

AGES 10+

BETRAYAL^{AT} HOUSE^{ON} THE HILL

RULEBOOK 規則指引書

為3至6名玩家準備的詭異歷程

A haunting experience for 3 to 6 explorers.

Design: Bruce Glassco with contributions from Rob Daviau

Development: Mike Selinker (lead), Bill McQuillan, Brian "Chainsaw" Campbell, Mons Johnson, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill Slavicsek, Brian Tinsman, and Teeuwynn Woodruff

Fiction Team: Teeuwynn Woodruff (lead) with Bruce Cordell

Editors: Brian Campbell and Cal Moore

中文化: 愛桌游 iboardgame team 翻譯: 新一和某位佚名的桌游前輩。

Art Director: Peter Whitley

Graphic Design: Kate Irwin (lead), Rob Daviau, and Trish Yochum

Production Management: Kay McKee and Teresa Newby

Cover Illustrator: Christopher Moeller

Tile Illustrator: Scott Okumura

Brand Lead: Laura Veasey

Lead Playtester: Warren Wyman

Thanks to 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.

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.

如果沒有對應的規則該怎麼辦？

即使你玩過很多次遊戲，有時也會碰到規則說明書中無明確規定的情形。這個時候不要過於糾結，和大家商量達成共識后，繼續遊戲。

如果實在碰到難以判斷的情況，那就丟硬幣來決定該如何做吧，然後繼續你們的探險。

目錄

遊戲總覽	2
遊戲配件	2
遊戲目標	2
遊戲準備	2
你的回合	
移動	4
探險	4
抽取預兆/物品/事件卡	5
使用預兆/物品/事件卡	7
行動(“能力考驗”)	7
袭击	8
“作祟”階段	
揭露真相	9
“作祟”劇本選定	10
“作祟”階段設置	11
“作祟”階段回合開始	11
“奸徒”能力	12
“怪物”規則	13
勝負判定	13
特殊房間	6
奸徒新能力/隱藏奸徒	13

遊戲總覽

在游戏中,每名玩家选择一个角色在这破旧的大屋中探险。当你探索这幢大屋时,你会找到一些未知的房间。每当进入这些房间,你或许会发现些什么...或者被一些东西所发现。凶吉与否,完全取决于你的能力和运气。每次进入大屋,它的结构都是不一样的。

随着探索的不断深入,当玩家们越来越接近最后的真相时,大屋中潜藏的邪恶开始“作祟”了!这时会有一名玩家背叛所有人。这名角色成为了“奸徒”,他的新目标就是击溃之前的伙伴。而其它的探险者则成了为生存而战的“英雄”。之后,游戏便围绕着“奸徒”与“英雄”的死斗而展开。

游戏拥有50个迥然不同的剧本,每一出都暗藏着影响你生与死的玄机。

遊戲配件

- 游戏指引 1本
- 奸徒密谋 1本
- 求生秘诀 1本
- 房间图块 44间
- 入口大堂 1个(长条形)
- 人物 6名
- 人物牌(五角形、双面) 6张
- 塑胶别针 30只
- 游戏骰子 8颗
- 回合/伤害记录表 1个
- 预兆牌 13张
- 物品牌 22张
- 事件牌 45张
- 大怪物标记(圆形绘有样貌) 12个
- 怪物小标记(红,橙,黄,绿,蓝,紫,洋红) 91个
- 方形事件和房间标记14个
- 五角形物品标记14个
- 菱形能力考验标记18个

遊戲目標

三男三女于风雨交加的夜晚来到一幢古老大屋躲避。大门关闭后即无法开启,各人只好在大宅中探索,逐步揭开事情的真相。你会被蛊惑成为邪恶的“奸徒”与所有人为敌、或是成为为生存而战的“英雄”?这一切皆尚在迷雾之中,静候你来开启。

唯一确定的是,消灭与你对立的阵营!

遊戲準備

- 将1枚塑胶别针夹在记录表上。
- 选择1张人物牌。

每张人物牌正反面都有一个角色,任选一个。

- 将4枚塑胶别针分别夹在人物牌上。

除底边外,每个人物牌的4个边皆需分别夹上1个塑胶别针,用作记录该人物的速度、力量、神志、知识的级别。每名人物的身分皆是一名探险者。

指针需指向其绿色的初始数值。

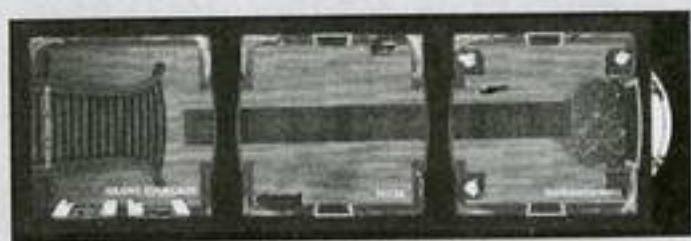
别针正反
皆可使用



- 分别洗混预兆牌、事件牌和物品牌,面朝下放在大家方便拿到的地方。

開局

- 将“下台阶”、“入口大堂”及“上台阶”从左到右放到桌子中央。三者间需预留较大空间。



- 将所有房间牌翻转洗混，放在边上备用（不用担心背面显示的楼层）。
- 将游戏骰子、奸徒密谋、求生秘诀放到一旁备用。



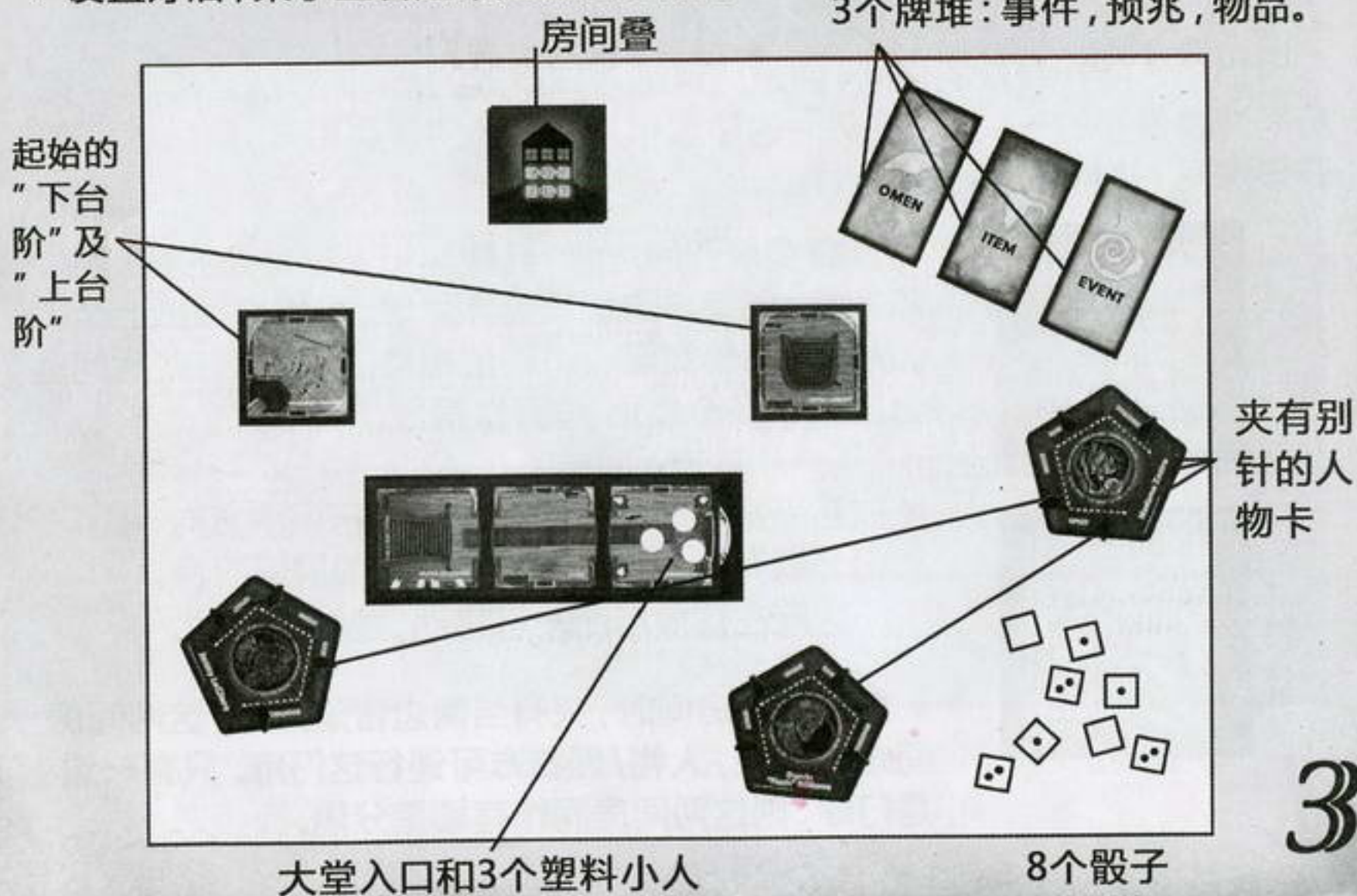
- 记录表、怪物标记、小怪标记、事件/房间标记、物品标记、考验标记等放回盒中，暂不使用。

- 每位玩家拣选一个人物，并拿取该人物的人物牌。将人物放到“入口大堂”。未被使用的人物及人物牌则放回盒中。



- 查看各玩家选用的人物牌。人物牌上印有该人物的出生日期，哪个人物的生日最近，即由选用该人物的玩家开始游戏。

- 设置好后，桌子上看起来应该是这样的：



如何進行遊戲

这游戏分成前、后两段。前段游戏以大屋探索为主，玩家在拼凑出大屋时，亦会搜集不同的卡片以作强化人物之用。后段游戏(作祟)中一名玩家会成为大屋的主人，该名玩家将与其他人对抗。依从奸徒密谋及求生秘诀的叙述，正邪双方的致胜之道皆会不同。在屋主与其他探险者分出胜负后，游戏随即完结。

这游戏以回合进行。由起始玩家开始，各玩家分别进行其游戏回合。玩家决定其回合完结后，若游戏尚未结束，则轮至其左方的玩家继续游戏。

在你的回合...

玩家进行其游戏回合时，玩家可按任何次序执行下列活动。其中移动、行动、物件及袭击等活动，皆可夹杂进行，唯独每项行动、或袭击只可执行一次。

玩家可只执行部份活动，或完全不作任何活动，因此玩家必须公告其回合是否完结。

1. 移动

玩家可移动自己的人物。每进入一个房间，人物即耗用1点“速度”。即一回合中某人物进入/经过的房间数目，不可多于该人物的“速度”数。

人物移动时只有穿越门扉、梯级、或特殊通道，方可进入另一房间。
任何时候人物皆最少可移动1个房间。

2. 探险

当角色离开身处的房间，通过门扉进入未摆放的房间时，玩家需先查看房间牌叠最顶的一块。若该房间的楼层和人物身处的楼层相符，则玩家可翻开该房间，并将这房间放到人物身处的未知空间。



- 若牌叠最顶的房间，其楼层和人物身处的楼层并不相符，则丢弃这房间到弃牌堆。玩家必须由上至下，从房间牌叠找寻一个楼层相符的房间(有些房间适合摆放在多个楼层)，再作摆放。




- 放置新房间时玩家可随意决定房间的方向，但新房间必须有一门扉与人物刚离开的房间接合。

房间在摆放后即不可移动，或转变方向。

- 房间接上房间时，只有当两边皆是门扉，这两间房间方算连接，人物/怪物方可通行这门扉。只有一边是门扉，则这两间房间作有墙壁分隔。

- 放置新的房间后,若该楼层变成封闭,即整个楼层再无通往未知空间的门扉,则玩家必须丢弃这房间。丢弃这房间后,玩家必须再找寻一个楼层相符的房间,再作摆放。玩家将一直重覆这步骤,直至找出不会封闭楼层的房间。

- 若余下的房间皆会让该楼层变成封闭,则玩家可在最少改动下改变其他房间的放置。例如改变方向、移住隔邻或交换位置。

- 新房间摆放后,因按房间是否印有预兆Omen(乌鸦) 、物品Item(牛头)  或事件Event(漩涡)  标记,玩家需翻开预兆牌、物品牌或事件牌一张并大声读出来。如果翻出的是预兆牌,则需进行作祟判定(详见后)。

- ☆ 在翻过卡片并完成牌上的指示后,纵然玩家尚未全数耗尽人物的速度数,该人物在这回合中亦不可再移动。

- ☆ 虽然人物在翻过卡牌后不可再移动,但因事件牌的效果,人物可能会被移到另一新摆放的房间。若新摆放的房间印有任何卡片标记,玩家亦需翻开另一张卡片。

- 若房间Room tile牌叠全数耗用,则将弃牌从新洗混再次使用。如果某一楼层的所有房间牌被用完,则你已经发现该楼层所有房间,其无法继续被探索。



注意:1.如有窗户,其另一边需是桌面,这房间方作是拥有向外的窗户。
2.经由特殊通道在两个房间往返,皆只算作进入一间房间计算。

特殊房間

许多房间牌上印有规则，不过任然有一些房间有特殊的潜规则，如下：

入口大厅：入口大厅是由三个房间连在一起组成，其算作三个独立房间。

升降梯：当人物进入升降梯后，这升降梯即会移动。掷骰2颗决定升降梯的去向后，如同探险般将升降梯任意摆放到指定的楼层。骰数总和是4，摆放到任何楼层。骰数总和是3，摆放到楼上。骰数总和是2，摆放到地面。骰数总和是1，摆放到地下。骰数总和是0，升降梯内所有人物皆需掷骰1颗，其点数即该人物受到的肉体损伤。每回合升降梯只会移动一次。若升降梯移动后，会让某楼层变成封闭，则升降梯不会移动。

煤导槽：煤导槽永远连接下台阶(地下室)，这是一条单向的特殊通道。人物可从煤导槽滑到下台阶(地下室)，却不可从下台阶(地下室)移到煤导槽。由煤导槽滑落至下台阶不会耗用速度。回合完结时，任何人物/怪物皆不可停留在煤导槽。

保险库：当成功通过能力考验开启保险库后，放置“空荡荡”标记于其内。

崩塌的房间：第一个进入这房间(即翻出这房间)的人物，需以“速度”作能力考验。若骰数总和大于或等于5，人物无恙。否则人物坠落至“地下”层面，并需掷骰1颗，其点数即人物受到的“肉体损伤”。

若人物坠落至“地下”，如同探险般，玩家需翻出一个房间放到“地下”。在这房间放置“崩塌的房间之下”标记以作记录。若坠落至“地下”的是“怪物”(或任何不可进行探险的)，则把“崩塌的房间之下”标记放在下台阶(地下室)。

随后其它人物可选择从崩塌的房间跃下(也可不跃下)，进入放有“崩塌的房间之下”标记的房间中。跃下的人物需掷骰1颗，其点数即人物受到的“肉体损伤”。

地窖/暖炉房：怪物不受其影响。

裂缝/陵墓/保险库/塔楼：这些都是有障碍的房间，通过这些房间需要进行对应的能力考验。若通过能力考验，则直接通过该房间，不需要耗费速度值，否则你便无法通过该房间。不过你任可以经由原路返回。

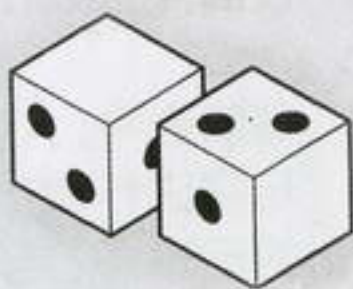
怪物不受其影响。

3.行动(“能力考验”)

游戏中人物可能需要完成某些行动,这时即以某些“能力考验”的通过与否,来决定行动的成败。

进行“能力考验”时,依从房间上的指示,根据人物某项能力的数值,掷相同数量的游戏骰子。

若游戏骰子的点数大过或等于考验值,则人物通过考验。人物通过考验的结果可能是避免一些不好的事情发生,或克服某些障碍并获得回报。



“能力考验”分为强迫的、自主的。

- 强迫的“能力考验”主要是一些不好的事情。进入/离开某房间、翻开预兆牌或事件牌,皆可能逼使人物进行“能力考验”。
- 自主的“能力考验”则多数附有回报。走捷径、打开保险库、寻找/制作某物品(视故事情节而定)皆需玩家主动提出执行。

一回合中人物可进行多次“能力考验”,特别是强迫的“能力考验”。但同一回合中每项自主的“能力考验”仅可进行一次(如开启保险库)。

4.物件

玩家翻开的预兆牌、或物品牌皆由玩家保有。

玩家必须将这些卡牌放到自己的面前,让每位玩家知晓。这些卡牌(“噬咬”除外)代表着其人物携带在身上的“物件”。

玩家可依据牌上的指示,行使该“物件”的效用。在玩家回合中,每件“物件”的效用仅可行使一次。



玩家仅可将1张“物件”卡牌(脏狗、女孩、疯汉除外),转交给与其人物同处一房间的其他人物。

玩家可将1张或多张“物件”卡牌(脏狗、女孩、疯汉除外),丢弃在其人物身处的某房间内。将物品标记中的“物品堆”放到该房间上,丢弃的卡牌则放到一旁。任何进入该房间的玩家都可随时捡起其中1张或多张卡片。只有当这些丢弃的卡片全部被玩家拿走后,该“物品堆”标记方可移除。



在同一回合中,当玩家行使某物件的效用后,就不可主动转交或丢弃该物件。

4. 袭击

在后段游戏(作祟)时,玩家方可对同处同一房间的其他人物/怪物进行袭击。

每回合中,人物只可对一个目标进行一次袭击。

玩家进行袭击时,根据其人物力量的数值,掷相同数量的游戏骰子。被袭击的玩家,同样地根据其人物力量的数值,掷相同数量的游戏骰子。

比较两人掷出的点数。掷得点数较多者击中对方,相同点数则无人受伤。

被击中的一方,其所受到伤害即两者掷得“点数的差额”。

平常的袭击以力量作比拼。某些卡片或游戏情节可能允许玩家以其它的能力进行袭击。

- 以力量、或速度作比拼,败方所受到伤害即为“肉体/物理损伤”。

- 以神志、或知识作比拼,败方所受到伤害即为“精神损伤”。

每点“肉体/物理损伤”会让败方的力量、或速度下降一个级别。

每点“精神损伤”会让败方的神志、或知识下降一个级别。


☆ 损伤的分配由败方决定。

将某项能力下降一个级别时,只需将该项能力的塑胶别针朝数字渐小的一方移一个数字即可。



移动有等级变化的别针,指向新的等级。

人物死亡:

若无可避免地人物的某项能力下降到骷髅  图案,则该人物即已死亡,玩家立即出局。在进入后段游戏(作祟)前,任何人物皆不会死亡,人物的该项能力只会停留在骷髅图案之上一个数字。

人物死亡后,其保有的物件皆会掉在其死处。玩家必须将这些卡片(包括脏狗、女孩、疯汉),丢弃在其人物死亡的房间内。将物品标记中的“物品堆”放到该房间上,丢弃的卡片则放到一旁,其他人物可自由拿取其遗物。

☆ 脏狗、女孩、疯汉则会跟上第一个到达这房间的人物。

袭击怪物:

人物击中怪物monster只会造成昏迷效果。

若某怪物并无某项能力,则玩家即不可以该项能力对该怪物进行袭击。

偷窃：

每当人物成功造成2点或以上的损伤时，玩家可选择偷窃对方身上的一件物件(这物件必须可以转交的物件)，但对方即无需扣减其能力。

特殊攻击

持有“手枪”的人物可作长程袭击。只需目标与人物成一直线(横直皆可)，其间并无墙壁分隔，不论穿越多少个门扉，人物仍可进行袭击。若长程袭击失败，人物亦无需承受损伤。

部份怪物monster亦可进行长程袭击。

长程袭击不可进行偷窃。



“作祟”阶段：

揭露真相：

每当一名玩家翻开一张预兆牌后，当该玩家完结其回合后，必须试图“揭露真相”(游戏进入“作祟”阶段后，则无需再进行“揭露真相”)。

每次试图“揭露真相”，玩家需掷6颗游戏骰子。

比较掷出的点数及已翻开的预兆牌数目(包括刚翻开的)。

- 若骰子掷得点数等同或大于预兆牌的数目，游戏如常进行，真相尚未揭露。
- 若骰子掷得点数小于预兆牌的数目，则真相揭露，游戏立即进入作祟阶段。

掷骰的玩家即是“揭露者”。



☆ 房间进出规则变化：

在进入“作祟”阶段后，屋中的人物将分为正邪两方。敌对双方的人物若同处某房间，当其中一方的人物/怪物要离开这房间时，即会遭到妨碍。这时房中每有一名敌手，人物则必须多耗用1点“速度”离开房间。

陷入昏迷的怪物/奸徒不会妨碍英雄/生存者的移动。



“作祟”剧本选定：

在奸徒密谋和求生秘诀中的首页，皆印有跨页的真相表。

依据进入“作祟”阶段前玩家翻开的预兆牌和出现这预兆的房间，查看真相表即可知晓是何种异物盘恒于这大宅中。

例如：

若作祟是由于玩家翻出“陵墓”及“女孩”后出现，依表查出数字1，即真相是作祟剧本1：木乃伊横行。

HAUNT

女孩

Room	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl
Abandoned Room	18	7	12	38	1
Balcony	24	7	32	5	16
Catacombs 陵墓	4	7	23	46	1
Charred Room	24	33	23	38	30

在真相表下面印有另一列表，依据真相数字，玩家即可知晓谁是罪魁祸首。这个害其他人陷入险地的“奸徒”，可能是“揭露者”本人，亦可能是其他人物。

表中若印明“奸徒”的名字，而该人物亦正在游戏中，则该人物即是奸徒，其他人物即是“英雄”。

注意：必须查看人物的名字，而非单单查看人物牌颜色。若表中并无印明“奸徒”的名字，或该人物并非正在游戏中，则“奸徒”可以是“揭露者”，或某项能力数字最大/小的人物（若“奸徒”是某项能力数字最大/小的人物，而合格的人物多于一人，则由“揭露者”开始往左算，最近“揭露者”的即是奸徒）。

部份真相中，“奸徒”现在的身分可能是虚假的，这时“奸徒”会现出真身，转化成一只大怪物。虽如此，“奸徒”仍拥有自己的游戏回合，而且可能仍作“探险者”论。

部份真相中，“奸徒”的生死可能并不影响胜负。一切依书中的胜利条件而定。

作祟階段設置：

- 奸徒需要阅读“奸徒密谋”。英雄则阅读“求生秘诀”。

☆ 奸徒最好能携带册子暂离房间，独自研究自己的处境。英雄们则可朗读册子其中的说明，并一起研究求生之道。

两本册子皆有故事引言、敌方情报、胜利条件、故事结局。“奸徒密谋”及“求生秘诀”中描述皆会不同。无论“英雄”或“奸徒”，其身分仍是“探险者”一名。故事情节可能改变“奸徒”的身分。

“奸徒密谋”及“求生秘诀”中皆可能有规则增删。玩家亦可能有新的行动，这视乎故事情节而定。

- “奸徒密谋”中的“布局”，即为“作祟”开始前的准备。这包括放置“怪物”标记、奸徒变身等。

查看大宅有否通道(包括“煤导槽”)让“怪物”离开地下层。若怪物无法离开地下层走到其他楼层(反过亦是)，“奸徒”可从房间牌叠找出“地下楼梯”放到大宅中，然后将房间牌叠重新洗混。

注意：在继续游戏前，若人物因故事情节而失去某些物件，而使某项能力下降到骷髅图案，则该项能力只会停留在骷髅图案之上一个数字。

作祟階段回合：

回合开始：

由“奸徒”左方的“英雄”开始，各玩家分别进行其游戏回合。

所有“英雄”完成其游戏回合后，则轮到“奸徒”进行其游戏回合。

“奸徒”完成其游戏回合后，则轮到“怪物”进行其游戏回合。所有“怪物”皆交由充当奸徒的玩家控制。

“怪物”的游戏回合完结后，则轮回“奸徒”左方的“英雄”继续游戏。

“奸徒”与“英雄”仍然可如常进行探险，只是再无需进行“揭露真相”。

当任何一方要进行因故事情节而新增的行动时，玩家必须先作宣告，方可进行能力考验。

妨碍：

屋中的人物分为正邪两方。

- “奸徒”与“怪物”同属于一方。
- 其他玩家则属于“英雄”的一方。

☆ 敌对双方的人物若同处某房间，当其中一方的人物/怪物要离开这房间时，即会遭到妨碍。这时房中每有一名敌手，人物则必须多耗用1点“速度”离开房间。

部份情节中，“怪物”可能会袭击“奸徒”。

“奸徒”能力：

这诡秘大宅仍是“奸徒”与“怪物”的家园，“奸徒”与“怪物”可完全不受一切不会引致损伤的考验/卡片影响，无条件通过房间障碍。他们使用“升降梯”时更无需掷骰，玩家可自行指定其效果。

☆“奸徒”进行探险而翻开事件牌时，玩家可选择不受该卡片影响。若玩家贪图卡片的回报而接受测试，则奸徒必须承受一切好/坏的后果。

“怪物”规则：

“怪物”的规则，与“奸徒”、“英雄”等人物有所分别。除非故事情节中另有增删，所有“怪物”需遵守下列规则。

- 每只“怪物”皆以“怪物标记”代表其位置。
- 每回合移动“怪物”时，“奸徒”需为每种“怪物”掷骰决定其步数。“怪物”的每1点“速度”掷骰1颗。掷得的点数总和，即是所有该种怪物，在这回合中最多可移动的房间数目。若掷得的点数是0，怪物仍最少可移动1个房间。

所有“怪物”皆交由充当“奸徒”的玩家控制。即使“奸徒”死亡，其任然可能利用怪物进行袭击或者完成情节中规定的任务。

- “怪物”不会被杀，只会因被击中而“昏迷”。被击昏的怪物需将其标记翻转，以英文字“S”一面向上。被击昏的怪物将丧失其游戏回合，除将其标记翻转回平常状态外，即不可进行任何行动。

- “怪物”不可进行偷窃。
- “怪物”不可携带任何物件。
- “怪物”不受大宅中任何不会引致损伤的考验/卡片影响。
- “怪物”不可进行探险。这即是说“怪物”不可进入未知的空间。
- “怪物”可在“下台阶”，经“煤导槽”，由地下层攀爬回地面楼层。

終局

“奸徒”或“英雄”中，一旦一方完成其胜利条件，游戏即时完结。

勝負

依据“奸徒密谋”及“求生秘诀”的叙述，“奸徒”与“英雄”中，谁最先完成书中的胜利条件者获胜。

若“奸徒”或“英雄”皆无法达成其胜利条件，则两者皆负。

故事揀選

在“真相揭露”后，若玩家们已经历过相同的故事，而希望可经历新的故事，可依下列方法另选新的故事。

检视大宅中其他已放置而又印有预兆(乌鸦)标记的房间。再次查看真相表，以最近“揭露者”的另一印有预兆标记的房间取代其正身处的房间。在预兆牌不变的情况下，翻查出新的故事。

若新翻查出的故事对玩家们来说仍是旧故事，则改选次近“揭露者”而又印有预兆标记的房间。

又或者若所有印有预兆标记的房间皆不适用，则翻开新的预兆牌取代原先“揭露者”翻开的一张。玩家可一直翻开新的预兆牌，直至找出新的故事。在拣选出新的故事后，揭露者只保有最后翻开的预兆牌，被取代的预兆牌需洗回牌叠中。

英雄們的秘密

在“作祟”阶段，“英雄”切勿让“奸徒”得知你们的胜利条件。一般情况下，“英雄”会相对占有优势，因为“奸徒”并不知道“英雄”到底想要做什么。“奸徒”只能凭借“英雄”们的举动去揣测。

以下为山屋惊魂第二版新增内容

奸徒新的能力

当你成为奸徒时，之前所受到的事件/预兆卡牌的一切影响皆即刻消失。

奸徒可只受到房间内正面效果的影响，而无需进行能力考验或接受负面影响（如受到伤害）。你可操纵电梯停在你想要停的任意楼层。你可从煤导槽逆向爬上下台阶。

你可以选择不受事件牌或“噬咬”这张预兆牌的影响。

隱藏奸徒

一些剧本中的奸徒，是隐藏在玩家之中的。可以通过拿取一些相同颜色的怪物标记（正面数字从1开始拿起），背面（S面）朝上放置后洗混，拿到某一数字的玩家即为奸徒（参照剧本说明）。