游戏玩法与目标：

游戏以回合制进行，共分为2个阶段。在游戏开始前，每位玩家需要选择自己的人物，每个人物有不同的基础属性值和成长值。

在阶段一，每个玩家依次进行行动，每个行动可以执行移动、探险、行动、使用物品等活动。

1. 移动：玩家移动自己的人物，每进入一个房间消耗一点速度，当速度消耗完后玩家不可再移动。每个回合开始时玩家恢复所有速度值。
2. 探险：玩家离开所在的房间，进入一个未知的空间。此时会创建一个随机的房间，玩家进入此房间，根据房间特效执行预兆、物品或事件，并且玩家不能再次移动或探险。
3. 行动：在游戏中，房间特效、预兆、物品或事件会迫使玩家对其某个能力值进行考验，玩家需根据自身的能力值投掷等数量的色子。色子之和大于一定数值玩家即通过考验，玩家会得到一定的奖励；若没有达到规定数值，玩家会受到一定的伤害。
4. 使用物品：玩家得到的预兆和物品由玩家保有，在玩家回合中可根据其中的指示执行相应的操作，或者将一个预兆或物品交给同房间的另一个玩家。

在阶段1中，每当玩家得到一个预兆时，该玩家需要进行一次揭露真相，此时玩家需投掷7个色子，色子的和如果小于当前得到的预兆个数时，该玩家揭露真相成功，此时根据当前游戏状态（玩家所在的房间和所得到的具体的预兆名）决定所有玩家中谁为守屋人，并且游戏进入阶段二。

在阶段二，所有人被分为2个阵营，其中守屋人为一个阵营，其目标为杀死其他所有人，让他们的灵魂永远留在这座古屋中，守屋人拥有一定的特殊能力，其他玩家并不知道守屋人的特殊能力，需要通过游戏的进行获取特殊能力的线索。而除守屋人以外的其他人则要根据逃生手册，杀死守屋人并逃离古屋以求生存。