. Quando ciò accade, muovi la clip di plastica il numero di spazi indicati dall'effetto. Per esempio, la Forza iniziale di *Zoe Ingstrom* è 3. Se un effetto aumenta la sua Forza di 2, allora devi muovere la clip corrispondente di 2 spazi verso il valore iniziale, portando la sua Forza a 4. Ogni caratteristica ha un suo **valore massimo** che corrisponde al numero più alto sulla linea, che non può essere superato in nessun caso.



Ogni caratteristica ha anche un simbolo del teschio  sotto il valore più basso di ciascuna linea. Una volta che è partito lo scenario, se una caratteristica qualsiasi di un esploratore scende fino al simbolo del teschio, quell'esploratore muore. Prima che lo scenario inizi, nessuno può morire, per cui la caratteristica può raggiungere solo il numero più basso.

La Sanità iniziale di Zoe è 5. Se un effetto riduce la sua Sanità di 2, devi spostare la clip di 2 spazi verso il simbolo del teschio, portando la sua Sanità a 3 (Se la sua Sanità scende più di 2, Zoe morirà a meno che lo scenario non sia ancora cominciato).



Danno: Molte carte, stanze ed altri effetti del gioco possono infliggere danni al tuo esploratore. Quando ricevi **danni fisici**, puoi scegliere di dividerli tra Forza e Velocità. Muovi le clip di quelle caratteristiche per il numero di spazi pari all'ammontare del danno ricevuto. Gli attacchi contro la Sanità o la Conoscenza infliggono **danni mentali**. Questi funzionano come i danni fisici, con la sola differenza che puoi dividere i danni a tua scelta tra Sanità e Conoscenza anziché tra Forza e Velocità.

DURANTE IL VOSTRO TURNO...

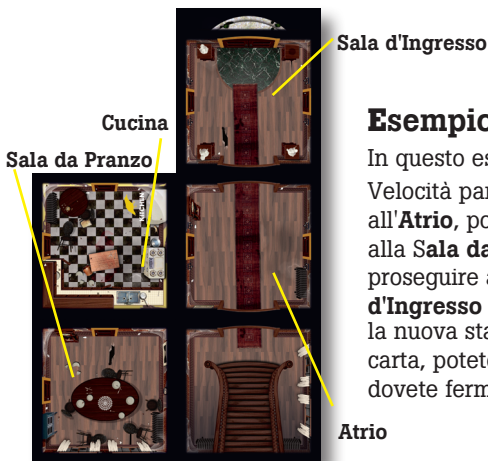
. . . Potrete eseguire tante volte quante volete le seguenti azioni, in qualunque ordine:

- **Muovervi.**
- **Scoprire** una nuova stanza.
- **Usare** le carte oggetto e presagio.
- **Effettuare un tiro di dado.**
- **Effettuare un attacco** (una sola volta durante il vostro turno dopo che lo scenario è iniziato).

Prima che lo scenario inizi, dovete effettuare un tiro scenario alla fine del vostro turno se pescate una carta presagio (vedete "Effettuare un tiro scenario" a pagina 15). Il gioco avrà alcuni nuovi risvolti dopo che lo scenario inizierà (vedete "Lo scenario" a pagina 15).

Muovervi

Durante il vostro turno, potete muovervi fino ad un numero di spazi pari alla **Velocità** corrente del vostro esploratore. Potete anche eseguire azioni (come usare un oggetto o attaccare) mentre vi muovete. Tuttavia, se un effetto di gioco vi fa pescare una carta per qualunque ragione, non potrete più muovervi per il resto del turno.



Esempio di movimento

In questo esempio, se il vostro esploratore ha una Velocità pari a 3, potete muovervi dalla **Sala d'Ingresso** all'**Atrio**, poi dall'**Atrio** alla **Cucina**, e infine dalla **Cucina** alla **Sala da Pranzo**. Se vi sentite avventurosi, potete proseguire attraverso una delle porte nella **Sala d'Ingresso** o nell'**Atrio** e scoprire una nuova stanza. Se la nuova stanza che trovate non richiede di pescare una carta, potete continuare a muovervi . . . ma se lo fa, dovete fermarvi.

Scoprire una nuova stanza

Piani possibili

Quando un esploratore attraversa una porta, e non c'è una stanza dall'altra parte, guardate la tessera in cima al mazzo delle stanze. Se questa ha il nome del piano in cui vi trovate (**piano terra**, **seminterrato** o **piano superiore**), giratela e collegatela alla porta dalla quale siete entrati, dopodiché entrate in quella stanza. L'avete scoperta.

Aggiungete le nuove tessere nel modo più logico che potete, creando stanze adiacenti collegando le varie porte dove è possibile. Se non riuscite a far combaciare tutte le porte e vi ritrovate porte o finestre vicine ai muri, trattate queste ultime come porte o finestre chiuse (comuni in una casa stregata).



Stanze speciali

Alcune tessere delle stanze hanno delle regole stampate su di esse che riassumono i loro effetti. La maggior parte di queste stanze hanno regole addizionali o ulteriori spiegazioni descritte in questa sezione. Queste tessere hanno un asterisco (*) stampato affianco al nome della stanza.

Baratro, Catacombe, Camera Blindata e Torre

Queste sono tutte **stanze con barriere**. Una stanza con barriera ha due parti e può interrompere i movimenti dall'altro lato della stanza. Attraversare la barriera

richiede un **tiro di caratteristica** stampato sulla tessera (un tiro di Forza, Velocità, Sanità o Conoscenza). Potete tentare questo tiro una sola volta durante il vostro turno. Attraversare la barriera non conta come movimento. Se sbagliate il tiro, il vostro movimento finisce. Durante il vostro prossimo turno, potete ritentare un altro tiro oppure tornare indietro.

Gli esploratori non possono combattere o interagire in nessun modo con un altro esploratore nella stessa stanza ma ai due lati opposti della barriera. I mostri ignorano sempre le barriere, ma se un mostro finisce il suo movimento in una stanza con barriera, il traditore deve decidere in quale lato della barriera deve posizionarsi.

Se una tessera o una carta vi fa atterrare in una stanza con barriera, potete decidere quale lato occupare. Se l'arrivo richiede il piazzamento di un segnalino quadrato nella nuova stanza (come la Stanza Crollata o il Passaggio Segreto) allora quel segnalino resterà sul lato che sceglierete.

Sala d'Ingresso, Atrio, e Scale Principali

Queste si trovano sulla stessa tessera, ma contano come tre stanze separate. Muoversi da una stanza ad una più adiacente conta come movimento e richiede uno spazio. Le **Scale Principali** ed il **Pianerottolo Superiore** sono due stanze separate.

Scivolo del Carbone

Quando entrate in questa stanza, non avete altra scelta se non scivolare immediatamente nel Pianerottolo del Seminterrato. Ciò richiede un solo movimento. Un turno non può terminare con un personaggio nella tessera dello Scivolo del Carbone.

Stanza Crollata

Solo l'esploratore che scopre per primo la Stanza Crollata deve effettuare il tiro di Velocità stampato sulla tessera. In seguito, ogni esploratore che entrerà nella stanza potrà ignorare le regole della stanza oppure utilizzarle intenzionalmente per cadere nel seminterrato (cadere non conta come movimento), ma solo gli eroi dovranno tirare il dado per calcolare i danni subiti.

Il primo esploratore che cade nel seminterrato dalla Stanza Crollata deve pescare una tessera del seminterrato e posizionarla accanto ad una qualsiasi altra stanza del seminterrato. Se non ce ne sono altre, deve posizionarla vicino al Pianerottolo del Seminterrato. Se invece sono già state posizionate tutte le tessere del seminterrato, può scegliere in quale atterrare. Una volta scelta in quale stanza atterrare, dovrà posizionarvi il segnalino quadrato Sotto La Stanza Crollata

Se il primo personaggio a entrare nella Stanza Crollata è un mostro, anziché pescare una nuova tessera, scegliete una stanza del seminterrato esistente e posizionateci sopra il mostro e il segnalino Sotto la Stanza Crollata.

Ripostiglio

Se questa stanza riduce la vostra Velocità quando la lasciate, e il vostro nuovo valore non vi consente movimento sufficiente per lasciare la stanza, potete comunque farcela. In tal caso finite il vostro movimento nella stanza adiacente al Ripostiglio.

Ascensore Mistico

Questa tessera si muove non appena ci entrate. Tirate 2 dadi e posizionate la adiacente ad una porta nel piano appropriato.

Stanze speciali *continua*

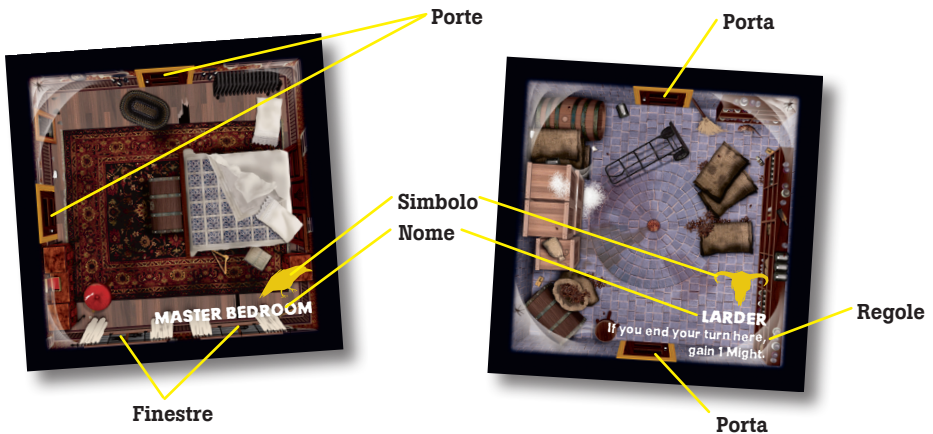
Se non c'è nessun altro piano, lasciate l'Ascensore Mistico dov'è. Se finite nello stesso piano iniziale, potete spostare la tessera vicino ad un'altra porta del vostro piano. Si può usare solo una volta per turno.

Sia i mostri che il traditore possono usare l'Ascensore Mistico e spostarlo senza dover lanciare il dado. Tuttavia, la tessera si muove sempre solo una volta durante i turni dei mostri e del traditore. In pratica, se il traditore usa l'Ascensore Mistico durante il suo turno, allora non funzionerà se un mostro vi entrerà nel suo prossimo turno. Un eroe deve tirare il dado per il piano di destinazione per ogni turno in cui entra nell'Ascensore Mistico, o alla fine del

turno che ha passato senza muoversi nell'Ascensore. Se uno o più esploratori si trovano già nell'Ascensore Mistico e un altro esploratore vi entra e tira il dado ottenendo uno 0, tutti gli esploratori subiscono danni. Se l'effetto di un'altra stanza o di una carta vi conducono all'Ascensore Mistico (come la Stanza Crollata o il Passaggio Segreto), il segnalino derivato da quell'effetto rimane all'interno dell'Ascensore Mistico.

Camera Blindata

Se l'effetto di un'altra stanza o di una carta vi conducono in questa stanza, dovrete posizionarvi fuori la porta blindata. L'eroe o il traditore deve sempre tirare il dado se vuole provare ad aprirla. Una volta che la camera è stata aperta, posizionatevi il segnalino quadrato Porta Blindata Aperta.



Scoprire una nuova stanza *continua*

Non potete muovervi attraverso le porte chiuse. Le finestre chiuse non contano come finestre per i propositi di qualsiasi effetto o scenario, a meno che lo scenario non dica diversamente.

Se la tessera della stanza in cima al mazzo non è compatibile col piano in cui vi trovate, mettetela da parte a faccia in giù in una pila degli scarti. Continuate ad alzare le tessere finché non ne compare una corrispondente al vostro piano e posizionatela (alcune tessere sono compatibili anche per più piani).

Potete muovervi attraverso le porte se sono connesse ad altre porte di stanze adiacenti. Le porte sono sempre aperte, ad eccezione della porta d'ingresso che è sempre chiusa. Non potete utilizzarla per lasciare la casa a meno che uno scenario non dica diversamente (le stanze "esterne" come il Cortile sono comunque considerate parti interne della casa).

Le scale collegano i piani tra di loro. Le Scale Principali collegano al Pianerottolo Superiore. Le Scale del Seminterrato conducono sempre da e verso l'Atrio attraverso una porta segreta (non potete utilizzare queste scale finché non scoprite quella stanza nel seminterrato).

E' possibile isolare un piano con una stanza?

Non è possibile posizionare una tessera che isoli un piano (in altre parole, che non dia la possibilità di collegare altre stanze a quel piano). Se l'unico posizionamento possibile di una tessera isola il piano, scartate quella tessera e pescatene di nuove finché non ne esce una che lasci una porta libera. Se tutte le tessere rimanenti isolerebbero il piano, allora il giocatore in turno deve riordinare le stanze del piano finché non ci sono più porte libere. Se un tiro dell'Ascensore Mistico causa l'isolamento di un piano, allora la tessera dell'Ascensore Mistico non si muove.

Alcune tessere delle stanze hanno dei simboli che rappresentano una carta presagio, oggetto o evento (vedi "Pescare carte evento, oggetto e presagio) nella pagina successiva). Le tessere delle stanze possono avere anche delle regole stampate su di esse, che vengono applicate ogni volta che un esploratore entra nella stanza (o, in alcuni casi, quando esce). Se una stanza possiede sia delle regole che un simbolo, per prima cosa pescate la carta associata al simbolo, dopodiché seguite le istruzioni stampate sulla tessera.

Alcune stanze influenzano il movimento e presentano regole aggiuntive (vedi "Stanze speciali" a pagina 7).

Cosa succede quando le tessere delle stanze finiscono?

Se arrivate fino in fondo al mazzo delle tessere delle stanze, mischiate le tessere che avete messo nella pila degli scarti e create un nuovo mazzo da usare. Se terminate le tessere delle stanze per uno dei piani (**piano terra, seminterrato o piano superiore**), non potete più scoprire nuove stanze in quel piano.

Usare le carte oggetto e presagio

Tutti gli esploratori possono **usare** gli oggetti, ed anche alcuni mostri se le regole dello scenario lo consentono. Potete usare un oggetto una volta in qualsiasi momento durante il turno. La maggior parte delle carte presagio si comportano come oggetti. Non c'è limite al numero di oggetti che si possono portare. Una sola volta durante il proprio turno, ogni personaggio può eseguire una delle seguenti azioni:

- **Dare un oggetto** ad un altro esploratore presente nella stessa stanza (se entrambi sono d'accordo).
- **Lasciare uno o più oggetti** in una stanza (in tal caso, posizionare un segnalino pentagonale Pila di Oggetti in quella stanza).
- **Raccogliere uno o più oggetti** da una pila di oggetti in una stanza. Rimuovete il segnalino Pila di Oggetti da quella stanza se gli oggetti vengono raccolti tutti.

Alcuni oggetti non possono essere dati (o rubati), ma possono essere lasciati o raccolti. Il testo della carta oggetto stabilirà quali azioni potrete compiere o meno.

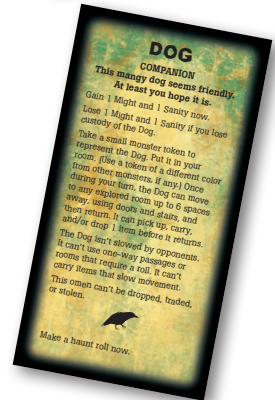
Il Morso, il Cane, la Ragazza e il Folle non sono oggetti, per cui non possono essere dati, rubati o lasciati.

Per ciascun oggetto, l'esploratore (o il mostro) che li possiede può effettuare solo **una** delle seguenti azioni con quell'oggetto durante il suo turno:

- **Usare** l'oggetto.
- **Dare** un oggetto ad un altro esploratore.
- **Lasciare** l'oggetto.
- **Rubare** l'oggetto (vedi "Attacchi speciali" a pagina 13).
- **Raccogliere** l'oggetto.

Usare un oggetto significa effettuare un qualsiasi attacco o tiro di dado con esso o effettuare un'altra azione in cui l'oggetto è coinvolto in qualche modo. Per esempio, un esploratore non può attaccare con la Lancia e poi darla ad un altro giocatore nello stesso turno.

Se un oggetto porta una delle vostre caratteristiche oltre il valore massimo stampato sulla vostra scheda personaggio, prendete nota di quanto quell'oggetto porta la caratteristica oltre il limite. Se perdete quell'oggetto, non perdete punti dal valore massimo stampato ma da quello in eccesso. Per esempio, se un oggetto aggiunge 2 alla vostra Forza, ma guadagnate solo 1 Forza prima di raggiungere il massimo, allora perdete solo 1 dalla Forza massima se perdete quell'oggetto.



Segnalini oggetto

*Molti scenari prevedono il ricorso ad uno o più **segnalini oggetto** nella casa, che hanno delle regole speciali per il loro utilizzo. A meno che lo scenario non dica il contrario, tali segnalini non possono essere dati, lasciati o rubati come le carte oggetto e presagio.*

Armi: L'Ascia, la Daga Insanguinata, il Revolver, la Lancia e la Daga Sacrificale sono armi. Le armi possono essere usate solo quando si effettua un attacco, non mentre ci si difende (vedete "Effettuare un attacco" a pagina 13). Potete usare una sola arma per attaccare, ma potete trasportarne più di una. Usare un'arma durante un attacco è opzionale.

Compagni: Le carte presagio del Cane, la Ragazza e il Pazzo sono compagni che seguono l'esploratore, a cui è affidata la loro custodia. I compagni non hanno tratti fisici o mentali.

Cosa succede se il regolamento e il testo delle carte entrano in conflitto? Se questo succede, guardate solo il testo delle carte.

Effettuare un tiro di dado

Molte volte durante il gioco, dovrete lanciare uno o più dadi. Ogni dado ha un numero di punti che va da 0 a 2, come mostrato qui sotto.

Non c'è un limite al numero di volte in cui potete tirare i dadi in un turno. Per esempio, potreste aver bisogno di tirare un dado dopo aver pescato una carta oppure essere entrati in una stanza, o tutte e due le cose. Non potete, tuttavia, effettuare lo stesso tiro di dado più di una volta per turno (per esempio, non potete provare ad aprire la Camera Blindata due volte nello stesso turno).

Se una carta, una stanza, o altri effetti del gioco vi richiede di tirare un numero specifico di dadi, fatelo e sommate i punti di ciascun dado per avere il risultato del tiro. A questo punto fate ciò che l'effetto vi dice di fare in relazione a quel risultato.

Danni: Se un effetto dice "ricevi un dado di danno fisico", tirate un dado. Subirete un danno ai valori di Forza e/o Velocità pari al numero di punti del dado. Per gli effetti che richiedono il tiro di più di un dado di danno, semplicemente sommate i punti di tutti i dadi che avete lanciato. Lo stesso vale per il danno mentale, con la differenza che potrete distribuire a vostra scelta il danno tra Conoscenza e Sanità.



Caratteristiche: A volte una carta, una stanza o uno scenario vi diranno di effettuare un tiro di dado basato su una delle caratteristiche del vostro esploratore (Forza, Velocità, Conoscenza o Sanità). Quando questo accade, tirate un numero di dadi pari al valore corrente di quella caratteristica del vostro esploratore. Per esempio, se il vostro esploratore deve effettuare un tiro di Sanità, e al momento ha una Sanità pari a 4, lanciate 4 dadi e sommate i punti di ciascun dado per ottenere il risultato. In caso di successo o di fallimento, il testo della carta o della stanza vi indicheranno i risultati del vostro tentativo. Un tiro di attacco non è un tiro di caratteristica, anche se coinvolge la Forza o qualche altra caratteristica (vedi "Effettuare un Attacco" in basso).

Azioni: Certi scenari vi richiederanno di tirare un dado per svolgere una determinata azione (come un esorcismo). Potete effettuarne uno solo per turno. Questo vale anche se possono essere utilizzati diversi tipi di dadi (ad esempio, per l'esorcismo è possibile ricorrere ad un tiro di Conoscenza oppure ad un tiro di Sanità).

Effettuare un attacco

Non potete attaccare nessuno finché non inizia lo scenario.

Una sola volta durante il vostro turno, potete attaccare un avversario che si trova nella vostra stessa stanza (un avversario può essere un esploratore o un mostro che vuole ostacolarvi). Quando attaccate, tirate un numero di dadi pari alla vostra Forza. Il vostro avversario fa lo stesso.

Chi ottiene il risultato più alto sconfigge il suo avversario e infligge danno fisico all'esploratore o al mostro. L'ammontare del danno sarà pari alla differenza tra i due tiri (per esempio, se voi ottenete un 6 e il vostro avversario un 5, infliggerete 1 punto di danno fisico). Se c'è un pareggio, nessuno subisce danni.

A volte un effetto può farvi tirare un numero di dadi pari ad un valore diverso dalla Forza. In tal caso agite allo stesso modo come per l'attacco di Forza, con l'eccezione che voi e il vostro avversario utilizzate la nuova caratteristica. Per esempio, se voi effettuate un attacco di Velocità, voi e il vostro avversario tirate un numero di dadi pari alla vostra Velocità. Anche gli attacchi di Velocità infliggono danno fisico. Quando un effetto vi fa attaccare con la Conoscenza o la Sanità, infliggete invece danno mentale.

Non potete utilizzare una caratteristica per attaccare un avversario che non ha quella stessa caratteristica. Per definizione, se un mostro non ha un valore di Sanità, non potete effettuare un attacco di Sanità contro di esso.

A volte quando sconfiggete un avversario, potete fare di più che infliggere danno. Infatti, potete essere in grado di rubare un oggetto (vedete "Attacchi Speciali" in basso).

I mostri vengono solo storditi quando li sconfiggete, non uccisi, a meno che lo scenario non dica il contrario (vedete "Come funzionano i mostri" a pagina 18). Potete attaccare un mostro stordito se esiste un qualche beneficio nel farlo (come rubare un oggetto o ucciderlo con un oggetto speciale). I mostri storditi tirano ancora i dadi per difendersi, ma se l'eroe attaccante perde, non subisce alcun danno.

Nello stesso turno è possibile effettuare un'azione specifica dello scenario (come descritto nei libri degli scenari) ed attaccare.

Attacchi speciali

Attacchi a distanza: l'abilità del Revolver è un esempio di attacco a distanza. Esso consente di attaccare qualcuno in una stanza nella vostra linea di visuale - un percorso che attraversa una linea dritta ed ininterrotta di porte. Voi non subirete alcun danno se il destinatario dell'attacco vi sconfigge. Anche alcuni mostri possono effettuare attacchi a distanza.

Rubare oggetti: Se attaccate qualcuno e gli infliggete 2 o più danni fisici, potete rubare un oggetto scambiabile anziché infliggere quei danni (il testo della carta vi dirà se l'oggetto è scambiabile o meno). Non potete rubare oggetti tramite attacchi a distanza. Alcuni scenari hanno regole speciali che riguardano il furto di oggetti.



ESEMPIO DI LOTTA

Il vostro esploratore, Jenny LeClerc, ha appena attaccato un Licantropo. Lei ha un valore di Forza pari a 4, quindi tirate 4 dadi per il suo attacco. Con il vostro tiro ottenete un 5. Il traditore invece ottiene un 8 per il Licantropo, quindi Jenny subisce 3 punti di danno fisico. Scegliete di abbassare la sua Forza di 2 unità (a 3) e la sua Velocità di 1 unità (rimane a 4). Jenny è viva, ma è ferita gravemente!

Lo scenario

Non appena lo scenario comincia, il gioco cambia drasticamente. Adesso è una lotta disperata per ottenere la vittoria prima del vostro avversario!

Effettuare un tiro scenario

Prima che lo scenario inizi, dovete tirare 6 dadi alla fine del vostro turno ogni volta che pescate una carta presagio. Questo è il **tiro scenario**. Se il risultato del tiro è inferiore al numero totale delle carte presagio pescate durante il gioco, lo scenario comincia. Il giocatore che fa partire lo scenario con questo tiro è il **rivelatore dello scenario**.

Per esempio, se pescate una carta presagio durante il vostro turno, ed è la quinta carta presagio pescata durante il gioco, vi serve un risultato inferiore o pari a 4 nel vostro tiro per iniziare lo scenario.

Dopo che lo scenario è iniziato, se scoprite una stanza con un simbolo del presagio, potete ancora pescare e tenere la carta presagio, ma non dovete effettuare un altro tiro scenario.

Rivelare lo scenario

Quando un giocatore effettua un tiro scenario e lo rivela, quel giocatore consulta la tabella degli scenari presente nelle prime due pagine del *Tomo del Traditore*.

Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl
Abandoned Room	18	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	33	23	38	30


In questo esempio, il rivelatore dello scenario ha pescato la carta presagio Ragazza e il suo esploratore si trovava nelle Catacombe. Giocherete quindi lo Scenario #1.

La tabella indica qual'è lo scenario rivelato e chi è il traditore. In alto sono elencate le carte presagio e a sinistra le stanze. Cercate la carta presagio che è stata pescata prima del tiro scenario e la stanza in cui si trovava il rivelatore dello scenario quando la carta è stata pescata. L'incrocio tra la carta e la stanza indicherà un numero. Questo è lo scenario che giocherete.

In basso la tabella indica quale giocatore diventa il **traditore**. Una volta individuato il traditore, date il *Tomo del Traditore* a quel giocatore (non è necessariamente il rivelatore dello scenario).

Casi Speciali: se due o più persone possono essere il traditore, e una di esse è il rivelatore dello scenario, allora quest'ultimo è il traditore. Se nessuno di questi è chi ha rivelato lo scenario, allora il giocatore più vicino alla sua sinistra è il traditore.

Regola opzionale: scegliere lo scenario

Questa regola opzionale vi permette di evitare di ripetere gli scenari che avete già giocato. Se consultate la tabella e rivelate uno scenario che avevate già rivelato una volta e non volete ripeterla, cercate la stanza successiva con un simbolo presagio  più vicina al rivelatore dello scenario. Combinate quella stanza con il presagio originale per ottenere un nuovo numero di scenario. Continuate a muovervi in questo modo finché non trovate uno scenario nuovo. Se questo metodo non è esaustivo, ignorate la carta presagio pescata in precedenza, pescatene un'altra e ricominciate.

Preparazione dello scenario

Eseguite le seguenti azioni all'inizio dello scenario:

- Il traditore prende il Tomo del Traditore e abbandona la stanza per leggere in privato lo scenario che è iniziato. Quel giocatore ha bisogno anche di conoscere le regole descritte in "I nuovi poteri del traditore" (pagina 17) e "Come funzionano i mostri" (pagina 18). Se il giocatore non conosce queste regole, dovrà prendere anche il presente regolamento quando abbandona la stanza e leggere quelle sezioni (o avere qualche altro giocatore che glielie spieghi).
- Gli altri giocatori diventano gli eroi. Dovranno cercare lo scenario in Segreti di Sopravvivenza e leggerlo insieme (gli eroi dovrebbero anche discutere brevemente sul piano da adottare per sopravvivere).
- Quando tutti i giocatori sono pronti (incluso il traditore), il traditore ritorna nella stanza. Gli eroi e il traditore fanno tutto ciò che è scritto nella sezione "Adesso" dello scenario (per esempio, posizionare segnalini o pescare carte).

Eroi e segreti


Non rivelate al traditore quali sono i vostri obiettivi, a meno che non siate certi che lui\lei li sappia già oppure non stiate facendo qualcosa che sia richiesto dallo scenario. A volte avete un vantaggio sul traditore perché lui\lei non sa cosa state cercando di fare. Potrete giocare questi scenari più volte dopo che avete capito come funzionano, ma fino ad allora, gli eroi non dovrebbero rivelare i loro Segreti di Sopravvivenza.

Giocare lo scenario

Il primo turno inizia sempre con il giocatore alla sinistra del traditore e prosegue in senso

orario (ci si allontana dal traditore). Ciascuno degli eroi effettua un **turno eroe**. Dopo che tutti gli eroi hanno effettuato il loro turno, il traditore effettua il suo **turno traditore**. Dopo il turno del traditore, ciascun mostro controllato dal traditore effettua un **turno mostro** (questo significa che il traditore effettua due turni: uno per le proprie azioni e uno per i mostri). A questo punto il primo eroe alla sinistra del traditore effettua il suo turno, e così via.

Gli eroi e il traditore sono ancora tutti esploratori. Possono fare tutto quello che facevano prima che lo scenario iniziasse, con l'eccezione che non eseguono più tiri scenario (anche se uno di loro pesca una carta presagio). Gli eroi devono annunciare al traditore le azioni che intraprendono durante i loro turni (ad esempio, tiro per un esorcismo) ma non devono necessariamente rivelare l'obiettivo o il risultato cercato. Lo stesso vale per il traditore.

Dopo che lo scenario è iniziato, gli esploratori possono morire. Se uno delle quattro caratteristiche del vostro esploratore scende fino a raggiungere il simbolo del teschio  allora quell'esploratore muore. A volte durante uno scenario, la morte di un esploratore lo trasforma in un traditore. Alcuni scenari richiedono che venga fatto qualcosa un numero di volte pari al numero di esploratori. Quel numero include anche gli esploratori morti.

Cosa accade se le regole dello scenario e il regolamento vanno in conflitto?

Se questo accade, usate le regole dello scenario. Tutte queste regole sono valide a meno che lo scenario non dica il contrario.

A volte il traditore si trasforma o viene messo da parte all'inizio dello scenario, ma il traditore effettua comunque il suo turno dopo che tutti gli eroi hanno effettuato il loro. Anche se il traditore muore, può comunque controllare i mostri se questi sono in grado di completare gli obiettivi dello scenario.

Durante uno scenario, se qualcuno nella casa effettua un tiro di Conoscenza per ottenere un'informazione e ci riesce, anche tutti gli altri eroi apprendono quell'informazione.

Muoversi attraverso gli avversari

Per ogni avversario nella stanza insieme ad esso dopo che lo scenario è iniziato, un esploratore o un mostro deve spendere 1 punto di movimento in più per lasciare quella stanza (gli eroi rallentano il traditore e i mostri, e viceversa).

Non conta quante penalità avete in un turno, potete sempre muovervi almeno di uno spazio. Questo è vero anche se un mostro ottiene uno 0 per muoversi (vedete "Come funzionano i mostri" a pagina 18).

I mostri storditi non rallentano il movimento degli esploratori in questo modo.

I nuovi poteri del traditore

Quando il vostro esploratore diventa il traditore, se siete stati ostacolati da una carta evento pescata in precedenza (come i Detriti o le Ragnatele), siete liberi da quell'effetto. Inoltre, potete usare le seguenti abilità (a meno che lo scenario non dica il contrario):

- **Potete scegliere se subire gli effetti di una stanza oppure ignorarli.** Potete passare attraverso il Muro Girevole senza tirare il dado e scegliere dove posizionare l'Ascensore Mistico quando lo usate. Precipitate sempre nel Pianerottolo del Seminterrato quando entrate nello Scivolo del Carbone.
- **Potete scegliere di non subire gli effetti di una carta evento o della carta presagio Morso.** Se scegliete di subire gli effetti di una carta, fatelo dopo averla letta ma prima di effettuare un qualsiasi tiro di dado o un'altra azione stabilita da quella carta. Dopo dovrete accettare il risultato di qualsiasi tiro di dado o penalità.
- Una volta finito il turno, dovete muovervi e attaccare con tutti i mostri, se ce ne sono. Anche se il traditore muore, potete ancora controllare i mostri (in alcuni scenari, i mostri possono ancora completare gli obiettivi dello scenario dopo la morte del traditore).

Scenari con il traditore nascosto

Alcuni scenari prevedono un traditore nascosto, la cui identità è tenuta nascosta agli altri giocatori. Quando uno scenario necessita di un traditore nascosto, prendete dei piccoli segnalini mostro di un colore, numerati da 1 fino al numero di giocatori. Mischiate i segnalini e distribuiteli a ciascun giocatore a faccia in giù (con la "S" in alto). Chi riceve il segnalino con il numero 1 è il traditore. La partita continua in senso orario partendo dalla persona a sinistra del rivelatore dello scenario.

*Gli scenari con i traditori nascosti non compaiono nel **Tomo del Traditore**. Gli obiettivi e le abilità del traditore sono invece descritte nello scenario dei **Segreti di Sopravvivenza**, così che tutti i giocatori possono leggerli*

A meno che lo scenario non dica il contrario, il traditore nascosto può rivelarsi agli altri giocatori girando il segnalino col numero 1 a faccia in su (per esempio, il traditore può farlo in risposta ad una trappola o un pericolo nella casa, per prevenirne gli effetti o i danni utilizzando le regole comuni per il traditore).

Se un esploratore muore, quel giocatore deve girare il suo segnalino per rivelare la sua identità. Nessun giocatore (ad eccezione del traditore) può rivelare la sua identità in qualsiasi momento. Potete dire che non siete il traditore, ma gli altri giocatori hanno solo la vostra parola.

A meno che lo scenario non dica il contrario, ogni esploratore può attaccare un altro esploratore in qualsiasi momento, se c'è un sospetto più o meno fondato che quello sia il traditore (ovviamente, il traditore trae beneficio dal seminare sospetto e sfiducia tra i suoi compagni esploratori).

A meno che lo scenario non dica il contrario, uno o più giocatori possono parlare fra loro solo quando tutti gli altri giocatori possono sentirli; non possono parlare in privato.

Come funzionano i mostri

I mostri sono un pò diversi dagli esploratori. Le regole seguenti sono valide a meno che lo scenario non dica il contrario. Ogni mostro esegue tutte le sue azioni prima del successivo.

- **I mostri si muovono diversamente.** All'inizio del turno del mostro, tirate un numero di dadi pari alla sua velocità. Il risultato del tiro è il numero di spazi in cui il mostro può muoversi in quel turno. Per i gruppi di mostri dello stesso tipo (Pipistrelli o Zombie per esempio), tirate il dado una sola volta per l'intero gruppo. Ogni mostro di quel tipo può muoversi di quel numero di spazi in quel turno. Se lo scenario prevede che il mostro deve muoversi per forza verso un eroe, allora dovrà intraprendere il percorso che richiede il numero minimo di mosse necessario a raggiungere l'eroe più vicino.
- **La maggior parte dei mostri non possono essere uccisi.** Se un mostro subisce qualche danno, viene stordito e salta il turno successivo. Quando un mostro è stordito, girate il suo segnalino mettendo la "S" in su. Alla fine del prossimo turno del mostro, girate di nuovo il suo segnalino. I mostri storditi non possono rallentare il movimento dell'esploratore. Anche se uno scenario dice che i mostri subiscono altri effetti oltre allo stordimento quando subiscono qualche danno, possono ancora essere storditi da effetti che stordiscono specificatamente i mostri.
- Come gli esploratori, **i mostri possono attaccare una sola volta durante il loro turno.** Spesso i mostri utilizzano caratteristiche diverse dalla Forza per attaccare. Non possono utilizzare gli attacchi speciali elencati a pagina 13 (a meno che lo scenario non dica il contrario).



- Come il traditore, **i mostri possono scegliere se subire gli effetti di una stanza oppure ignorarli**. Possono passare attraverso il Muro Girevole senza tirare il dado e scegliere dove posizionare l'Ascensore Mistico quando lo usano. I mostri precipitano sempre nel Pianerottolo del Seminterrato quando entrano nello Scivolo del Carbone, ma possono muoversi liberamente su e giù dallo Scivolo del Carbone e dalla Stanza Crollata, e arrampicarsi fino alla Galleria. Tuttavia, i mostri non possono beneficiare degli effetti delle stanze che incrementano le loro caratteristiche (come la Dispensa o la Palestra) a meno che non si tratti di un traditore trasformato in mostro (ad esempio, un Licantropo).
- **I mostri possono usare le opzioni di movimento speciale descritte nelle carte** (come le Scale Segrete e il Passaggio Segreto).
- **I mostri non possono scoprire nuove stanze** (a meno che lo scenario non dica il contrario).
- **I mostri non possono portare oggetti** (a meno che lo scenario non dica il contrario). Se un mostro a cui è concesso portare oggetti viene stordito, perde tutti gli oggetti; posizionate un segnalino Pila di Oggetti nella stanza. Il mostro non può raccogliere gli oggetti finché non arriva il suo turno in cui non è più stordito.
- Se un mostro rimane bloccato nel seminterrato senza alcun modo per raggiungere gli eroi, durante il turno del traditore quel giocatore può cercare nel mazzo delle stanze la tessera delle Scale del Seminterrato e posizionarla affianco alla porta del seminterrato (in seguito dovrà mischiare il mazzo delle stanze). Questa regola non si applica se lo scenario consente al mostro di scoprire nuove stanze.

Cosa succede alla mia attrezzatura se muoio?

Se possedete un compagno (il Cane, la Ragazza, o il Pazzo), la carta e il segnalino (se c'è) del compagno rimangono nella stanza dove il vostro esploratore è morto. Mettete da parte la carta presagio. Se un altro esploratore entra nella stanza, guadagna la custodia di quel compagno (e prende la carta presagio). Qualsiasi altro oggetto cade a terra. Posizionate un segnalino Pila di Oggetti e mettete da parte le relative carte oggetto. Gli altri esploratori possono entrare nella stanza e raccogliere i vostri oggetti (e prendere le carte oggetto).

Vincere il gioco

La prima fazione (del traditore o degli eroi) che completa i suoi obiettivi dello scenario vince il gioco. L'obiettivo dello scenario è descritto nella sezione "Per vincere..." e non richiede necessariamente la morte del traditore o degli eroi.

Almeno un eroe deve sopravvivere perché la fazione degli eroi vinca. Tuttavia, gli obiettivi di alcuni scenari permettono al traditore di vincere anche se muore. Difatti, i mostri controllati dal giocatore possono essere in grado di vincere senza l'aiuto del traditore.

Quando una fazione completa i suoi obiettivi per lo scenario, qualcuno della fazione vincitrice legge ad alta voce la sezione "In caso di vittoria..." dal suo libretto degli scenari.

Cosa fare se il regolamento non spiega qualcosa?

Dopo molte ore di gioco può capitare di imbattersi in situazioni dove le regole del gioco o i libri degli scenari non forniscano una risposta chiara ad un quesito del gioco. In tal caso non lasciatevi ostacolare. Quando si presenta uno di questi casi, mettete ai voti la risposta che ha più senso e continuate la partita. Se il sistema dei voti non funziona, lanciate una moneta per decidere sul da farsi, dopodiché continuate la vostra esperienza all'interno della casa.

DOMANDE?

**Stati Uniti, Canada, Asia Orientale ed
America Latina**

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

1-800-324-6496 (entro gli Stati Uniti)

1-425-204-8069 (fuori gli Stati Uniti)

Regno Unito, Irlanda e Sud Africa

Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43

Newport NP19 4YD

UK

Tel: + 800 22 427276

wizards@hasbro.co.uk

Tutti gli altri Paesi Europei

Wizards of the Coast p/a

Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

custserv@hasbro.be

Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.

Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.

Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Wizard of the Coast, il suo logo e *Betrayal at House on the Hill* sono marchi registrati della Wizard of the Coast LLC negli Stati Uniti e in altri paesi. Si prega di conservare i dettagli della compagnia per riferimento futuro.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro, e i loro loghi sono marchi registrati della Hasbro, Inc. e sono usate col permesso. ® denota Reg. U.S. Pat. & TM Office. Tutti i diritti riservati. **MADE IN CHINA.**

30026633000001 EN

