

## BETRAYAL: LA CASA DE LA COLINA (hoja de ayuda por "christianlafferla")

---

### ESTRUCTURA

- Juego **ANTES** del Reto
  - **RETO:**
    - Inicio:
      - Tirada de Reto 5+
      - Sacar última carta de Presagio
    - Tipos (según carta de Escenario): sin traidor; 1 traidor; 1 traidor oculto; todos contra todos (usar tomos de Supervivencia y Traidor según tipo)
    - Pasos
      - Héroes: leen Intro en voz alta y ejecutan la preparación
      - Traidor: ídem
      - Héroes pueden discutir en privado la estrategia
      - Resto info: oculta (al hacer una nueva acción se puede requerir al jugador que la lea en voz alta)
  - Juego **DESPUÉS** del Reto
- 

### ACCIONES COMUNES ANTES Y DESPUÉS DEL RETO

- **Mover:** n° casillas ≤ movimiento del jugador. Fraccionado: se puede hacer acciones a mitad de movimiento y seguir moviéndose después (excepto "descubrir casilla")
- **Descubrir casilla** (última acción del turno)
  - Colocar casilla correspondiente
  - Mover miniatura a la casilla
  - Instrucciones en casilla? Seguir
  - Símbolo en casilla? Robar carta:
    - Suceso: resolver y enterrar (requiere "tirada de Rasgo")
    - Objeto: leer y guardar boca arriba junto al jugador
    - Presagio: leer y guardar boca arriba junto al jugador
      - Requiere "tirada de Reto" (sumar todas las cartas de Presagio en la mesa: lanzar ese n° de dados, y si = 5+ → iniciar Reto)
- **Intercambiar\*\*\*:** Objetos y Presagios con otro jugador en = casilla (Excepción: si se ha usado su Acción Especial o se ha atacado con ella en = turno)
- **Especial\*\*\*** (Excepción: No puedes hacerla si no la tenías al inicio del turno)  
\*\*\*máximo 1/turno; en cualquier momento del movimiento

### ACCIONES DESBLOQUEADAS SÓLO DESPUÉS DEL RETO

- **Atacar\*\*\*** (a otro jugadores, a monstruos). 1D6 vs 1D6
    - Tirada de Fuerza (habitual): diferencia = daño Físico
    - Tirada ≠ Fuerza (por algún efecto/arma): diferencia = daño Mental
  - **Saquear cadáveres\*\*\*:** máximo 1 Objeto / Presagio
-

### CONCEPTOS

- Arma: máximo 1/turno; NO sirve para Defensa; NO usar si se obtiene en el = turno
  - Daño (se puede fraccionar entre sus atributos):
    - Físico (Fuerza, Velocidad)
    - Mental (Conocimiento, cordura)
    - General: elegir
  - Antes del Reto: no se puede morir; no se puede bajar un rasgo al nivel crítico
  - Línea de visión: si es posible el mov sin cambiar de dirección ni de nivel
  - Obstáculo: 2 puntos de mov (enemigos = obstáculos, excepto monstruos aturdidos)
  - Muerte: Inclinar miniatura en casilla; puede ser saqueada
  - Fin de partida: cuando 1 bando alcanza su objetivo
- 

### PODERES ESPECIALES DEL TRAIADOR

- Ignora efectos dañinos de las casillas
- Puede ignorar (o no) los símbolos de Suceso
- Control Monstruos:
  - No mueren (general): pueden ser “aturdidos”... (ficha boca abajo; siguiente turno sólo poner ficha boca arriba; no son obstáculo)
  - Excepciones: algunos mueren, algunos NO pueden ser aturdidos
  - Movimiento (ver tarjeta)