



BETRAYAL

AT HOUSE ON THE HILL
3rd EDITION

12+

F4541
3-6

60-90

RULEBOOK



Это дом ваших кошмаров

Дом на холме по-прежнему пустует, его окна безучастно смотрят на мир. Никто не помнит, кто там жил и что с ними произошло. Теперь бесстрашная группа исследователей была привлечена к дому по разным причинам. Некоторые получили загадочные приглашения, другие расследуют необъяснимые исчезновения. Некоторые просто пришли взглянуть на дешевый дом, нуждающийся в ремонте.

Играя за этих исследователей, вы столкнетесь с ужасами дома. Обстоятельства приведут вас к одному из 50 легендарных кровей сценариев, которые испугают даже самых сильных среди вас. Но будьте осторожны, один из исследователей предаст остальных, что приведет к борьбе не на жизнь, а на смерть. Дом увидит и услышит все.

Говорят, что Дом на Холме всегда побеждает. Ваша задача - доказать обратное.

Цель игры

- До начала сценария исследуйте дом и укрепляйте своего исследователя.
- После начала сценария первым выполните условия победы своей стороны – либо в роли героя, либо в роли предателя.

КАК ЧИТАТЬ ЭТОТ RULEBOOK

Мы знаем, что когда вы получаете новую игру, вы просто хотите сразу начать играть. Но независимо от того, новичок ли вы в игре **Betrayal at House on the Hill** или уже играли и считаете себя профессионалом, мы настоятельно рекомендуем вам прочитать это руководство перед началом игры в этом издании.

Эти правила научат новичков играть, но также выделяют изменения правил для опытных игроков. Так что, прежде чем бесстрашно войти в наш жуткий старый дом и начать исследования, потратьте немного времени на чтение следующих страниц.

СТРУКТУРА RULEBOOK

Книга правил включает 5 разделов:

1. **ВВЕДЕНИЕ**
2. **КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА**
3. **КАК ИГРАТЬ - ДО НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ**
4. **КАК ИГРАТЬ - ПОСЛЕ НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ**
5. **СПРАВОЧНИК**

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

- Как читать этот Rulebook 3
- Если вы новичок 4
- Используемые символы 4
- Если вы играли раньше: изменения 5

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

- Что в коробке? 6
- Подготовка 7
- Обзор компонентов 8
- Карты 8**
- Тайлы комнат 8**
- Жетоны 8**
- Листы и фигурки персонажей 8**
- Характеристики 9
- Критические характеристики 9
- Смерть персонажа 9
- Как урон влияет на характеристики 9

Кубики 10

- Броски характеристик 10
- Броски атаки 10
- Сценарные броски 10
- Другие броски 10

ИГРА ДО НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ

- Как играть - до начала сценария 11
- Ваш ход 11**
 - Передвижение 11
 - Соседство 11
 - Принудительное движение 11
 - Обнаружение новых комнат 12
 - Конец хода 13
- Другие действия в ваш ход 13**
 - Обмен 13
 - Специальные действия 13

ИГРА ПОСЛЕ НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ

- Как играть после начала сценария 14

Типы сценариев 14

- Без предателя 14
- Один предатель 14
- Скрытый предатель 14
- Каждый сам за себя 14

Начало сценария 14

- Атака 15
- Оружие 15
- Поле зрения 15
- Обыск тел 15
- Препятствия 15

Анатомия сценария 16

Как играть сценарий 18

- Больше о сценариях 18
- Разрешение ничьих 18
- Количество игроков 18
- Счетчик чисел 18
- Поиск тайлов комнат 18
- Как быть предателем 18
- Не хочу быть предателем 18
- Особые силы предателя 18
- Управление монстрами 19

Смерть 19

Конец игры 19

СПРАВОЧНИК

- Описание персонажей 20
- Указатель 22

Не можете что-то найти?

Проверьте справочник на странице 22!

ЕСЛИ ВЫ НОВИЧОК

Добро пожаловать... или, может быть, мы должны сказать вам, чтобы вы бежали, пока можете. Приготовьтесь войти в мир *Betrayal at House on the Hill*, 3-е издание. Каждая игра в *Betrayal* разворачивается как фильм ужасов — вы даже можете узнать намеки на некоторые из ваших любимых. Вы начнете с исследования заброшенного дома, построенного давно и в основном оставленного... по крайней мере, людьми. Оказывается, кто-то из вашей группы хранит темную тайну, и действие примет зловещий поворот, когда он раскроет себя как предателя.

Игра разворачивается в двух частях. В первой части все игроки находятся в одной команде, совместно исследуя дом. По мере продвижения вы будете размещать тайлы, представляющие новые комнаты, которые вы обнаружили. Всякий раз, когда вы обнаруживаете комнату, вы также тянете карту, представляющую одно из различных **событий, предметов и знамений**, найденных в доме.

Вы можете найти старую аптечку или таинственный идол, или столкнуться с чем-то совсем более странным и тревожным. Когда вы играете в *Betrayal*, вы создаете свой собственный дом для исследования. Как только вы исследуете достаточно дома, начнется вторая часть игры — **сценарий**. В игре представлено 50 уникальных сценариев, так что вас ждет много страшного в будущем!

Когда начинается сценарий, игроки могут больше не быть в одной команде. Обычно большинство игроков становятся героями, а один становится предателем. У каждой команды есть своя книга сценариев, которая предоставляет специальные действия и описывает, что этой команде нужно сделать, чтобы победить. Пока команды соревнуются за выполнение своих целей, герои будут бороться со злом, скрывающимся в доме, в то время как предатель будет стараться их саботировать. Первая команда, которая выполнит свои секретные цели, победит.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СИМВОЛЫ

Эта книга правил и книги сценариев используют некоторые отличительные символы, чтобы помочь вам быстро понять суть прочитанного. Вот эти символы:



СОБЫТИЕ



ПРЕДМЕТ



ЗНАМЕНИЕ

Эти символы обозначают три типа карт, которые вы можете тянуть в ходе игры. См. страницу 8.

СТАРТОВЫЕ
ТАЙЛЫОСОБЫЕ
ДЕЙСТВИЯИНФОРМАЦИЯ
О МОНСТРАХ

СМЕРТЬ

ВАЖНЫЕ
ИЗМЕНЕНИЯ

ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ: ВАЖНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Мы ждали вашего возвращения! Но обратите внимание, некоторые правила и функции изменились по сравнению с предыдущими изданиями. Наиболее значительные изменения перечислены в этом разделе, но обязательно прочитайте остальные правила.

Мы отметили изменения в правилах этим символом: .

 **Карты сценариев — причина, по которой вы здесь**
Теперь начальный сценарий определяется не по матрице сценариев. Вместо этого игроки должны начать каждую игру с выбора **карты сценария**. Эти карты объясняют, что все делают в доме, и определяют, с каким сценарием игроки столкнутся позже в игре. Когда начинается сценарий, выбранная карта сценария покажет, какой сценарий был активирован и кто из игроков теперь является предателем.

 **Броски сценария изменены**
Теперь вы бросаете один кубик за каждое обнаруженное знамение. Если результат 5 или больше, сценарий начнется. Если сценарий не начался к тому моменту, когда была вытянута последняя карта предзнаменования, он будет активирован автоматически.

 **Появились новые термины**
Несколько новых терминов появляются на картах событий, предметов и знамений, а также в некоторых сценариях. Эти термины: **общий урон, лечение, захоронение, критические характеристики, особые действия и поле зрения**.

 **Кражи запрещены**
В предыдущих изданиях у вас была возможность украсть предмет у врага, которого вы победили с помощью атаки силой. В этом издании кража больше не является стандартной способностью. Если сценарий включает кражу, это будет указано напрямую.

 **Ходы заканчиваются по-другому**
В этом издании ваш ход заканчивается автоматически, когда вы размещаете новый тайл комнаты. Примените все эффекты, указанные на тайле, затем возьмите карту, соответствующую символу на тайле (если он есть), и примените все эффекты, указанные на карте. Затем ваш ход заканчивается. Вы можете закончить свой ход добровольно, не открывая новый тайл. Вы не обязаны использовать все свои движения или выполнять все доступные действия.

 **Когда начинается сценарий, прочитайте вводный и установочный текст перед тем, как покинуть комнату**
Теперь обе стороны читают свои вводные и установочные тексты вслух перед тем, как разойтись, чтобы изучить свои роли в сценарии.

 **Все действия считаются открытой информацией**
Всякий раз, когда вы выполняете действие во время сценария, другая команда может попросить вас объяснить, что вы делаете. В этом случае вы должны прочитать весь текст этого действия вслух. Информация в вашей книге сценариев является секретной только до тех пор, пока вы не используете ее.

 **Тела погибших исследователей остаются**
Когда исследователь умирает, его фигурка остается лежать на тайле, где он умер. Другие исследователи могут забирать предметы и знамения с тела. В некоторых сценариях предатели могут выполнять специальные действия с телами.

Теперь, когда вы прошли все предварительные этапы, вот самое важное, что все призраки, зомби и злые ризлоры, ждущие вас в доме, хотят, чтобы вы знали: это игра, и вы должны получить удовольствие. Если исход хода кажется неоднозначным, просто решите всей группой, как поступить, и продолжайте игру. Вы не испортите игру.

ЧТО В КОРОБКЕ?



6 двухсторонних карточек персонажей



6 фигурок персонажей



6 подставок для персонажей



74 карточки: знамения, предметы, события



5 карт сценариев



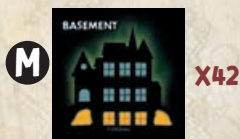
Памятка: монстры

Памятка: предатели

Памятка: игроки

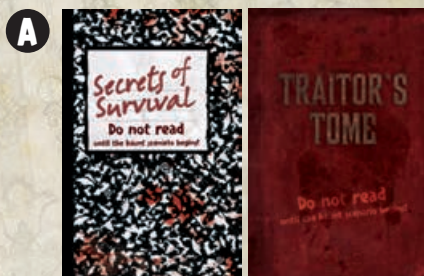
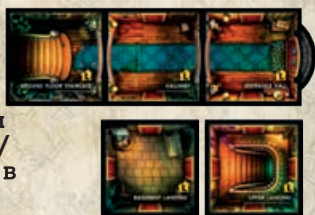


Трекер и указатель



Тайлы комнат

N Стартовые тайлы: тайл с тремя комнатами (лестница на 1м этаже/коридор/холл), лестница в подвале, лестница на 2м этаже

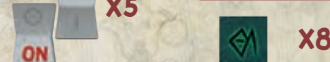
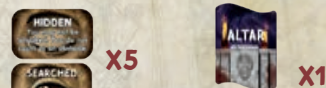
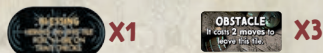
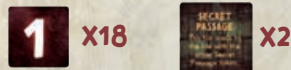

2 книги сценариев: *Secrets of Survival* и *Traitor's Tome*


Зажимы



Кубики

O 114 жетонов



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Наверняка вы уже слышите, как дом зовет вас, но если вы новичок в этой игре, есть несколько вещей, которые вам нужно знать, прежде чем вы сможете смахнуть паутину и войти в дверь.

Если вы уже готовы начать, вы можете перейти к разделу «Как играть», на стр. 11.

КАРТЫ

КАРТЫ СОБЫТИЙ



События происходят по всему дому. Обычно они имеют последствия, которые могут быть как положительными, так и отрицательными.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



Вы можете найти их, исследуя дом. Предметы предоставляют специальные способности, которые помогут вам выжить.

КАРТЫ ЗНАМЕНИЙ



Знаменья - это предвестники зла. Они похожи на предметы, но только знаменья могут запустить сценарий.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ



Описывают причины вашего визита в дом и определяют, какой сценарий вы будете проходить.

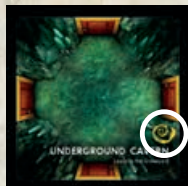
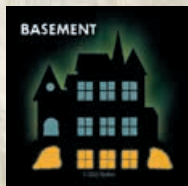
ПАМЯТКИ

Об игроках, предателях и монстрах.



ТАЙЛЫ КОМНАТ

Во время игры вы будете строить дом, используя тайлы. Когда вы исследуете, вы будете размещать новый тайл комнаты на своем этаже (он указан на обороте карты), а затем тянуть карту события @, предмета T или знамени B в соответствии с символом на лицевой стороне тайла.



ЖЕТОНЫ

Большинство жетонов используется в сценариях по своим правилам. Сценарий укажет, где их разместить, как их использовать и что они обозначают. Смотрите раздел **Необходимые жетоны** в начале каждого сценария.



КАРТОЧКИ И ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вы можете играть за одного из 12 различных персонажей, подробности о которых можно найти на шести двусторонних карточках персонажей. У каждого персонажа есть фигурка, которую вы будете перемещать с тайла на тайл по мере игры.



Каждый персонаж имеет четыре характеристики — **сила, скорость, знания и рассудок** — которые отслеживаются с помощью зажимов. В начале игры установите зажимы на стартовые зеленые значения вашего персонажа и изменяйте их по мере необходимости. Значения характеристик являются открытой информацией и никогда не должны скрываться от других игроков.



ИЗМЕНЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

В процессе игры вам придется изменять значения своих характеристик.

- Например, если карта указывает «**Получите 1 силу**» или «**Потеряйте 1 скорость**», переместите зажим этой характеристики вверх или вниз. Перемещение зажима может не сразу изменить значение характеристики, так как на карточках некоторых персонажей есть дублирующиеся числа. Характеристика не может превысить свое максимальное значение.
- ❗ Если эффект говорит вам **вылечить** характеристику, верните её к стартовому (зеленому) значению. Если эта характеристика уже на стартовом значении или выше, она остается на месте.

❗ КРИТИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Если характеристика находится на своем минимальном значении, ближайшем к символу черепа (указанному красным), она **критическая**.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Персонажи не могут умереть до начала сценария. Если до сценария урон приведет к тому, что любая из ваших характеристик станет ниже критического значения, она остается на критическом. После начала сценария, если любая из характеристик персонажа снизится до значка черепа, этот персонаж умирает.

КАК УРОН ВЛИЯЕТ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ

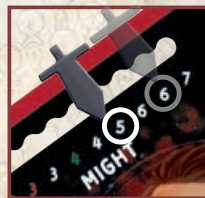
Персонажи будут получать урон во время игры, что приведет к снижению значений их характеристик. Существует три типа урона: **физический, психический и общий**.

- При получении **физического урона** теряйте силу и/или скорость на количество урона.
- При получении **психического урона** теряйте знания и/или рассудок на количество урона.
- ❗ При получении **общего урона** вы выбираете, какие ваши характеристики будут снижены.

При получении урона снижайте характеристику на соответствующее количество ячеек, а не на числовое значение этого урона.

Например:

- Оливер получает 2 физического урона, который он решает назначить на силу, в данный момент она составляет **3 3 4 4 5 6 6 7**.
- Оливер перемещает зажим на две ячейки вниз до значения **3 3 4 4 5 6 6 7**.



Урон может быть распределен по вашему усмотрению, но только в пределах связанных характеристик. Например, если вы получаете 3 физического урона, вы можете выбрать снизить силу на 2 и скорость на 1, но не можете снизить знания или рассудок.

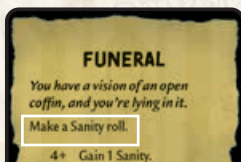
Вы не можете умереть от урона до начала сценария, и вы не можете выбрать снизить критическую характеристику, если у вас есть другие характеристики, которые можно снизить. Например, если сценарий еще не начался, ваша сила критическая, а скорость нет, и вам нужно получить 2 физического урона, вы не можете назначить этот урон на силу и должны вместо этого потерять скорость.

КУБИКИ

В игре используются восемь кубиков с гранями от 0 до 2 точек. После броска кубиков **результатом** является сумма всех выпавших точек.

БРОСКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Для броска знания, рассудка, скорости или силы, бросьте кубики по текущему количеству характеристики.



Мишель тянет событие, которое просит ее сделать бросок Рассудка. Ее Рассудок равен 5, поэтому она бросает 5 кубиков.

БРОСКИ АТАКИ

Когда вы атакуете, вы должны сделать бросок характеристики. Защищающийся бросает кубики той же характеристики. Обычно это будет сила, но некоторые предметы и знамения могут указать вам бросить кубики другой характеристики. Тот, кто выбросит меньше, получает урон, равный разнице между результатами бросков. (См. «Атака» на странице 15.)



БРОСКИ СЦЕНАРИЯ

Когда вам нужно сделать бросок сценария, бросьте кубики, равные общему числу знамений, вытянутых всеми игроками. Если результат вашего броска 5 или выше, начинается сценарий.

ДРУГИЕ БРОСКИ

Иногда карта требует бросить определенное количество кубиков. Это не является броском характеристики. Эффекты, которые влияют на броски характеристик, не влияют на эти броски.



Бросьте 2 кубика



КАК ИГРАТЬ — ДО НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ

Теперь вы готовы начать игру. Игроки будут ходить по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

ВАШ ХОД

До начала сценария вы можете делать следующее в любом порядке:

- **Перемещаться** по дому и открывать новые тайлы комнат (открытие нового тайла завершает ваш ход).
- **Обмениваться** предметами и знамениями с исследователем на вашем тайле (с их разрешения).
- **Использовать** свои предметы и знамения для выполнения **особых действий**. Вы можете выполнить каждое особое действие только один раз за ход. Эти действия отмечены этим символом: . (См. «Особые действия» на стр. 13)

Вы можете выполнять свои действия в любом порядке. Например, вы можете сначала переместиться, затем обменяться предметами, затем снова переместиться, выполнить особое действие и переместиться в третий раз.

Когда вы не можете больше ничего сделать — или не хотите — ваш ход заканчивается. Ваш ход также заканчивается, если вы открываете новую комнату.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В начале вашего хода проверьте значение характеристики **скорость**. Это - максимальное количество тайлов, которые ваш исследователь может пройти в этот ход. Если ваша скорость изменится в середине хода, это не изменит ваше количество шагов в текущем ходу.

СОСЕДСТВО

Каждое очко перемещения позволяет вам перейти на **соседний** тайл. Тайлы считаются соседними, если они имеют соединяющиеся дверные проемы. Некоторые тайлы указывают специфические соединения с другими тайлами. Например, тайл «Лестница на первом этаже» указывает, что он «ведет на Лестницу на втором этаже». Если оба этих тайла открыты, они считаются соседними. Если два тайла касаются друг друга, но только один из них имеет дверной проем, эти тайлы не считаются соседними. Вместо этого этот проход считается ложным, например, шкафом или нишей.



ВЫНУЖДЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

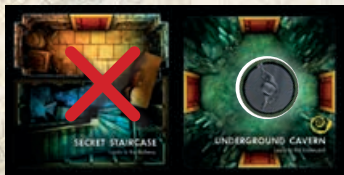
Некоторые предметы, знамения и особые действия могут потребовать переместить исследователя на определенное количество тайлов. Если в инструкции указано переместиться «до» определенного количества тайлов, то лицо, выполняющее текущее действие, решает, насколько далеко переместится исследователь, даже если этим исследователем управляет другой игрок.

ОБНАРУЖЕНИЕ НОВЫХ КОМНАТ

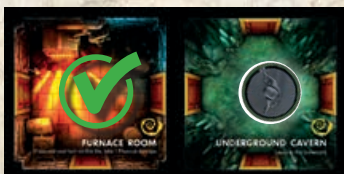
Во время вашего перемещения, если вы находитесь на тайле с неизученным дверным проемом, вы можете пройти через него, чтобы открыть новую комнату. Вот как это делается:

1. В доме есть три **этажа** (Подвал, Первый этаж и Второй этаж). Обратная сторона каждого тайла комнаты указывает, на каком этаже этот тайл может быть размещен.
2. Если верхний тайл в стопке соответствует этажу, где находится ваш исследователь, возьмите новый тайл и соедините дверной проем на новом тайле с неизученным дверным проемом на текущем тайле.
 - **❗** Вы не обязаны соединять все дверные проемы этого тайла с дверными проемами соседних тайлов.
 - Если верхний тайл в стопке не соответствует этажу вашего исследователя, положите этот тайл в нижнюю часть стопки. Повторяйте этот процесс, пока не появится тайл, который можно разместить на этаже вашего исследователя.
3. Поместите фигурку вашего исследователя на новый тайл.
4. Выполните текстовые инструкции на тайле, которые начинаются с «когда вы обнаруживаете этот тайл...» или «когда вы входите на этот тайл...».
5. Если на тайле есть символ события , предмета  или знамения , возьмите карту из колоды. Прочитайте текст на карте вслух и выполните указанные действия.
6. **❗** Завершите свой ход.

Недопустимое размещение новых тайлов: дверные проемы не связаны



Допустимое размещение новых тайлов: дверные проемы связаны

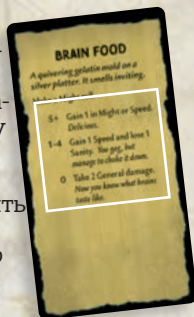


СОБЫТИЯ, ПРЕДМЕТЫ, ЗНАМЕНАНИЯ

Большинство тайлов имеют символ события , предмета  или знамения . Когда вы размещаете один из таких тайлов, возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды.

СОБЫТИЯ

Когда вы берете карту события, прочитайте курсивный текст вслух и следуйте указаниям. Затем положите карту вниз ее колоды.



Если карта требует выполнить бросок, на ней есть таблица результатов. Читайте только результат, соответствующий вашему броску.

ПРЕДМЕТЫ

Когда вы берете карту предмета, прочитайте её текст вслух и затем положите карту лицевой стороной вверх перед собой. Теперь этот предмет у вас в наличии.

ЗНАМЕНАНИЯ

Когда вы берете карту знамения, прочитайте её вслух и затем положите карту лицевой стороной вверх перед собой. Каждый раз, когда вы берете знамение, вы должны сделать бросок сценария.

❗ Чтобы сделать бросок сценария, посчитайте общее количество знамений у всех игроков, и бросьте столько кубиков. При результате 5 или выше начинается сценарий! Этот игрок становится инициатором сценария.

Карт знамений меньше, чем тайлов с символами знамений. Если вы вытягиваете последнюю карту знамения, сценарий начинается автоматически!

❗ ЗАХОРОНЕНИЕ ТАЙЛОВ И КАРТ

Вам может быть предложено **захоронить** тайл или карту. Для этого положите его на дно стопки тайлов или соответствующей колоды.

БОЛЬШЕ ОБ ОБНАРУЖЕНИИ КОМНАТ

Не беда, если невозможно совместить все имеющиеся дверные проемы с новой комнатой. У вас просто появится шкаф.

Если вы пытаетесь открыть новую комнату, но обнаруживаете, что тайлы вашего этажа закончились в стопке, то вы не тратите очки перемещения. Продолжайте свой ход, как будто вы не пытались войти в шкаф.

После размещения новой комнаты всегда должен оставаться как минимум один неисследованный дверной проем на этаже. Если единственное возможное размещение комнаты заблокирует добавление новых комнат на этом этаже, захороните этот тайл и вытяните новый.

Если нет других вариантов добавить комнату, поверните другие тайлы комнат на этом этаже так, чтобы появился неисследованный проход. Постарайтесь внести как можно меньшие изменения.

КОНЕЦ ХОДА

Ваш ход заканчивается автоматически, когда вы размещаете новый тайл комнаты. Вы должны применить все эффекты, указанные на этом тайле, затем вытянуть карту события, предмета или знамения, если на тайле есть соответствующий символ. Выполните указания на карте, затем ваш ход заканчивается.

Вы также можете закончить свой ход добровольно, не открывая новый тайл. Вы не обязаны использовать все свои очки перемещения или выполнять все доступные действия.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ В ВАШ ХОД

Есть некоторые другие действия, которые вы можете выполнять в свой ход в любом порядке и в любой момент своего перемещения.

ОБМЕН

Один раз за ход, если вы находитесь в том же тайле, что и другой исследователь, вы можете обменяться любым количеством предметов и знамений. Вы не можете передать кому-либо предмет или знамение, если вы уже использовали его особое действие или атаковали с его помощью в текущем ходу.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Многие предметы и знамения отмечены символом особого действия. Каждое особое действие указывает, когда и как оно работает. Особые действия всегда являются **необязательными**.

- Если не указано иное, вы можете выполнить каждое особое действие только один раз за ход.
- Вы не можете выполнить особое действие с предметом или знамением, которых у вас не было в начале вашего хода.

Некоторые предметы и знамения имеют эффекты, которые не являются особыми действиями — пока у вас есть карта, эти эффекты всегда "включены".



Маска имеет два эффекта: один всегда действует, пока у вас есть Маска. Второй — это особое действие. Вы не можете использовать Маску, а затем передать её кому-либо, или взять её у кого-то использовать в этот же ход.



Пример: Сейчас ход Отца Уоррена, он перемещается в Бальный зал, где находится Марли. Уоррен обменивает свой Странный Амулет на Маску. Ранее в этом ходу Уоррен использовал свой Арбалет для атаки на Зомби, а значит, Арбалет не может быть обменян в этом ходу.

КАК ИГРАТЬ – ПОСЛЕ НАЧАЛА СЦЕНАРИЯ

Сценарии — это уникальные истории, происходящие в Доме на холме. Они заставят вас столкнуться с неудобными, пугающими и, как правило, опасными ситуациями. В игре 50 сценариев, каждый из которых имеет версии для героев и предателей, но цели каждой стороны отличаются. Вы будете использовать две книги сценариев: книга выживших (*Secrets of Survival*) и книга предателя (*Traitor's Tome*). Убедитесь, что они под рукой.

Чтобы определить, какой сценарий вы будете проходить, возьмите карту сценария, выбранную в начале игры, и найдите на ней знамение, которое инициировало начало сценария. Вы узнаете номер сценария и кто из игроков станет предателем. Найдите ваш номер сценария в обеих книгах сценариев. Исследователи, которые становятся героями, используют книгу *Secrets of Survival*, а предатель — *Traitor's Tome* (в некоторых сценариях нет предателя). Карта сценария, знамение и предатель указаны рядом с названием сценария, так что проверьте их, чтобы убедиться, что вы в правильном месте.

Спойлеры делают игру менее интересной для всех. Убедитесь, что вы читаете только тот сценарий, который указан на вашей карте сценария, и не читайте книгу сценариев другой команды.

ТИПЫ СЦЕНАРИЕВ

БЕЗ ПРЕДАТЕЛЯ

Все игроки работают вместе, и все читают книгу *Secrets of Survival*. Вам не нужен *Traitor's Tome*.

ОДИН ПРЕДАТЕЛЬ

Один игрок является предателем, а все остальные — героями. Предатель и герои преследуют разные цели, и та команда, которая первой достигнет своих целей, побеждает.

СКРЫТЫЙ ПРЕДАТЕЛЬ

Личность предателя изначально неизвестна всем игрокам, и исследователям разрешено нападать друг на друга (в конце концов, кто угодно может быть предателем!). Эти сценарии находятся в книге *Secrets of Survival*.

КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

Это соревнование между всеми игроками, и исследователи могут нападать друг на друга, стремясь к одной и той же цели. К сожалению, не все могут победить! Эти сценарии находятся в *Traitor's Tome*.

НАЧАЛО СЦЕНАРИЯ

Этот раздел описывает, как работают сценарии и как к ним подготовиться. Подробное прохождение сценария 1, как для героев, так и для предателей, представлено на странице 16.

Когда сценарий выбран, и игроки нашли его в обеих книгах сценариев, выполните следующие шаги по порядку:

Omen	Haunt Number	Traitor
Idol	9	Free-for-All
Armor	37	Haunt Revealer
Ring	38	Haunt Revealer
Dog	8	No Traitor
Book	45	Haunt Revealer
Dagger		



1. Герои зачитывают введение своего сценария из *Secrets of Survival* вслух всем игрокам.
2. Герои выполняют все свои установочные шаги по порядку.
3. Предатель зачитывает введение своего сценария из *Traitor's Tome* вслух всем игрокам.
4. Предатель выполняет все свои установочные шаги по порядку.
5. Команды идут в разные комнаты (чтобы не слышать друг друга) и прочитать оставшиеся части своих сценариев, чтобы обсудить стратегию и узнать о специальных правилах.

❗ В начале сценария большая часть информации в вашей книге сценариев может быть скрыта от другой команды. **Но когда вы выполняете особое действие или следуете правилу из вашей книги сценариев, другая команда может попросить вас прочитать эту часть вслух. Информация в вашей книге сценариев является секретной только до тех пор, пока вы её не используете.**

АТАКА

После начала сценария вы можете нападать на монстров и исследователей из вражеской команды в вашей комнате. Вы можете нападать только один раз за ход. Когда вы атакуете, вы и ваш противник делаете бросок силы. Тот, кто выбросил больше, наносит физический урон проигравшему, равный разнице между результатами бросков. В случае ничьей урон не наносится.

Иногда эффект (например, оружие) позволяет вам нападать с помощью характеристики, отличной от силы. Такая атака проходит так же, как атака силой, за исключением того, что вы и ваш противник бросаете кубики для указанной характеристики. Если атака использует рассудок или знания, проигравший получает психический урон.

Пример: Эрик - предатель. Он атакует персонажа Анны с помощью мачете и они оба делают бросок силы. Эрик выбросил 4 и добавил 1 (свойство Мачете). Анна выбросила 3, поэтому ее персонаж должен получить 2 физического урона. Она распределяет урон и теряет 1 скорость и 1 силу.

ОРУЖИЕ

Некоторые предметы и знамения помечены как оружие, которое может быть использовано для модификации атаки. Вы можете использовать только одно оружие за атаку. Если у вас есть более одного оружия, объявите, какое вы используете. (Вы также можете выбрать нападать без оружия). Если вы используете оружие для атаки, вы не можете обменивать его в этом ходу и не можете атаковать оружием, которое получили в этом ходу.

Вы не можете использовать оружие для защиты от атаки.

❗ ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Некоторые эффекты упоминают поле зрения. Две комнаты считаются находящимися в поле зрения друг у друга, если исследователь может переместиться с одного тайла на другой, не меняя направление или этаж (между ними могут быть другие тайлы). Если тайл находится в поле зрения, все персонажи (исследователи и монстры) на этом тайле также находятся в поле зрения.



❗ МАРОДЕРСТВО

Мертвые исследователи сохраняют свои предметы и знамения. Один раз за ход, находясь в одной комнате с телом, вы можете забрать с него один предмет или знамение.

❗ ПРЕПЯТСТВИЯ

Некоторые комнаты покинуть сложнее, чем остальные. Комнаты с препятствиями требуют два очка перемещения для выхода вместо одного (независимо от количества препятствий на тайле). До начала сценария некоторые жетоны являются препятствиями. После начала сценария персонажи из вражеской команды (исследователи и/или монстры) также являются препятствиями.

АНАТОМИЯ СЦЕНАРИЯ

Каждый сценарий состоит из четырех или пяти разделов. На иллюстрации на следующей странице показаны версия для героев и версия для предателя одного и того же сценария.

1 ИДЕНТИФИКАЦИЯ СЦЕНАРИЯ

Сначала нужно убедиться, что вы находитесь в правильном месте. Проверьте, что сценарий и знамение в книгах соответствуют вашим карточкам. И герои, и предатель должны убедиться, что они читают один и тот же сценарий.

2 ВВЕДЕНИЕ И ПОДГОТОВКА

Введение

Введение задает сюжет, причем для героев и для предателя он будет разным. В этом разделе нет правил, но могут быть указаны подсказки о том, чем занимается другая команда.

Подготовка

В этом разделе будут перечислены все дополнительные шаги по подготовке для каждой команды. Вся подготовка происходит до первого хода сценария и может изменить внешний вид дома.

3 ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

А. Особые правила

WHEN THE TRAITOR DIES
The traitor will place a Large Monster token on the tile with an Omen symbol that is farthest from their corpse. This is Jack's Spirit.

Каждый сценарий имеет особые правила. Они могут действовать на протяжении всего сценария (например, изменения в правилах открытия комнат), либо они могут срабатывать при определенных событиях, таких как конец вашего хода или смерть персонажа.

В. Особые действия

В большинстве сценариев есть правила для особых действий, которые вы можете выполнять в свой ход. Эти действия обозначены символом , и они всегда являются необязательными. Вы можете выполнять любое количество особых действий в свой ход, но каждое особое действие можно выполнить только один раз за ход.

4 ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Цель

Краткое изложение того, как победить.

Необходимые жетоны

Список необходимых жетонов с описанием того, что они обозначают. Этот раздел будет одинаков в обеих книгах сценариев. Не беспокойтесь, если в вашей книге сценариев не указано, как работает жетон — другая команда будет иметь эту информацию.

Важные местоположения (не показаны)

Некоторые сценарии зависят от конкретных тайлов комнат. В этих сценариях предоставляется список таких тайлов вместе с этажами, на которых их можно найти.

Если вы победили

Если ваша команда побеждает, прочтите этот раздел вслух для красочного завершения сцены.

5 РАЗДЕЛ С МОНСТРАМИ (ТОЛЬКО В TRAITOR'S TOME)



Многие сценарии включают монстров, специальные правила для которых указаны в *Traitor's Tome*.

- 1 Вверху раздела вы найдете название монстра и его характеристики, которые определяют количество кубиков для бросков характеристик.
- 2 Ниже указаны особые правила, применимые к монстру. Возможно, он может проходить сквозь стены, или атакует с помощью характеристик, отличной от силы. В этом разделе также могут быть указаны особые действия, которые может выполнять монстр.
- 3 Любые изменения правил или особые действия в этом разделе применимы только к указанному монстру. (Например, в показанном блоке особое правило действует только в начале хода Духа.)

SECRETS OF SURVIVAL

1 **STACKED LIKE CORDWOOD 2: CRIMSON JACK RETURNS** **1**

SCENARIO CARD: NONE HAUNT TRIGGER: "A SPLASH OF CRIMSON" TRAITOR: HAUNT REVEALER

2 **READ FIRST!**

2 **INTRODUCTION**
 Your parents used to use *Crimson Jack* as a cautionary tale. "Don't stay out too late," they'd say, "or *Crimson Jack* will get you!" As you tell of the serial killer's evil deeds, an unnatural smile flickers across your friend's lips and a chill runs down your spine. Your companion, it seems, was out after dark...

SETUP
 1. The henners have no additional setup steps.
 2. The player to the left of the traitor will take the first turn after setup.

4 **OBJECTIVE**
 You win when you exercise Jack's Spirit.

- Kill the traitor to release Jack's Spirit.
- Exercise Jack.

TOKENS NEEDED
 Jack's Spirit Token
 2 Sanity Tokens - Exorcism Circle
 2 Might Tokens - Knowledge of Jack

IF YOU WIN
 With a flash of light, a puff of smoke, and a whiff of coffee, Jack's Spirit vanishes. That's the last you'll see of him... you hope.

3 **Learn about Jack**
 Once during your turn, you may...
B While on the Library tile, make a Knowledge roll.
 S+ Give a Knowledge of Jack token to a hero who does not already have one.
 0-4 Nothing happens.

WHEN YOU ATTACK THE TRAITOR OR ARE ATTACKED
A **JACK'S SPIRIT**
 Once during your turn, you may...
B **Study the Exorcism**
 While on a tile that has an Events symbol, make a Knowledge roll.
 S+ Place an Exorcism Circle token on your tile or move one there if they are both on the board.
 0-4 Take 2 Mental damage.

WHEN THE TRAITOR DIES
A The traitor will place a Large Monster token on the tile with a symbol that is farthest from their corpse. This is Jack's Spirit.



TRAITOR'S TOME

1 **Stacked Like Cordwood 2: Crimson Jack Returns** **1**

Scenario Card: None Haunt Trigger: "A Splash of Crimson" Traitor: Haunt Revealer

2 **Read First!**

Introduction
 As you explored the house, your companions spoke of *Crimson Jack*, the notorious serial killer who was brought down in this very mansion twenty years ago to the day. They knew that Jack's body had been killed, but they had no idea that his spirit still remained in this old place. You barely manage to suppress your murderous grin as you realize the truth: Jack's back.

Setup
 1. Your explorer is still in the game. You are the traitor.
 2. Place the Monster Card to your left. The monster sometimes takes its turn instead of yours.
 3. Heal all of your traits. Gain {1/1/2/2} in both of your Physical traits.

4 **Objective**
 You win when all your traits are dead.

Tokens Needed
 Jack's Spirit Token
 2 Sanity Tokens - Exorcism Circle
 2 Might Tokens - Knowledge of Jack

If You Win
 Whistle a jaunty tune. Your friends have all been sliced to bits, and you can once again comfortably take up residence in your old home.

3 **Stalk the Prey**
 Once during your turn, you may...
B **Die**
 If you haven't attached yet, and if you do not have line of sight to a hero, you may place your explorer on any Upper or Ground Floor tile that is not in a hero's line of sight.
A **At the start of your turn, if you are dead, take a turn with Jack's Spirit instead.**

5 **Monster: Jack's Spirit** **1**
2 Might 8 Speed 3 Sanity 4 Knowledge 4
 Jack's Spirit may move between adjacent tiles not connected by doorways.
 Jack's Spirit cannot be stunned.

3 **At the start of the monster turn**
 If Jack's Spirit is on the same tile as your explorer's corpse, heal all of your traits. You control your explorer again.
 Remove Jack's Spirit from the house.

TRAITOR'S TOME 5



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Герои и предатель считаются исследователями. Они могут делать те же вещи, что и до начала сценария, но броски сценария больше не требуются.

Когда начинается сценарий, игроки продолжают ходить по очереди, преследуя цели своей команды.

Предатели и монстры являются препятствиями для героев и наоборот. Чтобы покинуть комнату, в которой находятся одно или несколько препятствий, требуется два очка перемещения.

БОЛЬШЕ О СЦЕНАРИЯХ

НИЧЬЯ ПРИ ВЫБОРЕ ПРЕДАТЕЛЯ

Обычно предателем становится инициатор сценария. Иногда личность предателя зависит от того, у кого из игроков наибольшее (или наименьшее) значение характеристики. В этих сценариях, если два или более игроков имеют одинаковое значение характеристики, предателем становится игрок, находящийся ближе к инициатору сценария по очередности хода.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ



В игре может быть от 3 до 6 игроков, и от этого будут зависеть некоторые аспекты игры. Например, у предателя указано количество адских гончих:

{1/5/7/9}

В соответствии со схемой:

1 гончая = три игрока

5 гончих = четыре игрока

7 гончих = пять игроков

9 гончих = шесть игроков

ТРЕКЕР

Некоторые сценарии используют трекер для отметки определенных значений.



ПОИСК КОНКРЕТНЫХ ТАЙЛОВ

Некоторые сценарии зависят от конкретных тайлов комнат, но запоминание, какие тайлы относятся к каким этажам, не является целью игры. Поэтому, если вы запутались, вы можете просмотреть стопку тайлов, но не забудьте перемешать её после этого.

БЫТЬ ПРЕДАТЕЛЕМ

НЕ ХОЧУ БЫТЬ ПРЕДАТЕЛЕМ

Быть злодеем — это большая ответственность. Игрок может не захотеть брать на себя эту роль, и это нормально. В таком случае другой игрок может добровольно стать предателем. Поменяйте местами фигурки ваших исследователей и передайте новому предателю карту знамения, запустившую сценарий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ПРЕДАТЕЛЯ

В дополнение к эффектам сценария, предатель обычно получает несколько дополнительных способностей, чтобы дать ему преимущество над героями:

- Предатель может игнорировать урон от эффектов комнат. Предатель не получает урон, падая через *Разрушенную комнату* или заканчивая ход в *Котельной*, хотя он все же должен бросать кубики в *Мистическом лифте*, и он по-прежнему скользит в *Желобе для белья*.
- Предатель может игнорировать символы событий на тайлах. Но если он решит всё же взять карту события, он должен выполнить её как обычно.

TRAITOR REFERENCE

- Your explorer is still in the room. You are the traitor.
- You are not required to draw an Event card when you discover a room with an Event symbol.
- If you choose to draw an Event card, you must resolve its effects.
- You do not...

УПРАВЛЕНИЕ МОНСТРАМИ

Некоторые сценарии позволяют предателю управлять монстрами. В таком случае используйте карту справки о монстрах.

- Обычно у монстров фиксированные характеристики, которые не меняются.
- Обычно монстров нельзя убить. Вместо этого монстр **оглушается**. Чтобы обозначить, что монстр оглушен, переверните его жетон на сторону **оглушен**. Если монстр оглушен в начале своего хода, переверните его жетон лицевой стороной вверх и завершите ход этого монстра. Оглушенные монстры не замедляют движение героев.
 - › Некоторые монстры убиваются вместо оглушения. Удалите убитых монстров из дома и отложите их жетоны.
 - › Некоторые монстры не могут быть оглушены. Не переворачивайте их жетоны, если они получают урон.
- Монстры **передвигаются** иначе, чем исследователи. В начале хода монстра бросьте кубики, равные его скорости. Результат броска указывает максимальное количество тайлов, которые монстр может пройти в этом ходу. Монстры всегда могут пройти хотя бы 1 тайл.
 - › Если есть несколько монстров **одного типа**, бросьте кубики для перемещения только один раз за всю группу.
 - › Если есть **несколько типов монстров**, бросайте кубики для перемещения каждого типа монстров отдельно.

-  Монстры могут перемещаться между *Лестницей в подвале* и *Лестницей на первом этаже* так, как будто они смежные.
- Монстры могут атаковать, используя обычные правила атаки; см. стр. 15. Если не указано иное, монстры атакуют с помощью силы.
- Как и предатель, монстры могут игнорировать повреждающие эффекты комнат. Если монстр использует эффект комнаты, он должен бросать кубики.
- Если не указано иное, монстры не могут держать предметы или знамения, и они не могут открывать новые комнаты.

СМЕРТЬ

После начала сценария исследователи могут умереть. Если любая из характеристик исследователя опустится до или ниже значения , он умирает (если сценарий не указывает иное).

 Когда исследователь умирает, положите его фигурку и оставьте её на тайле, где он умер. Теперь это тело. Оставьте все предметы и знамения, которые он держал, рядом с его карточкой персонажа.

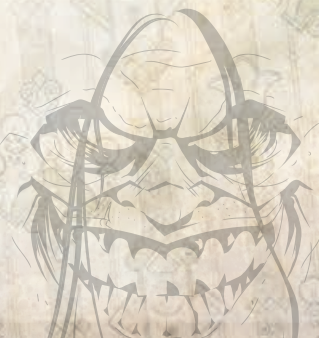
КОНЕЦ ИГРЫ

Первая команда (предатель или герои), выполнившая свои цели сценария, побеждает.

Когда это происходит, игрок из победившей команды должен прочитать раздел «Если вы победили» из своей книги сценариев.

MONSTER REFERENCE

- Monsters are stunned when they take damage. To show that a monster is stunned, flip its token over. If a monster is stunned at the start of the monster turn, flip its token face-up again. It will not act during that turn.
- At the start of the monster turn, roll dice equal to the monster's Speed. Each monster of that type may move up to that many tiles during that turn. Monsters are always permitted to move a minimum of 1 tile.
- Monsters may move between the Ground Floor Staircase and Basement Landing.



ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

**ДЖОЗЕФ
"БРАТ" ХУПЕР**

Возраст: 25 лет
ДР: 25 февраля
Хобби: поэзия,
 футбол
Средний балл:
 3/5



Джозефа часто принимают за туповатого спортсмена из колледжа, и он действительно такой, но в то же время у него есть чуткая сторона, когда дело касается защиты друзей. Он готов столкнуться с любой опасностью ради своих друзей, и вы скоро увидите это сами. Джозеф впечатлен навыками **Мишель** на поле.

**ПЕРСЕФОНА
ПУЛЕРИ**

Возраст: 49 лет
ДР: 15 апреля
Хобби: кемпинг,
 ароматы
Лет в бизнесе: 15



Персефона управляет местным магазином "Благословенные ботаники", который специализируется на кристаллах, травах и паранормальных товарах. Слухи о местном доме с привидениями хорошо сказываются на бизнесе, и она давно искала предлог, чтобы исследовать это место. **Джейден** иногда заходит в магазин, спрашивая о странных вещах, которые он нашел.

ОЛИВЕР СВИФТ

Возраст: 33 года
ДР: 3 июля
Хобби:
 философия, бег
**Рекорд времени
 на милю:** 4:54.72



Оливер быстрый, но он верит, что бежать нужно только, если убегаешь от чего-то. Он по натуре одиночка, изучает философию, чтобы понять природу человечества и почему люди такие неприятные. Доктор **Дэн** лечит анемию Оливера с детства.

СЭММИ ЭНГЛЕР

Возраст: 9 лет
ДР: 18 сентября
Хобби: фокусы,
 видеоигры
**Рекордный счет в
 игре:** 2,433,221



Сэмми — яркий ребенок, который с раннего детства увлекается фокусами, с тех пор как один из них показали на его шестом дне рождения. На следующий год он попросил себе набор для фокусов, и его трюки становились все более сложными. Старый заброшенный дом похож на отличное место для его мистического выступления. **Оливер** иногда приходит по выходным, чтобы помочь Сэмми с его самым нелюбимым предметом — математикой.

СТЕФАНИ РИХТЕР

Возраст: 40 лет
ДР: 12 января
Хобби: фотография,
 кулинария
Роли в кино: 4 (в
 массовке)



Стефани увлекается любительскими киносъемками. Ей нравится снимать короткометражные документальные фильмы, которые она публикует в интернете. Фильм об этом старом доме с привидениями может привлечь много новых подписчиков. Стефани — соседка **Сэмми**. Она снимала его первое магическое шоу на школьном шоу талантов и с тех пор дружит с его семьей.

ДЖЕЙДЕН ДЖОНС

Возраст: 11 лет
ДР: 4 октября
Хобби: чтение,
 расследования
Раскрытые дела: 0



Джейден Джонс неустанно раскрывает тайны мира, даже если это доставляет проблемы окружающим. Вооруженный лупой и чемоданчиком для улики, он собирается исследовать этот старый дом в поисках... улики. И он все документирует для истории. Джейден любит бывать в старой церкви и часто берет комиксы о детективах у **Отца Люнга**.

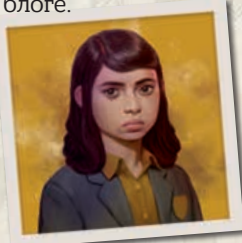
**ИСА ВАЛЕНСИЯ**

Возраст: 11 лет
ДР: 30 марта
Хобби: депрессивная музыка, блоггинг
Книг По в коллекции: 8

Иса всегда была немного странной, с интересом к паранормальному, она верит в сверхъестественное. Вечерами она смотрит передачи о приведениях допоздна. Исе нравится разговаривать с **Бриттани** о темной стороне электронной музыки, она часто берет у нее диски и слушает их на фоне, пока пишет новый пост в блоге.

АНИТА ЭРНАДЕС

Возраст: 12 лет
ДР: 11 июня
Хобби: таксидермия, живопись
Друзей-животных: 17



Анита выросла в семье очень суеверных родителей. Она помогает в чайном магазине своих родителей, чтобы узнать о магических свойствах разных трав. Хотя она не очень верит во всю эту паранормальщину, от этого дома на игле у нее мурашки. Родители Аниты часто закупаются в странном магазине **Персефоны** по выходным.

**ОТЕЦ УОРРЕН ЛЮН**

Возраст: 71 год
ДР: 17 ноября
Хобби: акварель, комиксы
Коробок с комиксами в подвале: 13

Суровый священник с железной волей. У него обширные знания древних религий и опыт изгнания демонов. Он часто раздражен, потому что пытается бросить курить вот уже два года. **Анита** еженедельно посещает уроки акварели в церкви Уоррена.

ДЭН НГУЕН, ДОКТОР МЕДИЦИНЫ

Возраст: 60 лет
ДР: 6 мая
Хобби: рыбалка, документальные фильмы
Группа крови: А-



Дэн работает врачом в этом городе уже десятки лет и всегда готов помочь любому, кто приходит к нему в кабинет. В последнее время он все чаще сталкивается с травмами, связанными с этим жутким старым домом. Сломанные ноги, синяки и странные следы, появляющиеся после визита. Он пришел в дом, чтобы разобраться с этой чепухой. **Джозеф** почти каждую неделю приходит к Дэну с новой травмой.

МИШЕЛЬ МОНРО

Возраст: 19 лет
ДР: 19 августа
Хобби: ляркросс, путешествия
Медали чемпиона: 2



Мишель — спортсменка, которая бывала в больших передрыгах, чем этот дом. Она невезучая, но уже приводила свою команду к победе и может сделать это снова... даже если игра теперь — выживание, а не ляркросс. Она всегда была поклонницей хорошего чая и часто видит **Ису** в чайном магазине, наслаждаясь чашкой горячего Эрл Грея.

**БРИТТАНИ "БИТ БОКС" БОУЭН**

Возраст: 22 года
ДР: 1 декабря
Хобби: танцы, садоводство
Любимый жанр в данный момент: данжен-синт

Бриттани — ди-джей, она устраивает импровизированные вечеринки начиная со старшей школы. Она ищет новые и интересные места для выступлений, и что может быть интереснее, чем заброшенный старый дом. Бриттани часто приносит помидоры из своего сада **Стефани**, которая готовит лучшую лазанью.

INDEX

- атака, 15;
 - поле зрения 15;
 - оружие, 15
 - броски атаки, 10
- без предателя, 14
- броски, 6, 7, 10, 12, 14, 16, 19;
 - броски атаки, 10
 - броски сценария, 10
 - другие броки, 10
 - броски характеристик, 10
- герои, 14
- изменения в 3й редакции, 5
- исцеление, 5, 9
- зажимы, 6, 7, 9
- захоронение, 12
- каждый сам за себя, 14
- карты, 6–8, 12
 - карты персонажей 6–9
 - карты предметов, 6-8, 12
 - карты событий, 6-8, 12
 - карты сценария, 5-8
- количество игроков, 18
- комнаты, 6-8
 - обнаружение, 12, 13
 - подготовка, 6, 7
 - сценарий, 16
- компоненты игры, 8
- конец игры, 19
- кража, 5
- критические черты, 9
- кубики, 10
- мародерство, 15
- монстры, 15, 16, 18, 19
 - управление, 19
 - раздел о монстрах, 16
- обмен, 13
- обнаружение комнат, 12-13
- общий урон, 5, 9
- оглушение, 19
- один предатель, 14
- оружие, 15
- особые действия, 5, 11, 13, 16
- памятка игрока, 6-8
- памятка предателя, 6-8
- перемещение, 5, 11
 - соседство, 11
 - вынужденное перемещение, 11
- препятствия, 15
- поле зрения, 15
- предатель, 14
 - не хочу быть предателем, 18
 - особые способности, 18
- знамения, 6-8, 12
- препятствия, 15, 18
- символы, 4
- скрытый предатель, 14
- смерть, 19
- способности предателя 18
- сценарий, 16
 - как играть, 14-19
 - кубики, 5
 - начало, 14
- тела исследователей, 5, 15
- трекер, 6, 7, 18
- урон, 9, 15, 18, 19
- характеристики, 7-9
 - критические, 9
 - урон, 9
 - фиксированные, 19
 - изменение, 9
 - монстры, 16
 - броски, 10
- ход игрока, 11
 - конец хода, 13



CREDITS

Design

Noah Cohen, Brian Neff

Haunt Writers

Dave Chalker, Banana Chan, Kat Kruger, Anna Russell, Will Sobel, Jabari Weathers

Graphic Design

Neil Burdick, Amanda Masiello

Editor

Michael Schemaille

Proofreader

Jansen Fernald

Card and Token

Art Derek Ring

Room Art

Henning
Ludvigsen

Playtesters

Ian Ashland, Joshua Bart, Devin Eiskamp, Matthew Hindley, Frank Klensch, Matt Love, Zi Qian Low, Dustin Mattson, Benjamin Ni, Michael Pearsall, Carlo Peng, Buck Randall, Nate Red, Jay Scarsi, Nick Sims, Brian Slattery, Aaron Theseira, Tjong Anthony, Mae Wagoner, Shawn Wilson, Ryan York

Special Thanks

Brian Slattery

Celebrity Guest

Potato Head®

Перевод на русский язык

Екатерина Шаклеина

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL, AVALON HILL and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro. Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. Tel.: 00800 22427276.



Consumer contact:

US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL: 1-800-255-5516.

Australia consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-au>

New Zealand consumer service: <https://consumercare.hasbro.com/en-nz>

UK: consumer_affairs@hasbro.co.uk

Parents:

AvalonHill.com

