

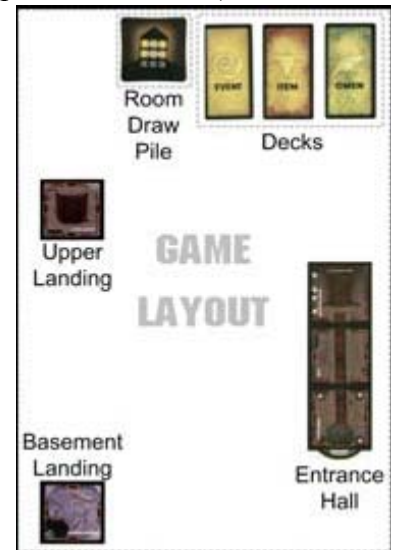
# Betrayal at House on the Hill

Краткие правила.

**Начало игры и этап до старта Охоты.**

**В начале.**

- 1) Выберите фигурку персонажа, возьмите соответствующую карточку (на каждой два персонажа), определитесь, каким из двух персонажей будете играть и установите на карточке клипсы, отмечая стартовые характеристики (выделены в тексте карточки зеленым).
- 2) Расположите на игровом столе три колоды: Знамений, Предметов и Событий. Каждую перемешайте и положите отдельно.
3. Положите стартовые тайлы (Вход в Подвал - Basement Landing, Стартовая комната (тройной тайл) - Entrance Hall, Вход на Верхний этаж - Upper Landing) отдельно друг от друга, остальные тайлы перемешайте и сложите в стопку рубашкой вверх.
- 4) Поставьте фигурки персонажей в Стартовую комнату. Начинает игру персонаж, у которого День Рождения следующий (см. информацию о Днях рождения на карточках персонажей).



**Ход персонажей.**

Вы можете выполнять следующие действия в любой последовательности.

1. Движение
2. Исследование новых комнат
3. Использование Предметов и карт Знамений.
4. Бросок кубика
5. После начала Охоты: атака (один раз за ход).
6. До начала Охоты: в конце хода, сделайте бросок Охоты, если вы тянули карту Знамения в этот ход (прим.: игнорируйте текст "roll now" на карте).

## 1. Движение.

А) Исследователь может передвинуться на число комнат, равное его показателю Скорости (в данный момент). **Как только из любой колоды вытянута карта, движение заканчивается!**

В) Монстры бросают кубики (число кубиков = их показателю скорости), чтобы определить число шагов, которые они могут сделать каждый ход. Кубики бросаются не за монстра, а за каждую группу монстров (напр, Летучие мыши или Зомби) и каждый монстр этой группы может пройти расстояние, равное суммарному числу точек, выпавших на кубиках.

С) Игрок или монстр может пойти в свой ход как минимум на одну клетку, даже если монстр выбросил на кубиках «0», а игроку не дают выйти из комнаты штрафом на передвижение.

Д) Если правила Охоты направляют монстра в сторону героя, то монстр пойдет к нему по пути, содержащему наименьшее число шагов.

Е) Уход от врага: после начала Охоты за каждого оппонента, находящегося в той же комнате, Исследователь/монстр/Предатель должен использовать **на одну единицу больше Скорости**, чтобы покинуть эту комнату.

*Примечание: Оглушенные монстры не замедляют движение героев.*

Ф) Если вы проваливаетесь в подвал, из-за свойств комнаты (Collapsed room), то это не считается за использованную единицу движения. В этом случае вы должны вытянуть новую комнату и поставить ее в подвальном этаже, а на комнату положить специальный маркер.

Г) Если в комнате есть преграда и вы не выбросили требуемое число при броске кубика, то вы останавливаетесь. Если вы падаете сверху в комнату с преградой, то вы должны определиться в какой ее половине вы окажетесь, туда же и поставьте специальный маркер.

**Н) Комнаты, соединенные лестницами между этажами, считаются разными комнатами!**

## **2. Исследование новых комнат.**

А) Войдя в неисследованный дверной проем, тяните карточки из стопки тайлов комнат, пока не вытащите комнату, на которой указан тот же этаж, где вы и находитесь. Сбросьте остальные вытянутые карточки в колоду сброса.

В) Присоедините новую комнату к дверному проему (разрешена только стыковка дверными проемами), и поставьте фигурку своего персонажа в новую комнату. Все двери и окна в этой комнате, которые оказались приложены к стенам, становятся «фальшивыми» дверьми и окнами

С) Когда колода комнат кончится, перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Д) Если все комнаты одного этажа закончились в стопке комнат, это означает, что этаж полностью исследован.

Е) Никогда не кладите тайл комнаты, чтобы на этаже в итоге не оставалось неисследованных дверных проемов. Если любое расположение тайла приводит к отсутствию неисследованных дверных проемов, то сбросьте этот тайл и вытяните новый. Если все тайлы в колоде тайлов комнат приводят к отсутствию неисследованных дверей, то активный игрок может перестроить уровень по своему усмотрению, чтобы такие двери появились.

Ф) Тайл Большая лестница (Grand Staircase) соединяется со Входом на верхний этаж (Upper Landing).

Г) Тайл Лестница из Подвала (Stairs from Basement) соединяется с тайлом Фойе (Foyer) через секретный проход, который нельзя использовать, пока тайл Лестница из Подвала не будет Обнаружен.

### **Н) Вытягивание карт:**

- Если вы обнаружили новую комнату, а на ней нарисован символ одной из карточек, то вы должны закончить свое движение (но не ход) в этой комнате, вытянуть карту из соответствующей колоды и прочитать вслух ее описание. Исследователи, пришедшие в эту комнату позднее, карт не тянут.

- В комнатах, обнаруженных игроком в связи с эффектом тайла или карты, карту, указанную на них, тянуть необходимо. В других случаях (например, комната появляется по правилам Охоты) карту брать нельзя.

- Карта События читается громко вслух, исполняется, и сбрасывается, как только заканчивает действовать ее эффект.

- Карта Предмета читается вслух и кладется перед игроком. Предмет может быть использован один раз немедленно и впоследствии 1 раз в течение хода.

- Карты Знамений читаются вслух и затем выкладываются лицом вверх перед собой. Когда игрок тянет карту Знамения, то в конце своего хода он должен сделать бросок Охоты (если только она уже не началась).

### **3) Использование карт Предметов и Знамений.**

- А) Все исследователи и некоторые монстры (по правилам Охоты) могут использовать предметы.
- В) Вы можете использовать предметы для атаки, выполнения бросков кубиков, или любых других действий только однажды в течении хода (если иное не указано в картах).
- С) Не существует ограничений на количество предметов у одного игрока.
- Д) Большая часть карт Знамений используются как предметы.
- Е) Некоторые предметы не могут быть обменены (или украдены), но могут быть брошены или подняты с земли. Текст на карточке предмета указывает, какие действия с ним могут быть выполнены.
- Ф) Один раз за ход вы можете:
- Передать предмет другому игроку в той же комнате (если оба согласны). Это называется обмен.
  - Бросить любое число предметов на пол и положить в эту комнату маркер «Стопка предметов».
  - Взять один или больше предметов из «Столпки предметов». Вы также можете украсть предмет у противника в результате успешной атаки (см. правила ниже).
- Г) Все сказанное выше относится и к картам Знамений, за исключением карт Девочка, Собака, Безумец и Укус (Girl, Dog, Madman, Bite). Карты компаньонов и Укуса не могут быть брошены, украдены или обменены, они находятся под контролем своего владельца и не имеют черт.
- Н) Вы можете использовать сколько угодно предметов в течение своего хода, даже после движения. Но вы не можете выполнять один и тот же бросок кубиков больше 1 раза за ход (например, пытаться несколько раз открыть вход в тайл Убежище (Vault)).
- И) Существует всего 3 Предмета/Знамения, которые вы можете использовать за пределами своего собственного хода. Это Angel Feather, Lucky Stone, и Skull.
- Ж) Жетоны предметов: Правила охоты могут потребовать расположить эти жетоны в доме. Каждый из них имеет собственные правила использования и может быть обменян, брошен или украден.
- К) Оружие (Axe, Blood Dagger, Revolver, Spear & Sacrificial Dagger) может быть использовано только при атаке, но не при защите. При атаке можно использовать только одно оружие.
- Л) Все конфликты между правилами игры и картами решаются в пользу карт.

#### **4) Броски кубиков.**

А) Броски навыков: бросайте число кубиков равное текущему значению навыка.

В) Вы не можете пытаться выполнить один и тот же бросок более одного раза за ход (например, пытаться выполнить в один ход бросок Экзорцизма сначала при помощи броска Знаний, а потом еще раз с помощью Предмета).

С) Броски навыков, указанные на картах, это не тоже самое, что и боевые броски.

#### **5) Атака.**

После начала Охоты вы можете проводить Атаки: один раз за ход вы можете атаковать вашего соперника (исследователя/Предателя/монстра), находящегося в одной комнате с вами.

А) Физические атаки: Вы и ваш соперник бросьте число кубиков, равное своему текущему показателю Силы (Might). У кого больше суммарно баллов на кубиках, то и победил. Урон, нанесенный проигравшему, равен разнице баллов бросков победителя и проигравшего. Ничья – никто не получает урон.

В) Физический урон снижает значение Силы и/или Скорости (на выбор) проигравшего.

С) До начала Охоты ни одно значение черты не может упасть до самого низкого уровня.

Д) После начала Охоты: Если любая черта падает до значения иконки с черепом, то Исследователь погибает.

- Все его предметы и Компаньоны считаются брошенными в комнате, где он погиб. Поставьте в этой комнате жетон «Стопка предметов».

- Любой другой Исследователь, который входит в комнату, становится хозяином Компаньона и может взять все или некоторые предметы из стопки.

- Иногда по правилам Охоты, убитый исследователь, вместо того, чтобы умереть, превращается в Предателя.

Е) Ментальная атака: свойство карты или правила охоты могут потребовать от соперников сражаться при помощи нефизических черт. При использовании Разума или Знаний наносится Ментальный урон, который влияет на черты Разум и Знание.

Ф) Дистанционные атаки: Револьвер позволяет проводить атаки цели, находящейся в другой комнате, если между стреляющим и жертвой нет преград на карте (можно свободно пройти по прямой). Если атакующий проиграл, он не получает урона. Некоторые монстры также могут проводить дистанционные атаки.

G) Кража предметов:

- Если вы атакуете и наносите в результате 2 или более урона сопернику, вы можете, вместо нанесения урона, украсть у побежденного карту Предмета или Знамени (при условии, что ее можно красть и обменивать). Вы не можете совершать кражи с помощью дистанционных атак.

- Некоторые варианты Охоты также имеют специальные правила для совершения краж. Монстры не могут совершать кражи, если обратное не указано в правилах охоты.

H) Вы не можете атаковать монстра с помощью той характеристики, которой у него нет.

I) Монстры: побежденные монстры становятся Оглушенными (в зависимости от особенностей варианта Охоты):

- Переверните жетон монстра, на сторону с изображением буквы «S». Предатель по-прежнему может перемещать оглушенного монстра. А герои атаковать оглушенного монстра, если в это есть какая-либо выгода (например, украсть у них что-либо или убить их с помощью специального предмета). Оглушенные монстры выполняют бросок Защиты, но если побеждают, урон не наносят.

- В конце хода монстров поверните жетон оглушенного монстра обратно.

- При использовании предметов, оглушающих монстра, монстр, который согласно его свойствам должен был быть уничтожен, становится оглушенным, даже если это не прописано в его свойствах (т.е. у жетона нет стороны «S» - оглушен).

J) В свой ход вы можете выполнить и специальное действие (описанное в правилах текущей Охоты) и атаковать.

K) На этапе до начала Охоты выполните бросок Охоты, если вы тянули карту Знамени в течение своего хода.

- Бросьте 6 кубиков.

- Если общая сумма точек на кубиках меньше, чем количество всех карт Знамен, уже полученных игроками, то Охота начинается, и игрок, выполнивший бросок Охоты, становится Открывающим Охоту.

## **Охота.**

1. С помощью специальной таблицы под титульной обложкой буклета Предателя определите номер Охоты. Для этого найдите в таблице число на пересечении названия вытащенной последней карты Знамений и названия комнаты, где был брошен Бросок Охоты, приведший к ее Открытию.

2. Список предателей, под номером охоты, указывает на то, кто из Исследователей становится Предателем.

Если несколько Исследователей могут стать Предателем, то предатель – Открывающий Охоту. Если Открывающего Охоту нет среди возможных Предателей, то Предатель – ближайший игрок в списке потенциальных Предателей слева от Открывающего Охоту.

3. Дополнительно правило выбора Охоты: если вы не хотите играть Охоту, которая вам выпала, посмотрите на ближайшую комнату с символом Знамения к той комнате, где была открыта Охота. Далее подставьте эту комнату в таблице, чтобы определить новый номер Охоты. Если не понравится – то возьмите следующую комнату. Если все комнаты не подходят – вытащите еще одну карту Знамений и подставьте в таблицу ее.

## **Начало Охоты:**

1. Предатель выходит из комнаты, чтобы прочесть соответствующую названию Охоты страницу (и только ее) в книге Предателя.

2. Остальные игроки становятся Героями и читают соответствующую страницу в книге Секреты выживания.

3. Когда все готовы, Предатель возвращается в комнату и обе стороны противостояния делают все, что написано в разделах «Right Now» («Прямо сейчас») их книг.

## **Правила Охоты.**

1. После начала Охоты игроки не должны больше выполнять броски Охоты, когда берут карты Знамений в новых комнатах.

2. Если в правилах написано, что исследователи должны сделать что-либо столько раз, сколько исследователей в игре, то это число должно учитывать и уже убитых исследователей.

3. Если правила Охоты говорят героям искать по ходу игры в колоде карт определенную карту, то они достигают успеха, только когда эта карта окажется у определенного ими заранее героя.

И герои, и Предатель должны говорить, что они делают в свою фазу, но не должны говорить, зачем. Они также не должны рассказывать о своих целях или результате броска кубика, который они должны достичь для выполнения действий, описанных в правилах Охоты.

4. Игроки-герои могут свободно делиться информацией, как если бы у них были рации (т.е. расстояние между ними не имеет значения).

5. Иногда Предателя убивают уже в начале Охоты. Но даже если Предатель умер, до тех пор, пока существует вероятность, что его монстры смогут выполнить цели Охоты, монстры играют свой ход под руководством предателя.

6. В течение охоты, если кто-либо успешно выполняет бросок Знания, чтобы получить какую-либо информацию, то вся эта информация становится известна всем героям.

### **Порядок хода во время Охоты.**

1. Первый ход в начале охоты делает игрок слева от Предателя.
2. Продолжайте играть, передавая ход по часовой стрелке.
3. Когда очередь дойдет до предателя, он сделает свой ход.
4. Затем ходят все монстры под контролем предателя.
5. Затем снова ходят герои и т.д.

### **Новые возможности предателя.**

Когда Исследователь становится Предателем:

1. Длительные негативные эффекты карт Событий, действующих на Предателя, исчезают.
2. Вы, предатель, можете использовать любые положительные свойства, указанные в тексте комнат, и игнорировать отрицательные.
3. Вы можете проходить сквозь вращающиеся стены (Revolving Wall) без выполнения бросков кубиков. Вы можете выбрать, куда идет Тайный Лифт (Mystic Elevator) без броска кубика. Но вы по-прежнему проваливаетесь в Подвал, когда входите в дымоход (Coal Chute).
4. Вы игнорируете любой урон или требование прекратить свой ход на картах.
5. Вы можете определить, хотите вы или нет подвергаться эффектам карт событий или карты Знамений – Укус.
6. Вы должны останавливаться и тянуть карты, входя в новые комнаты со знаками карт, но вы можете решить, что не хотите подвергаться эффектам этих карт после того, как прочтете текст на них.
7. Если вы приняли решение испытать на себе их эффект, то вы должны сделать это до бросков кубиков или выполнения любых действий, описываемых в карте. После бросков и действий вы должны принять результат, в т.ч. и неприятные последствия.



## **Охоты со скрытыми Предателями.**

Несколько Охот предполагают наличие скрытого Предателя:

1. Возьмите жетоны маленьких монстров одного цвета (пронумерованные от одного до числа игроков в игре) и раздайте каждому по жетону числом вниз. Игрок, которому достается жетон под номером «1» - Предатель.
2. Ход передается по часовой стрелке. Первым ходит игрок, сидящий слева от Открывшего Охоту.
3. Охота со скрытым предателем не требует прочтения книги Предателя и описана в книге Секреты Выживших.
4. Если в правилах Охоты не сказано иное, то скрытый Предатель может раскрыть себя в любое время, перевернув свой жетон и показав всем, что на нем номер 1. Он может сделать это, например, для того, чтобы избежать урона от ловушки.
5. Когда какой-либо исследователь умирает, этот игрок показывает всем свой жетон. Другие игроки (за исключением предателя) не имеют права показывать свои жетоны.
6. Если в правилах Охоты не сказано иное, то любой исследователь может атаковать любого.
7. Если в правилах не сказано иного, то игроки могут разговаривать между собой только так, чтобы все их слышали.

### **Возможности монстров.**

1. Монстры могут игнорировать любой негативный текст на тайле комнаты (как и Предатель), но они не могут получать выгоды от комнат (например повышать свои характеристики).
2. Монстры могут использовать возможности спец. Передвижений, описанные на карточках (напр., Secret Stairs).
3. Монстры не могут носить предметов, если только в правилах Охоты не сказано иного. Если монстр, у которого есть предмет, оглушен, то он роняет все свои предметы. Положите жетон «Стопка предметов» в комнату. Монстр не может поднять предметы до тех пор пока не выйдет из состояния оглушения и пока не наступит его ход.
4. Монстр, заканчивающий движение в комнате с преградой, должен решить по какую сторону преграды он остановится.
5. Монстры могут использовать Тайный Лифт, Секретные ступени, Секретный путь, Вращающуюся стену и Потайной Желоб (Mystic Elevator, Secret Stairs, Secret Passage, Revolving Wall, and Mystic Slide).
6. Монстры не могут исследовать новые комнаты (если это не разрешено в правилах Охоты). Тем не менее, если возникает ситуация, если монстр не может даже теоретически выйти из подвальных комнат, чтобы добраться до героев, то предатель в свой ход может просмотреть стопку комнат, выбрать ту, которая может помочь монстру (Лестница из подвала) и положить ее рядом с любым неисследованным дверным проемом. После этого стопку комнат нужно перетасовать. Все это не применимо, если правила текущей Охоты разрешают монстрам исследовать комнаты.
7. Характеристики монстра становятся видны всем игрокам, когда монстр бросает кубик, задействуя одну из своих характеристик.

### **Победа в игре.**

1. Та сторона, которая первой выполнила условия победы в Охоте - побеждает.
2. Чтобы герои победили, как минимум один из них должен выжить.
3. Правила некоторых охот позволяют монстрам Предателя добыть для него победу, даже если сам Предатель убит.
4. Когда одна из сторон выполняет свои цели, кто-либо из представителей этой стороны громко читает вслух условия победы из своего буклета.