



AGES 10+

**QUESTIONS?**

**U.S., Canada, Asia Pacific  
& Latin America:**

Wizards of the Coast, Inc.  
[custserv@wizards.com](mailto:custserv@wizards.com)  
P.O. Box 707,  
Renton WA 98057-0707,  
U.S.A.  
1-800-324-6496 (within the U.S.)  
1-206-624-0933 (outside the U.S.)

**U.K., Eire & South Africa:**

Wizards of the Coast, Inc.,  
Consumer Affairs  
[wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)  
P.O. Box 43  
Caswell Way  
Newport NP19 4YD  
GREAT BRITAIN  
tel: 00 800 22 427276

**All Other European Countries:**

Wizards of the Coast  
[custserv@hasbro.co.uk](mailto:custserv@hasbro.co.uk)  
p/a Hasbro Belgium  
't Hofveld 6D  
B-1702 Groot-Bijgaarden  
BELGIUM  
+32.70.233.277

**BETRAYAL<sup>AT</sup>  
HOUSE<sup>ON</sup>  
THE HILL**  
RULEBOOK

A haunting experience for 3 to 6 explorers.

©2004 Wizards of the Coast Inc./Hasbro, Inc.  
All Rights Reserved

30017607000001 EN

**Design:** Bruce Glassco , Rob Daviau részvételével  
**Fejlesztő:** Mike Selinker (vezető), Bill McQuillan, Brian "Chainsaw" Campbell, Mons Johnson, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill Slavicek, Brian Tinsman, és Teeuwynn Woodruff  
**Történetek:** Teeuwynn Woodruff (vezető) és Bruce Cordell  
**Szerkesztők:** Brian Campbell és Cal Moore

**Művészeti vezető:** Peter Whitley  
**Grafikai design:** Kate Irwin (vezető), Rob Daviau, és Trish Yochum  
**Produktions vezető:** Kay McKee és Teresa Newby  
**Fedél illusztráció:** Christopher Moeller  
**Lapka illusztráció:** Scott Okumura  
**Márkavezető:** Laura Veasey  
**Vezető játékesztelő:** Warren Wyman

Köszönetnyilvánítás: The Beach Trip Gang and The Hasbro Games Group, especially the Games Interns, The Wizards Playtesters, Aaron Alberg, Mary-Elizabeth Allen, Paul Bazakas, Kay Bean, Tyler Bielman, Carrie Clayburn, Michael Cooper, Martin Durham, Lisa Glassco, Rick Glassco, Mike Gray, Brian Hart, Mary Kirchoff, Scott Larabee, Faith Price, Bill Rose, Kate Ross, Patrick Ross, Liz Schuh, and Anthony Valterra.

**Fordította:** Ormay Tamás

House on the Hill, Avalon Hill, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. ©2004 Hasbro. Manufactured and distributed by Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards in the U.S.A. and other countries. ©2004 Wizards. Rulebooks printed in the U.S.A.

#### Mi van ha nem találok szabályt egy adott dologra?

Számos órányi tesztelésen átesett a játék, de előfordulhatnak olyan szituációk, amikre vonatkozóan sem a szabály, sem a segédletek nem tartalmaznak iránymutatást. Ne hagyj, hogy ez lelassítson! Ilyen esetekben a játékosok egyezzenek meg a legkézenfekvőbb megoldásban. (Ha ez sem működik, akkor pénzfeladobással döntsetek.) Ezután folytassátok a kalandotokat.

## TARTALOMJEGYZÉK

A játék áttekintése.....	2
A játék elemei .....	2
A játék célja.....	2
Összeállítás. ....	2
<b>A játékos egy fordulója alatt</b>	
Mozgás. ....	4
Egy új szoba felfedezése. ....	4
Tárgy-, esemény-, és ómen kártyák húzása .....	5
A tárgy-, és ómen kártyák használata .....	7
Kockadobási kísérlet .....	7
Egy támadás kivitelezése .....	8
<b>A kísérletjárás</b>	
Kockadobás kísérletjárásra.....	9
A kísérletjárás felfedése .....	10
A kísérletjárás összeállítása .....	11
A forduló sorrendje kísérletjárás alatt .....	11
<b>Az áruló új képességei .....</b>	<b>12</b>
<b>Hogyan működnek a szörnyek. ....</b>	<b>12</b>
<b>A játék nyertese. ....</b>	<b>13</b>
<b>KERETES ÍRÁSOK</b>	
Speciális szobák.....	6
Speciális támadások .....	9
Opcionális szabály: A kísérletjárás kiválasztása .....	11
Mozgás ellenfelek jelenlétében.....	12
Mi történik a holmimmal ha meghalok? .....	12
Hősök és titkok .....	13

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Betrayal at House on the Hill* játékban minden játékos kiválaszt egy karaktert, akivel felfedezhet egy háborzongató, öreg házat. Ahogy felfedezed a házat, új szobákat találsz. Ha egy új szobába lépsz találhatsz dolgokat... vagy téged találhat meg valami. A felfedezők helyzete javulhat (vagy romolhat) attól függően, hogy hogyan birkóznak meg a ház meglepetéseivel. A ház elrendezése minden alkalommal más és más.

A játék során véletlenszerűen az egyik felfedező beindítja a **kísértetjárásnak** nevezett forgatókönyvet. Mikor a kísértetjárást felfedik, egy felfedező elárulja a többieket. Ez a felfedező **árulóvá** válik, akinek a korábbi társait kell legyőznie. A többi felfedezőtől **túlélők** lesznek. Innentől a játék az áruló és a túlélők egymás elleni küzdelmévé válik... mely gyakran a halálig tart.

A játékban 50 különféle kísértetjárás található, mindegyik külön történetet mesél el. Fedezd fel az összes sztorit, élve vagy halva.

## A JÁTÉK ELEMEI

- 1 szabálykönyv
- 2 kísértetjárás füzet (az Áruló könyve és a Túlélés titkai)
- 44 szoba lapka
- 1 előszoba lapka (3 szoba)
- 6 műanyag karakter figura
- 6 két oldalú karakter kártya
- 30 műanyag csiptető
- 8 dobókocka
- 1 forduló/sérülés jelzősáv
- 13 ómen kártya
- 22 tárgy kártya
- 45 esemény kártya
- 291 jelző, mely tartalmaz:
- 12 nagy kör alakú szörny jelzőt
- 204 kör alakú szörny jelzőt
- 14 négyzet alakú esemény és szoba jelzőt
- 43 ötszögletű tárgy jelzőt
- 18 háromszögletű képesség dobás jelzőt.

## A JÁTÉK CÉLJA

Fedezd fel a házat és erősítsd a karaktered, míg a "kísértetjárás" el nem kezdődik. Ezután céldod a győzelmi feltételek elsőkénti elérése, árulóként vagy hősként.

## ÖSSZEÁLLÍTÁS

- **Rakd félre az Áruló Könyvét és a Túlélés Titkai könyvet**, ezekre majd a kísértetjárás felfedése után lesz szükség.
- **Minden játékos válassz egy karakter kártyát.** A lapok oldalain különféle karakterek vannak. Válassz egyet.
- **Rakd a 4 műanyag csiptetőt a felfedező karakterjére.** Mindegyik a felfedező zölddel jelölt kezdő értékére kell mutasson a sebesség, erő, tudás és józanság skálán.
- **Keverj össze egy ómen kártyapaklit és rakd az asztalra képpel lefelé.** Végezd el ugyanezt a tárgy- és esemény kártyákkal is.



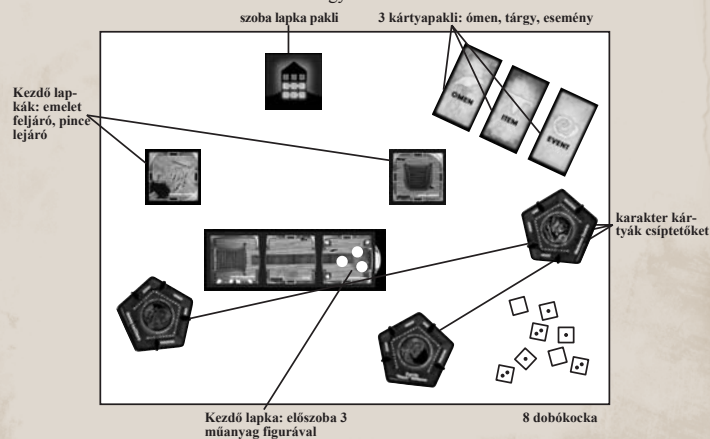
- Keresd ki a **pince lejáró**, az **előszoba/előcsarnok/lépcsőház**, és a **felső csarnok** szoba lapkákat. Rakd őket le balról jobbra haladva, kis helyet hagyva köztük.



- Keverd össze a többi szoba lapkát és képpel lefelé rakd le őket egy pakliba. (Ne törődj a lapkák hátulján látható emeletekkel.)
- Minden játékos lerakja a felfedezője műanyag figuráját az előszobába. (Minden figura színe azonos a karakter kártyán levő kép háttérének színével.)
- Rakd a dobókockákat az asztalra, elérhető közelségbe. Szükség lesz rájuk a játék során.
- Válasszuk ki a kezdő játékost. Az lesz a kezdő játékos, akinek a karakterének leghamarabb lesz a születésnapja. (Nézd meg a karakterlapon a születésnapot.) A játékosok egymás után hajtják végre fordulóikat, óramutató járásának megfelelően.



- Az összeállítás után az asztal így néz ki:



## 4 SZABÁLYOK

### A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékostól indulva, óramutató járása szerint, minden játékos egy-egy fordulót teljesítve fedezi fel a házat.

### A FORDULÓD SORÁN . . .

... a következő akciók közül, **bármely sorrendben**, bármennyit végrehajthatsz:

- Mozoghatsz.
- Felfedezhetsz egy új szobát.
- Megkísérlelhetsz egy kockadobást.
- Használhatsz egy tárgyat vagy ómen kártyát.
- Támadhatsz (fordulónként egyszer, miután a kísértetjárás elkezdődött).

Mielőtt a kísértetjárás elkezdődik, el kell végezned egy kísértetjárás dobást a fordulód végén, ha ómen kártyát húztál (lásd "Kísértetjárás dobás elvégzése"). A játékba pár új emelet lép be a kísértetjárás kezdetekor (lásd a "Kísértetjárást").

### Mozgás

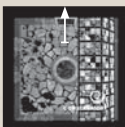
A felfedező fordulója során, annyi lépést mozoghatsz, amennyi lépést a karaktered jelenlegi **sebesség** értéke lehetővé tesz. Ha a játékban valami miatt lapot kell húznod, akkor abba kell hagynod a mozgást erre a fordulóra.

### Egy új szoba felfedezése

Mikor egy felfedező belép egy ajtón és nincs az ajtó másik oldalán még szoba, akkor nézd meg a szoba pakli felső lapját. Ha a hátulján az az emelet van, ahol éppen állsz (földszint, pince, vagy felső emelet), akkor fordítsd meg és illeszd hozzá az ajtóhoz, amin éppen beléptél. Ezután lépj be a szobába. Az új lapokat logikusan rakd le, szomszédos, ajtókkal összekötött szobákat alkotva. (Az ajtóknál kösd őket össze, ha lehet.)



Ha a felső lapka nem ahhoz az emelethez tartozik ahol állsz, rakd félre a lapkát képpel lefelé egy dobópakliba. Addig kell félreraknod a lapkákat, míg egy megfelelőt nem találsz. (Néhány lapkát egy emeletnél több emeleten is fel lehet használni.)



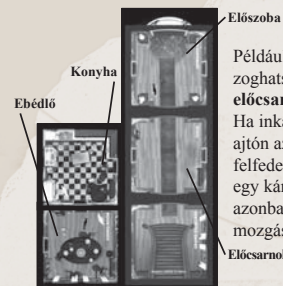
Egy felfedező átmehet egy **ajtón**, ha az egy szomszédos szoba ajtajához van kapcsolva. Az ajtók mindig nyitva vannak. Egyetlen kivétel ez alól a **főbejárat**. Ez mindig zárva van. Nem hagyhatod el a házat vagy használhatod a főbejáratot, hacsak egy kísértetjárás máshogy nem rendeli. (A kültéri helyiségeket (pl. terasz) a ház részének kell tekinteni.)

Az emeleteket **lépcsőház** köti össze. A **nagy lépcsőház** mindig a **felső csarnokhoz** kapcsolódik. A **pince lépcsői** mindig az **előcsarnokhoz** vezetnek egy titkos ajtón keresztül. (Nem használható a **pince lépcsőjét**, míg meg nem talárod ezt a szobát a pincében.)

Néhány szobán szabályokat láthatsz, ezek minden belépéskor hatnak rád. Némely szoba a mozgást befolyásolja. Némely szobát a "Speciális szobák" keretben jellemzünk.




## SZABÁLYOK


## 5





Például, ha a felfedező sebesség értéke 3, akkor mozoghatsz az **előszobából** az **előcsarnokba**, ezután az **előcsarnokból** a **konyhába**, majd innen az **ebédlőbe**. Ha inkább kalandra vágysz, átmehetsz az egyik üres ajtón az előszobában vagy az előcsarnokban és felfedezhetsz egy új szobát. Ha az új szoba nem írja elő egy kártya felhúzását, akkor mehetsz tovább . . . azonban ha *kell lapot húznod*, akkor be kell fejezned a mozgást.

### Ómen-, tárgy-, és esemény kártyák húzása

Egy szobán lehet kártya szimbólum   . Amikor elsőként felfedezel egy szobát amin kártya szimbólum van, akkor be kell fejezned a mozgásod abban a szobában és fel kell húznod a jelzett kártyát.

Ha a szobán a spirális jel van , húzz egy esemény kártyát. Olvasd fel hangosan. Hajtsd végre az utasításokat, lehet, hogy kockával is kell dobnod. Ezután dobd el a kártyát, hacsak a lap ezt nem tiltja, vagy ha hosszantartó hatása van.

Ha a szobán a marha koponya jel van , húzz egy tárgy kártyát. Olvasd fel hangosan. Rakd magad elé képpel felfelé; a tárgy most már a te tulajdonodban van. Azonnal felhasználható egyszer, és a későbbi fordulód során is fordulónként egyszer, hacsak a lap máshogy nem rendelkezik.

Ha a szobán a holló jel van , húzz egy ómen kártyát. Olvasd fel hangosan. Rakd magad elé képpel felfelé; most már a te tulajdonodban van. Lehet, hogy azonnal el kell végezned valamit. A fordulód végén, dobdn kell kísértetjárásra. (Lásd "Kísértetjárás dobás elvégzése.")



### Mi történik ha a szoba-lapka pakli végére érünk?

Ha elfogynak a szoba lapkák a pakliból, akkor keverd meg a dobópakli lapkáit és az új paklit használva folytasd a játékot. Ha elfogynak ház egy adott szintjéhez tartozó lapkák (pince, földszint, vagy emelet), akkor már nem tudsz új szobákat felfedezni azon a szinten — már mindet megtaláltad.



### Speciális szobák

Számos szoba lapkán vannak szabályok feltüntetve, de némelyiknek speciális szabályai is vannak, melyeket itt sorolunk fel.

**Az előszoba:** Az előszoba, előcsarnok, és a lépcsőház ugyanazon a lapkán vannak, de három különálló szobaként kell kezelnünk.

#### A misztikus lift

Ez a lapka elmozdul, ahogy belépsz. Dobj 2 kockával és rakd a megfelelő emelet egyik üres ajtója mellé. (Ha nincs ilyen, akkor hagyd a misztikus liftet, ott ahol van.) Ha a dobás ugyanazt az emeletet eredményezi, akkor a liftet azon a szinten kösd össze egy üres ajtóval. A liftet fordulónként egyszer használhatod.

#### A széncsúszda

A **széncsúszda** lapkára lépés, majd a lecsúszás a **pincébe** egy mozgásnak számít. A forduló nem érhet véget úgy, hogy egy felfedező vagy szörny a **széncsúszda** lapkán áll. (A szereplő mindenképpen lecsúszik a **pincébe**.)

#### A pánccélterem

Mikor a **pánccélterem** széfjét kinyitották, rakj rá egy **„üres széf”** jelzót.

#### Az összeomlott szoba

Csak az **összeomlott szobát** elsőként felfedező játékosnak kell a leírt sebességre dobást elvégeznie. Ezt követően, bármely ide belépő felfedező figyelmen kívül hagyhatja, vagy szándékosan felhasználhatja a szoba lehetőségeit (ebben az esetben a felfedező megsérül az esés miatt). A pincébe zuhanás nem számít mozgásnak.

Csak az első felfedező, aki lezuhan a pincébe az összeomlott szobából, húzhat és helyezhet le egy pince lapkát. Rakd az **„összeomlott szoba alatt”** jelzót abba a szobába, ahová az első felfedező zuhant.

#### A kriptá

A szörnyek figyelmen kívül hagyják a szoba speciális szabályait.

#### A kazánház

A szörnyek figyelmen kívül hagyják a szoba speciális szabályait.

#### A szakadék, a katakombák, a pánccélterem, és a torony

Ezek mind akadály szobák. Egy akadály meggátolhatja, hogy a szoba másik felére juss. Egy akadály leküzdése a szobán jelzett képességdobás igényel (erő, sebesség, józanság, vagy tudás). Fordulónként egyszer kísérlethatsz meg ilyen dobást. Egy akadály leküzdése nem minősül mozgásnak. Ha nem sikerül a dobás, akkor nem haladhatsz át az akadályon, de visszafelé még elindulhatsz (amerről jöttél). A szörnyek mindig figyelmen kívül hagyják az akadályokat.

### A tárgy-, és ómen kártyák használata

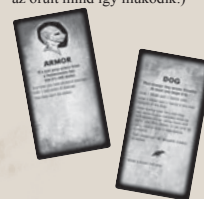
Egy tárgyat egyszer használhatsz a fordulód során bármikor. A legtöbb ómen kártya (kivéve a harapás kártya) egyben tárgy kártya is, amit megtartasz, illetve használhatod is más tárgyhoz hasonlóan kell.

A fordulód során egyszer elvégezheted következő mindegyikét:

- Egy tárgy átadása egy másik felfedezőnek, aki ugyanabban a szobában áll, mint te (egyetértés esetén).
- Bármennyi tárgy eldobása. (Ha így teszel, rakj egy „tárgy halom” jelzót abba a szobába.) Egy másik felfedező (vagy akár te is) később felvehet néhány, vagy összes tárgyat ebből a halomból, eltávolítva a jelzót is, ha minden tárgyat felvesz.
- Egy, vagy több tárgy felvétele egy tárgy halomból.

Néhány tárgyat, mint pl. a pánccélt, nem lehet elcsérlni, de el lehet dobni, vagy fel lehet venni.

Néhány ómen, mint pl. a kutya, nem minősül tárgynak, így nem lehet eldobni vagy elcsérlni sem. Ezek társak, akik követik azt a felfedezőt, akinek a birtokában vannak. (A kutya, a kislány, és az örült mind így működik.)



**Mi történik ha szabálykönyv és a kártya utasításai ütköznek?**

Ha ez történne, akkor a kártya utasításait kövesd.



### Egy kockadobási kísérlet menete

A játék során sokszor dobnod kell kockákkal. Például, az éppen felhúzott kártya miatt kell dobnod, vagy azért, mert a felfedeződ egy szoba lapkára mozog.

Ha egy kártya egy adott számú kockával dobást ír elő, tegyél így és add össze a kockákon látható pontokat, ez a kockadobás **eredménye**. Ezután hajtsd végre azt, amit a kártya a dobott értékhez rendel.


Néha egy kártya vagy szoba lapka olyan dobást ír elő, ami a felfedeződ egyik tulajdonságához kötődik (sebesség, erő, józanság vagy tudás). Ha ez történik, dobj annyi kockával amennyi a felfedeződ adott értéke *abban a pillanatban*. Pl., ha a felfedeződnek egy józanság dobást kell végeznie, és a jelenlegi józansága 4, dobj 4 kockával és add össze a pontokat az eredményhez. A kártya vagy lapka megmutatja a kísérlet eredményét, siker és kudarc esetén is.

### Egy támadás végrehajtása

A fordulód során egyszer megtámadhatsz egy ellenfelet, akivel ugyanazon szobában tartózkodsz. Nem támadhatsz meg senkit, csak miután a kísérletjárás elkezdődött.

Mikor egy támadást végzel, dobj annyi kockával, amennyi az erő értéke. Az ellenfeled ugyanígy cselekszik. Aki a nagyobb értéket dobja, az **fizikai sérülést** okoz a másik felfedezőnek vagy szörnynek, és ezzel **legyőzi** ellenfelét. Az okozott sérülés egyenlő a két dobott érték különbségével. (Pl., ha 6-ost dobsz ellenfeled pedig 5-öt, akkor 1 pont fizikai sérülést okozol.) Ha az eredmény döntetlen, akkor senki nem sérül meg.

Mikor fizikai sérülést szenvedsz el, akkor csökkentened kell felfedezőid erő és/vagy sebesség képességeidből annyi szintet, amennyi az elszenvedett sérülés értéke volt.

Miután a szellemjárás elkezdődött, ha valamelyik képességed (sebesség, erő, józanság, vagy tudás) lecsökken a kopynya jelig , akkor a felfedeződ meghal. Mielőtt a szellemjárás elkezdődik, senki nem halhat meg — azaz egyetlen képessége sem csökkenhet a skálán feltüntetett legkisebb szám alá (ehelyett a legkisebb értéken marad).

Néha egy kártya, vagy a szellemjárás lehetővé teszi számodra, hogy támadást végezz az erőn kívül más képességeddel. Ezt ugyanúgy kell elvégezni, mint az erő támadást kivéve, hogy te és ellenfeled is azt a másik képességet használjátok. Pl., ha egy sebesség támadást végzel, te és az ellenfeled a sebesség képességeteknek megfelelő számú kockával dobtok. A sebesség támadások az erőhöz hasonlóan fizikai sérülést okoznak.

Ha egy kártya vagy egy szellemjárás lehetővé teszi számodra, hogy **józanság** vagy **tudás** támadást végezz, akkor **mentális sérülést** okozol. Sérülés esetén te és az ellenfeled a józanság/tudás skálán kell, hogy lefelé mozgassa a jelzőjét.

Nem támadhatsz egy ellenfeled olyan képességgel, amilyen képessége az adott ellenfélnek nincs. Pl., ha egy szörnynek nincs józanság képessége, akkor nem végezhetsz ellene józanság támadást.

Némely támadásnál a sebzés helyett más akciót végzel az ellenfél ellen. Pl., ellophatsz egy tárgyat tőle (lásd a "Speciális támadások" részt).

A szörnyek csak elkábulnak ha legyőződ őket, hacsak a szellemjárás máshogy nem rendeli.



#### Példa sérülés elszenvedésére

Te alakítod Jenny LeClerc felfedezőt, aki épp megtámadott egy vérfarkast. Jenny ereje 4-es, tehát 4 kockával dobsz támadáskor. A támadó dobásod eredménye 5. Ezután az áruló dob a vérfarkas nevében, az eredménye 8! Jenny így 3 pont fizikai sérülést szenved el. Úgy döntesz, hogy az erejét 2 mezővel, a sebességét pedig 1 mezővel csökkented (a csipletök mozgatásával). Jenny még életben van, de megsérült!

### Speciális támadások

**Távolsági támadás:** A revolver lehetővé teszi egy ellenfél megtámadását, aki a **látóteredben** levő szobában áll — azaz köztetek egy zavartalan, egyenes vonalat lehet rajzolni az ajtókon keresztül. **Nem** szenvedsz sérülést, ha a távolsági támadás célpontja legyőz a kockadobásnál. Néhány szörny is képes távolsági támadásra.

**Tárgy ellopása:** Ha megtámadsz valakit és 2 vagy több pont fizikai sérülést okozol neki, akkor a **sebzés okozása helyett** ellophatsz tőle egy elcserélhető tárgyat. Távolsági támadás esetén ezt nem teheted meg.



### A SZELLEMJÁRÁS

#### Szellemjárás dobás elvégzése

Mielőtt a szellemjárás elkezdődik, 6 kockával kell dobnod a fordulód végén, minden alkalommal mikor a fordulód során egy ómen kártyát húzol. Ezt szellemjárás dobásnak hívjuk. Ha kevesebbet dobsz, mint az eddigi játékosok által felhúzott ómen kártyák száma, akkor a szellemjárás elkezdődik. Azt a játékost aki elindítja a szellemjárást a dobásával, a szellemjárás leleplezőjének hívjuk.

Pl., ha egy ómen kártyát húzol a fordulód alatt, és a többi játékos eddig már összesen 4 ómen kártyát már felhúzott, akkor 4, vagy kevesebb dobott érték esetén a szellemjárás elindul.



### A szellemjárás felfedése

Mikor egy játékos szellemjárásra dob és elindítja azt, akkor meg kell néznie a borító belső oldalát az *Áruló könyvében* vagy a *Túlélés titkai* füzetben. Az ezen az oldalon található táblázat megmutatja, hogy melyik szellemjárást fedték fel... és azt is, hogy ki az áruló.



A borító belső oldalán levő táblázat vízszintes irányban felsorolja az ömen kártyákat, illetve függőleges irányban felsorolja a szobákat. Nézd meg annak az ömen kártyának a nevét, amit a szellemjárás dobás előtt húztál, és a szobát, ahol a felfedező állt, mikor az ömen kártyát felhúztad. Keresd ki a hozzájuk tartozó **szellemjárás számát**. Ez lesz az a szellemjárás, amit játszani fogtok.

Ha kiderült, hogy ki az áruló, akkor add neki oda az *Áruló könyvét*. A szellemjárás felfedő játékos (vagyis, aki a sikeres szellemjárás dobást végezte) NEM feltétlenül lesz áruló.

*Speciális esetek:* Ha kettő vagy több felfedező is lehetne áruló, és egyikük a szellemjárást felfedő személy, akkor ő lesz az áruló. Ha egyikük sem azonos a szellemjárást felfedővel, akkor a szellemjárást felfedő játékostól balra haladva számítot közelebbi személy lesz az áruló a jelöltek közül.

HAUNT					
Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Giri
Abandoned Room	17	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs	4	7	23	46	1
Charred Room	24	18	23	38	30

Például, ha a szellemjárás felfedőnél van a kislány ömen kártya, és a felfedezője a katakombákban állt, akkor az 1. számú szellemjárás játszódik, melynek címe: "A múmia színe lép."

### A szellemjárás összeállítása

A szellemjárás kezdetekor az alábbiakat kell elvégezni:

- Az **áruló** magához veszi az *Áruló könyvét* és elhagyja a szobát. Az árulónak csak a most induló szellemjárást szabad a könyvben megnéznie.
- A többi játékosból **hősök** lesznek. Megnézik az adott számhoz tartozó szellemjárást a *Túlélés titkai* füzetben és együtt elolvassák. (A hősöknek meg kell beszélniük a túlélési tervüket is.)
- Mikor mindenki elkészült (beleértve az árulót is), az áruló visszatér a szobába. Mindkét fél (a hősök és az áruló) elvégzi azt, amit a szellemjárás előir számára az "**Azonnali cselekedetek**" szekcióban. (Pl., néha jelzőket kell lerakniuk a házban vagy kártyákat kell húzniuk.)

### A forduló sorrendje szellemjárás alatt

Az első forduló mindig az árulótól balra ülő játékosal kezdődik és óramutató járása szerinti irányba halad (az árulótól távolodva). Minden hős elvégez egy **hős fordulót**. Miután minden hős elvégezte a fordulóját, az **áruló** is elvégzi a **fordulóját**. Az áruló fordulója után következik az áruló által irányított **szörnyek fordulója**. (Így az egyik játékos két fordulót irányít: egy áruló-, és egy szörny fordulót.) Ezt követően újra az áruló mellett balra ülő játékos jön, és így tovább.

A hősök és az áruló továbbra is **felfedezők** maradnak. Ugyanazokat a dolgokat tehetik meg, mint mielőtt a szellemjárás felfedték volna, kivéve, hogy nem végeznek már több szellemjárás dobást (még ha egyikük ömen kártyát húz is). Az árulónak meg kell mondania, hogy az adott fordulóban mint csinál, de azt nem, hogy miért; ugyanez érvényes a hősökre is.

Miután elkezdődött a szellemjárás, a **felfedezők már meghalhatnak**. Ha a felfedező 4 képességének egyike lecsökken a koponya mezőre, akkor az a felfedező meghal. Némely szellemjárás során egy hős akkor válik tulajdonképpen árulóvá, mikor meghal.

Néha az áruló átalakul vagy más módon szabadulnak meg tőle a szellemjárás elején, de továbbra is végezhet egy fordulót a hősök fordulói után. Még ha az áruló meg is hal, mindaddig amíg a szörnyek teljesíthetik a szellemjárás céljait, a szörnyek elvégezhetik a fordulójukat (és az áruló irányítja őket).

#### *Opcionális szabály: A szellemjárás kiválasztása*

Ha a táblázat olyan szellemjárást eredményez, amit már lejátszottatok, és nem akarjátok újra megpróbálni, keressétek meg azt az ömen jeles szobát, ami legközelebb van a szellemjárás felfedőjéhez. Ennek a szobának a felhasználásával (ugyanazon ömennel) keressétek egy új szellemjárás számot a táblázatban. Így haladjatok szobáról-szobára, míg olyan szellemjárás nem találotok, amit eddig még nem fedtetek fel. Ha már minden szobát megnéztek, akkor az ömenekkel kell ugyanezt végigpróbálni. Ez az opcionális szabály segít elkerülni az ismételt lejátszott szellemjárásokat.

## Mozgás ellenfelek jelenlétében

A szellemjárás alatt minden, veled egy szobában levő ellenfél után a felfedeződnék egy extra mozgáspontra van szüksége a szoba elhagyásához. **Ellenfélnek** minősül egy felfedező vagy egy szörny is, ami igyekszik megállítani a mozgásod. Függetlenül az adott fordulóra érvényes mozgási többletköltségektől, mindig mozgathatsz legalább egy mezőnyit.

Az elkábított szörnyek nem lassítják a felfedező mozgását.

## AZ ÁRULÓ ÚJ KÉPESSÉGEI

Ha felfedező árulóvá válik, a következő képességeket használhatod (hacsak a szellemjárás máshogy nem rendeli):

- Felhasználhatod, vagy figyelmen kívül hagyhatod egy szoba vagy kártya olyan hatásait, amik nem sebeznek. Átmehetsz a **szakadékon**, eldöntheted, hogy hová mozog a **misztikus lift**, elhagyhatod a **lomos szobát** dobás nélkül stb.
- Eldöntheted, hogy egy esemény kártya hatásall van-e rád vagy sem. Ha úgy döntesz hogy igen, akkor el kell végezned a kapcsolódó dobásokat és a büntetések is érintenek.
- A fordulód vége után mozgatsz és támadsz a **szörnyekkel** (ha van ilyen). Ha az áruló meg is hal, a szörnyeket továbbra is ő irányítja. Némely szellemjárás során a szörnyek képesek elvégezni a kijelölt célokat az áruló halála után is.

## HOGYAN MŰKÖDNEK A SZÖRNYEK?

A szörnyek kicsit másképp működnek, mint a felfedezők. Az alábbi szabályok hatályban vannak, hacsak a szellemjárás máshogy nem rendelkezik.

- **A szörnyek máshogy mozognak.** A szörny forduló elején dobj annyi kockával, mint a szörny sebessége. A dobott érték egyenlő a szörnyek mozgás pontjával, arra a fordulóra. Azonos típusú szörnyek csoportja esetén (pl. denevérek vagy zombik), az egész csoportra érvényes a dobás. Minden azonos típusú szörny ugyanannyit lép fordulónként.
- **A legtöbb szörnyet nem lehet megölni.** Ha a szörny sérül, akkor elkábul és kihagyja a következő fordulóját. Mikor egy szörny elkábul, fordítsuk meg a jelzőjét. A szörnyek következő fordulójának végén fordítsuk vissza a jelzőt. Az elkábult szörnyek nem akadályozzák a felfedezők mozgását.
- **A felfedezőkhöz hasonlóan a szörnyek is csak egyszer támadhatnak fordulónként.** A szörnyek gyakran az erőn kívül más képességeket is használhatják támadásra. Nem végezhetnek a 9. oldalon leírt speciális támadásokat (hacsak a szellemjárás máshogy nem rendeli).
- **Az árulóhoz hasonlóan a szörnyek is figyelmen kívül hagyhatják a nem-sebző szoba hatásokat.** Használhatják a **széncsúszdát**, a **beomlott szobát**, az **erkélyt**, a **misztikus liftet** és a lépcső mezőket, a kártyák speciális mozgásaival együtt (pl. a titkos lépcső), hacsak a lapok nem titják ezt a szörnyeknek. Figyelmen kívül hagyhatják a **kazánház** és a **kriptá** hatásait is.

## Mi történik a holmimmal ha meghalok?

Ha meghalsz és van társad (a kutya, a kislány, vagy az örült), akkor a jelzője azon a szobán marad, ahol meghaltál. Rakd félre a hozzá tartozó ömen kártyát. Ha egy másik felfedező lép be a szobába, birtokba veheti a társat (és elveszi az ömen kártyát is). Mikor meghalsz, minden tárgyat eldobod. Rakj abba a szobába egy tárgyalom jelzőt, és rakd félre a tárgy-, és ömen kártyáid. Más játékosok bemehetnek az adott szobába és felvehetik a tárgyaidd (és elveszik a hozzá tartozó kártyákat).

## Hősök és titkok

Ne mondd el az árulóknak a céljaid, csak ha biztosan ismeri már azokat, vagy ha a szellemjárás egyik részlejtjét hajtod végre. Néha előnyt jelent az árulóval szemben, ha a sötétben kell tapogatóznia a céljaidat illetően. Többször is újrajátszhatsz egy-egy adott szellemjárást, még akkor is ha már ismered a tartalmukat, de addig is a hősöknek nem szabad felfedniük a szellemjárás rájuk vonatkozó titkait.

- **A szörnyek nem tudnak új szobát felfedezni.**
- **A szörnyek nem vihetnek tárgyakat magukkal** (hacsak a szellemjárás máshogy nem rendeli). Ha egy szörny, ami vihet tárgyat elkábul, eldobja az összes tárgyát és lerak egy **tárgyalom jelzőt** abba a szobába. A szörny nem vihet tárgyakat, amíg nincs egy aktív fordulója.

## A JÁTÉK NYERTESE

Az a fél (áruló vagy a hősök), amelyek előbb éri el a szellemjárás neki kijelölt céljait, megnyeri a játékot.

Legalább egy hősnek túl kell élnie a kalandot ahhoz, hogy a hősök nyerjenek. Azonban, néhány szellemjárás lehetővé teszi, hogy az áruló akár a halála után is nyerjen. Például, az áruló által irányított szörnyek megnyerhetik a játékot az áruló felfedező közreműködése nélkül is.

A játék véget ér, ha az egyik fél végrehajtja a céljait (amiket a szellemjárás "Akkor nyersz ha" szekciójában részletez). Ha ez történik, akkor valaki a nyertesek közül felolvassa ezt a szekciót a szellemjárás megfelelő könyvéből.

## Mi történik ha a normál szabálykönyv és a szellemjárás szabályai ütköznek?

Ha ilyen fordulna elő, akkor a szellemjárás szabályait alkalmazd. Minden szabály érvényben van, hacsak a szellemjárás máshogy nem rendeli.

## What You Know About the Bad Guys

The traitor is trying to get the Mummy married to the Girl.

## You Win When . . .

. . . you banish the Mummy back to the land of the dead before it marries the girl.

## If You

A hot drink you slam continues holes of your throne crumble