BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL

Przygotowanie:
- umieść na stole 3 **kafelki (płytki) początkowe** (ikona domu): wejście do domu, na piętro, do piwnicy
- umieść na stole **kości** (8)
- potasuj i umieść w zakrytych stosach: karty **wydarzeń, przedmiotów, omenów** oraz kafelki **pokoi** (42)
- wylosuj 1 z 5 kart **scenariusza** (niebieska), gracze zapoznają się z fabułą
- pozostaw na stole do części B: karty **potwór** i **zdrajca**, żetony dostępne w grze, w tym tor nawiedzenia (1-9)
- nie należy zaglądać do **ksiąg**: sekretów przetrwania i księgi zdrajcy
- każdy z graczy:
    - wybiera postać (**tarcza** z 4 wskaźnikami na zielonych wartościach + **figurka** z podstawką w kolorze tarczy)
    - umieszcza swoją postać na polu holu wejściowego
    - otrzymuje 1 **kartę informacji**, zaczyna gracz którego postać będzie obchodzić jako pierwsza urodziny

Dążymy do tego, żeby:
- w pierwszej części należy rozwinąć postać, w drugiej spełnić warunki wygranej ze scenariusza

Rozgrywka dzieli się na dwie części:

A) **Przed nawiedzeniem:**
- w swojej turze możesz wykonać wielokrotnie dowolną liczbę akcji:
    a) **ruch**:
        - możesz się przemieścić max. o liczbę kafelków wskazaną na początku rundy przez **szybkość** na tarczy postaci
        - możesz przechodzić przez występujące na obu sąsiednich kafelkach drzwi lub połączenie
        - niektóre przedmioty, omeny, działania mogą wymuszać ruch (decyduje aktywny gracz)
    b) **wymiana przedmiotów/omenów**:
        - jednokrotnie podczas tury, na płytce z innym graczem wymień z nim dowolną liczbę kart
        - karta do wymiany nie mogła być aktywowana w turze gracza
        - wymiana nie musi być sprawiedliwa (musi być zgoda obu graczy)
    c) użycie karty z ikoną **specjalnego działania** (sieć czarów):
        - jednokrotnie podczas tury
        - można użyć tylko kart będących w posiadaniu na początku tury
        - istnieją karty z efektami trwałymi
- tura kończy się, gdy dołożysz **kafelek pokoju** do domu lub **spasujesz**
    a) należy dołożyć do drzwi, za którymi nie ma kafelka
    b) należy dobierać kafelki pokojów, aż będzie pasował do lokalizacji (piwnica, parter, piętro)
        - jeżeli po dołożeniu nowej płytki nie da się do niej dołożyć kolejnej, dobierz kolejną
        - odrzucone kafelki umieść na spodzie stosu (**zakopanie**)
    c) dobrany kafelek umieść, łącząc drzwi z drzwiami na kafelku postaci
    d) przenieść postać na nowy kafelek i aktywuj jego efekty: „gdy odkryjesz" lub „gdy wejdziesz"
    e) jeżeli płytka ma **symbol karty** (spirala, rogi, kruk), dobierz kartę (wydarzenia, przedmiotu, omenu):
        A) **wydarzenie**: odczytaj na głos i wykonaj, następnie zakop kartę
        B) **przedmiot**: odczytaj tekst na głos i połóż przed sobą
        C) **omen**: odczytaj tekst na głos i połóż przed sobą oraz rzuć kośćmi:
            - w liczbie kart omenów posiadanych przez wszystkich graczy
            - etap „przed nawiedzeniem" kończy się po:
                - wyrzuceniu wartości >= 5, rzucający jest **Odkrywcą**
                - dobraniu ostatniej karty omenu, dobierający jest **Odkrywcą**

B) **Po nawiedzeniu**:
1) odszukaj na **karcie scenariusza** wyciągnięty omen i odczytaj numer (1-50) i typ nawiedzenia:
    a) **bez zdrajcy**: gracze dalej współpracują (tylko księga sekrety przetrwania)
    b) **jeden zdrajca**: jeden z graczy zostaje zdrajcą i dostaje księgę zdrajcy, pozostali sekrety przetrwania
    c) **ukryty zdrajca**: tożsamość zdrajcy nie jest znana (tylko księga sekrety przetrwania)
    d) wszyscy przeciwko wszystkim: każdy walczy o te same cele (tylko księga zdrajcy)
2) strony odczytują na głos swoje **wprowadzenia**:
    - strony weryfikują, czy mają te same informacje podane w księgach: scenariusz, omen, postać zdrajcy
    - wprowadzenie może zawierać wskazówki co do tego, co planuje strona przeciwna
3) **zdrajca**:
    - cele zdrajcy i bohaterów są odmienne
    - zdrajca może ignorować wszelkie obrażenia z płytek, ale wciąż musi rzucać kością czy ruszać się
    - zdrajca może ignorować dobieranie kart, ale po dobraniu musi je zrealizować
    - jeśli kilku graczy może zostać zdrajcą, decyduje kolejność przy stole (pierwszy do Odkrywcy)
4) strony wykonują całe swoje **przygotowanie** (może zmienić się układ domu)
5) strony poznają swoje zasady **specjalne** i opcjonalne akcje specjalne (ikona sieci czarów)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem

    - podczas użycia zasady/działania specjalnego należy je przedstawić stronie przeciwnej
    - każde specjalne działanie można wykonać tylko raz podczas tury
6) strony poznają **cel**, odszukują potrzebne **żetony**, konieczne kafelki **pokoi** (dodajcie, gdy brakuje)
7) zdrajcy poznają specyfikę **potworów**:
    - potwory zwykle mają stałe wartości cech i nie można ich zabić
    - potwory można **ogłuszyć** atakiem (na początku jego tury traci ogłuszenie i nie wykonuje akcji)
    - aby ruszyć potworem, na początku tury kontrolujący potwora rzuca kośćmi w liczbie równej szybkości potwora (min. 1), osobny rzut dla każdego rodzaju potwora
    - potwory mogą ignorować efekty kafelków
    - potwory nie mogą posiadać przedmiotów/omenów i odkrywać nowych kafelków
    - potwory domyślnie atakują siłą
8) rozpoczyna się **druga część gry:**
    - dostępne są te same akcje co przed nawiedzeniem:
        - oprócz rzutu przy dobraniu omenu
        - opuszczenie kafelka z obecnością min. 1 strony przeciwnej (też potwór) = 1 dodatkowy ruch
    - dochodzi **akcja ataku**:
        - można atakować potwory i graczy przeciwnej strony
        - postaci muszą być na tym samym kafelku
        - atak jedna postać może wykonać raz na turę
        - podczas ataku (nie obrony) można użyć tylko 1 broni posiadanej na początku i końcu tury
        - atak polega na wykonaniu **rzutów siły** (wygrywający zadaje obrażenia równe różnicy)
            - są efekty pozwalające użyć innego parametru
    - jeżeli dowolna cecha postaci spadnie na pole z **czaszką**, postać **ginie**
        - na ostatnim polu pozostają jej przedmioty i omeny (można 1 raz na turę zrabować 1 kartę)

Koniec gry:
- wygrywa strona, która pierwsza osiągnie swoje cele

Punktacja:
-

Pamiętaj:
- postacie nie mogą zginąć przed rozpoczęciem nawiedzenia
- zapis {1/5/7/9} oznacza liczbę wartości dla 3/4/5/6 graczy
- **cechy postaci**:
    - wartości cech są jawne
    - **regeneracja** oznacza przywrócenie wartości co najmniej takiej, jak na początku gry (zielonej)
    - poziom **krytyczny** oznacza wartość czerwoną na polu obok czaszki
    - cechy są **fizyczne**: siła, szybkość i **psychiczne**: wiedza, poczytalność (**obrażenia** rozdziela się w tych grupach)
        - wielkość obrażeń = liczba przesunięć suwaka (a nie różnica wartości)
        - obrażenia można dzielić według uznania wewnątrz grup (ogólne = dowolne cechy)
- **rzut cechy**:
    - rzuć tyloma kośćmi, jaką masz wartość testowanej cechy
    - suma na kościach = wynik rzutu
- płytki są w **polu widzenia**, kiedy są w linii prostej i są przejścia między nimi
- **przeszkoda**:
    - przeszkodą może być żeton, a po nawiedzeniu też poszukiwacz/potwór strony przeciwnej)
    - opuszczenie płytki z przeszkodami (bez względu na ich liczbę) wymaga dodatkowego 1 ruchu