

Hast du Fragen?

Kontaktiere uns unter
support.wizards.com
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.

Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.
Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Wizards
of the Coast, ihr Logo und *Betrayal at House on the Hill* sind Marken der
Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. Bitte diese
Unternehmensdetails zur späteren Verwendung aufbewahren.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro und ihre Logos sind Marken von
Hasbro, Inc. und werden mit Genehmigung des Eigentümers verwendet. ®
verweist auf das Reg. U.S. Pat. & TM Office.
Alle Rechte vorbehalten. **MADE IN CHINA.**

30026633100001 DE



AB 12 JAHREN

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

Ein Strategiespiel von Bruce Glasses - 2. Edition

REGELHEFT

Ein schauriges Erlebnis für 3 bis 6 Abenteurer.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| Spielübersicht | 3 |
| Spielmaterial | 3 |
| Spielziel | 3 |
| Spielvorbereitungen | 3 |
| Spielablauf | 5 |
| Bewegen | 6 |
| Einen neuen Raum entdecken | 6 |
| Ereignis-, Gegenstands- und Omenkarten ziehen | 10 |
| Gegenstands- und Omenkarten verwenden | 11 |
| Würfeln | 12 |
| Angreifen | 13 |
| Der Spuk | 15 |
| Der Spukwurf | 15 |
| Entdeckung des Spuks | 15 |
| Spukvorbereitungen | 16 |
| Ablauf des Spuks | 16 |
| Neue Fähigkeiten des Verräters | 17 |
| Funktionsweise der Monster | 18 |
| Ende des Spiels | 19 |
| Glossar | 20 |
| Infokästen | |
| Eigenschaften | 5 |
| Spezialräume | 7 |
| Optionale Regel: Auswahl des Spuks | 16 |
| Und wenn es für etwas keine Regel gibt? | 23 |

MITWIRKENDE DER ZWEITEN EDITION

Design: Bruce Glassco

Entwicklung: Bruce Glassco und Bill McQuillan

Neue Spukszenarien: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

Zusätzliche Spieltests: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa und Elinor Glassco, Sylvia und Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Picioccio, John Warner

Lektorat: Jennifer Clarke Wilkes

Artdirection: Jon Schindehette und Ryan Sansaver

Grafikdesign: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Produktionsmanagement: Godot Gutierre und Raini Applin Rosta

Verpackungsiustration: Shelly Wan

Markenmanagement: Brian Hart

MITWIRKENDE DER ERSTEN EDITION

Design: Bruce Glassco mit Unterstützung von Rob Daviau

Entwicklung: Mike Selinker, Brian „Chainsaw“ Campbell, Bruce Glassco, Mons Johnson, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill McQuillan, Bill Slavicsek, Brian Tinsman und Teeuwynn Woodruff

Wir danken allen Mitgliedern unseres Projektteams und den zahlreichen anderen Personen, die zu diesem Produkt beigetragen haben.

SPIELÜBERSICHT

In *Betrayal at House on the Hill* schlüpfen alle Spieler in die Rolle von **Abenteurern** und untersuchen ein gruseliges altes Haus. Während der Erkundung des Hauses entdeckt ihr neue Räume. Jedes Mal, wenn ihr einen neuen Raum betretet, könnt ihr etwas finden ... oder etwas findet *euch*. Abenteurer verändern sich im Verlauf des Spiels (zum Guten oder zum Schlechten), je nachdem wie sie mit den Überraschungen des Hauses zurechtkommen. Das Haus verändert sich mit jedem Spiel.

An einem zufälligen Punkt im Spiel löst ein Abenteurer ein Szenario aus – einen sogenannten **Spuk**. Mit der Entdeckung des Spuks wird ein Abenteurer zum **Verräter** und will die ehemaligen Begleiter fortan vernichten. Die restlichen Abenteurer werden zu **Helden** und kämpfen um ihr Überleben. Von diesem Moment an verwandelt sich das Spiel in einen Kampf zwischen Verräter und Helden – oftmals bis zum Tod.

Das Spiel umfasst über fünfzig Spukszenarien, von denen jedes eine andere Geschichte erzählt. Entdeckt sie im Haus auf dem Hügel, wo ihr überlebt oder zugrunde geht.

SPIELMATERIAL

- 1 Regelheft
- 2 Spukhefte (*Foliant des Verräters* und *Überlebenshinweise*)
- 44 Raumplättchen
- 1 Plättchen Eingangshalle/
Foyer/Prunktreppe
- 6 Abenteurerfiguren aus Plastik
- 6 doppelseitige Charakterkarten
- 30 Plastikclips
- 8 Würfel
- 1 Zug-/Schadensleiste
- 13 Omenkarten
- 22 Gegenstandskarten
- 45 Ereigniskarten
- 149 Marker, davon:
 - 12 große runde
Monstermarker
 - 91 kleine runde
Monstermarker (*rot, orange,
gelb, grün, blau, lila,
magenta*)
 - 14 quadratische Ereignis-
und Raummarker
 - 14 fünfeckige
Gegenstandsmarker
 - 18 dreieckige
Eigenschaftswurfmarker

SPIELZIEL

Erkundet das Haus und macht eure Abenteurer stärker, bis der Spuk beginnt. Anschließend ist es euer Ziel, als Verräter oder Held die Siegbedingung eurer Seite zuerst zu erfüllen.

SPIELVORBEREITUNGEN

- **Legt die Spukhefte *Foliant des Verräters* und *Überlebenshinweise* beiseite.** Ihr braucht sie, sobald der Spuk entdeckt wurde.
- **Jeder Spieler wählt eine Charakterkarte.** Auf den beiden Seiten der Charakterkarte befindet sich jeweils ein anderer Abenteurer. Sucht euch einen aus.



- **Befestigt 4 Plastikclips an eurer Abenteurerkarte.** Jeder Clip zeigt auf die Startwerte des Abenteurers oder der Abenteurerin für Stärke, Tempo, Wissen und Verstand. Die Startwerte sind grün markiert.

4 | REGELN

- **Mischt** die Omenkarten und legt sie als verdeckten Stapel für alle erreichbar ab. Geht mit den Gegenstands- und Ereigniskarten genauso vor.
- Nehmt die Raumplättchen **Kellerschacht**, **Eingangshalle/Foyer/Prunktreppe** und **Obere Treppe**. Legt sie von links nach rechts in angemessenem Abstand.



- **Mischt die restlichen Raumplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel ab. (Ignoriert das Geschoss auf der Rückseite der Plättchen.)
- **Alle Spieler stellen die Plastikfiguren ihrer Abenteurer auf den Eingang.** (Die Plastikfiguren entsprechen der Farbe der Abenteurerporträts auf den jeweiligen Charakterkarten.)
- **Legt die Würfel für alle erreichbar bereit.** Ihr braucht sie während des gesamten Spiels.
- **Ermittelt den Startspieler.** Der Abenteurer oder die Abenteurerin, der oder die als nächstes Geburtstag hat, fängt an. (Das Geburtsdatum findet ihr auf eurer Abenteurerkarte.) Nach dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.



Nach den Vorbereitungen sollte der Spielbereich in etwa so aussehen.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem ersten Spieler sind alle Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, das Haus zu erkunden.

Ein Hinweis zur Terminologie: Der Einfachheit halber wird in diesen Regeln der Charakter, der die Aktion ausführt oder von der Karte oder dem Plättchen beeinflusst wird, mit „du“ angesprochen, egal ob es sich um einen Abenteurer (Helden oder Verräter) oder ein Monster handelt. In Regeln, die einen bestimmten Charaktertyp betreffen (z. B. Abenteurer), wird dieser Begriff verwendet.

Eigenschaften

Alle Abenteurer haben vier **Eigenschaften**, die als Zahlenfolge auf der Charakterkarte abgebildet sind: **Stärke, Tempo, Wissen und Verstand**. Tempo und Stärke sind **physische** Eigenschaften, Verstand und Wissen sind **mentale** Eigenschaften.

Viele Karten, Plättchen oder anderen Spieleffekte nehmen Einfluss auf die Eigenschaften. Wenn ein Effekt eine Eigenschaft erhöht oder verringert, verschiebst du den Plastikclip um die entsprechende Stellenanzahl. Zum Beispiel beginnt Zoe Ingstrom mit einer Stärke von 3. Wenn ein Effekt ihre Stärke um 2 erhöht, würdest du den Clip 2 Stellen in Richtung des Maximalwerts schieben, wodurch ihre Stärke auf 4 steigt. Jede Eigenschaft hat einen **Maximalwert**, den die höchste Zahl in der Reihe angibt. Dieser kann durch keinen Effekt überschritten werden.

Maximalwert

nachher

vorher



Zoes Verstand beginnt bei 5. Wenn ein Effekt ihren Verstand um 2 verringert, würdest du den Clip 2 Stellen in Richtung des Schädels schieben, wodurch ihr Verstand auf 3 fällt. (Fällt ihr Verstand um mehr als 2, stirbt Zoe, falls der Spuk bereits begonnen hat.)



vorher

nachher

Schaden: Viele Karten, Plättchen und andere Spieleffekte können den Abenteurern Schaden zufügen. Wenn du **physischen Schaden** erleidest, kannst du diesen beliebig auf Stärke und Tempo aufteilen. Dafür verschiebst du die Clips dieser Eigenschaften um die Gesamtzahl an Stellen, die dem erlittenen Schaden entspricht.

Angriffe auf Verstand oder Wissen verursachen **mentalen Schaden**. Er funktioniert genau wie physischer Schaden, nur dass du den Schaden zwischen Verstand und Wissen statt Stärke und Tempo aufteilst.

Unter dem niedrigsten Wert einer Eigenschaft befindet sich außerdem ein **Schädelsymbol** . Sinkt eine der Eigenschaften nach Beginn des Spuks bis zum Schädelsymbol, stirbt der Abenteurer oder die Abenteurerin. Vor Beginn des Spuks kann niemand sterben – das heißt, die Eigenschaftswerte können nur bis auf die niedrigste Zahl in der Reihe fallen.

WÄHREND DEINES ZUGS . . .

. . . kannst du beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Dich **bewegen**.
- Einen neuen Raum **entdecken**.
- Gegenstands- und Omenkarten **verwenden**.
- **Würfeln**.
- **Angreifen** (einmal während deines Zugs, nachdem der Spuk begonnen hat).

Vor Beginn des Spuks musst du am Ende deines Zugs einen **Spukwurf** ausführen, wenn du eine Omenkarte gezogen hast (siehe „Der Spukwurf“, Seite 15). Nach Beginn des Spuks erhält das Spiel einige neue Elemente (siehe „Der Spuk“, Seite 15).

Bewegen

Während deines Zugs kannst du dich eine Anzahl von Feldern fortbewegen, die dem derzeitigen **Tempo** deines Charakters entspricht. Du kannst in der Bewegung Aktionen ausführen (zum Beispiel einen Gegenstand verwenden oder angreifen). Wenn ein Spieleffekt dich aber aus irgendeinem Grund eine Karte ziehen lässt, ist deine Bewegung für diesen Zug beendet.



Beispiel zur Bewegung

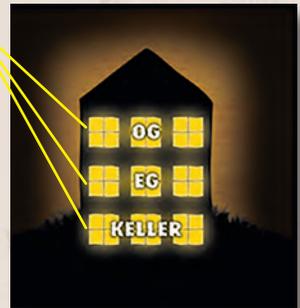
Wenn dein Abenteuerer in diesem Beispiel ein Tempo von 3 besitzt, kannst du dich von der **Eingangshalle** ins **Foyer**, vom **Foyer** in die **Küche** und schließlich von der Küche ins **Esszimmer** bewegen. Wenn du risikofreudig bist, könntest du auch durch eine der freien Türen in der **Eingangshalle** oder dem **Foyer** gehen und einen neuen Raum entdecken. Wenn du im neu entdeckten Raum keine Karte ziehen musst, kannst du weitergehen . . . musst du aber eine ziehen, bleibst du stehen.

Einen neuen Raum entdecken

Zulässige Geschosse

Wenn dein Abenteuerer durch eine Tür geht und sich dahinter kein Raum befindet, sieh dir das oberste Plättchen des Raumstapels an. Ist darauf dein aktuelles Geschoss abgebildet (**Erdgeschoss, Keller, Obergeschoss**), drehst du das Plättchen um und legst es an der Tür an, durch die du gekommen bist. Bewege dich dann in den Raum. Jetzt hast du ihn entdeckt.

Lege jedes neue Plättchen so sinnvoll wie möglich an, sodass **Türen** möglichst zu anderen Türen führen. Wenn sich nicht alle Türen verbinden lassen, kannst du ein **Scheinelement** wie eine blockierte Tür oder ein zugemauertes Fenster (für ein Spukhaus nicht ungewöhnlich) erschaffen.



Spezialräume

Einige Räume sind mit Regeln versehen, die ihre Effekte zusammenfassen. Die meisten dieser Räume werden in diesem Abschnitt ausführlicher beschrieben. Auf diesen Plättchen ist ein Sternchen (*) neben den Raumnamen gedruckt.

Abgrund, Katakomben, Tresor und Turm

Dies sind **Barrierenräume**. Ein Barrierenraum besteht aus zwei Teilen und kann unter Umständen nicht durchquert werden. Das Überqueren einer Barriere erfordert einen **Eigenschaftswurf**, der auf dem Plättchen vermerkt ist (Stärke, Tempo, Verstand oder Wissen). Für diese Eigenschaft kann einmal pro Zug gewürfelt werden. Das Überqueren der Barriere gilt nicht als Bewegung. Wenn du den Würfeltest nicht bestehst, endet die Bewegung. Im nächsten Zug kannst du erneut würfeln oder auf dem Weg zurückgehen, den du gekommen bist.

Abenteurer können mit einem anderen Abenteurer im selben Raum auf der anderen Seite der Barriere nicht kämpfen oder anderweitig interagieren. Monster ignorieren Barrieren, aber wenn ein Monster seine Bewegung in einem Barrierenraum beendet, muss der Verräter entscheiden, auf welcher Seite es sich befindet.

Wenn du durch ein Plättchen oder eine Karte in einem Barrierenraum landest, entscheidest du, auf welcher Seite des Raums du dich befindest. Wenn du bei deiner Ankunft einen quadratischen Marker platzieren musst (zum Beispiel beim Eingestürzten Raum oder dem Geheimgang), bleibt dieser Marker dauerhaft auf der von dir gewählten Seite.

Eingangshalle, Foyer und Prunktreppe

Die Eingangshalle, das Foyer und die Prunktreppe befinden sich alle auf demselben Plättchen, gelten aber als drei separate Räume. Die Bewegung von einem Raum in einen anliegenden Raum auf diesem Plättchen zählt als eine Bewegung um 1 Feld. Die Prunktreppe und die Obere Treppe sind zwei separate Räume.

Kohlenschacht

Beim Betreten dieses Plättchens gelangst du sofort zum Kellerschacht. Das Betreten des

Kohlenschachts und das Herunterrutschen zum Kellerschacht zählen zusammen als Bewegung um 1 Feld. Ein Charakter kann seinen Zug nicht auf dem Kohlenschacht-Plättchen beenden.

Eingestürzter Raum

Nur der Abenteurer, der den Eingestürzten Raum entdeckt, muss den auf dem Plättchen vermerkten Tempowurf ausführen. Alle weiteren Abenteurer, die den Raum betreten, können die Fähigkeit des Raums entweder ignorieren oder sie nutzen, um in den Keller zu kommen. In den Keller zu fallen zählt nicht als Bewegung, der Abenteurer erleidet aber dennoch Schaden.

Nur der erste Abenteurer, der vom Eingestürzten Raum in den Keller fällt, zieht und legt ein Kellerplättchen. Lege den quadratischen Marker „Unter eingestürzten Raum“ auf den Raum, in dem er oder sie gelandet ist. Lege das neue Kellerplättchen an einen beliebigen bereits im Spiel befindlichen Kellerraum. Gibt es noch keine Kellerräume, wird der Raum neben den Kellerschacht gelegt. Wurden alle Kellerplättchen bereits gelegt, kann eines davon zum Landen ausgewählt werden.

Wenn ein Monster als erster Charakter den Eingestürzten Raum betritt, wird kein neues Plättchen gezogen, sondern ein vorhandener Kellerraum ausgewählt und der Monstermarker dort platziert.

Rumpelkammer

Wenn dieser Raum beim Verlassen dein Tempo verringert, sodass du nicht genügend Schritte übrig hättest, um den Raum zu verlassen, kommst du dennoch heraus. Du bleibst stattdessen auf einem an der Rumpelkammer anliegenden Plättchen stehen.

Mystischer Aufzug

Dieses Plättchen bewegt sich, sobald es betreten wird. Würfle mit 2 Würfeln und lege das Plättchen an eine Tür im entsprechenden Geschoss an.

Spezialräume *Fortsetzung*

(Wenn es keine gibt, bewegt sich das Plättchen nicht.) Würfelst du das Geschoss, in dem sich der Mystische Aufzug bereits befindet, kannst du ihn an eine andere Tür in diesem Geschoss legen. Du kannst den Aufzug nur einmal pro Zug benutzen.

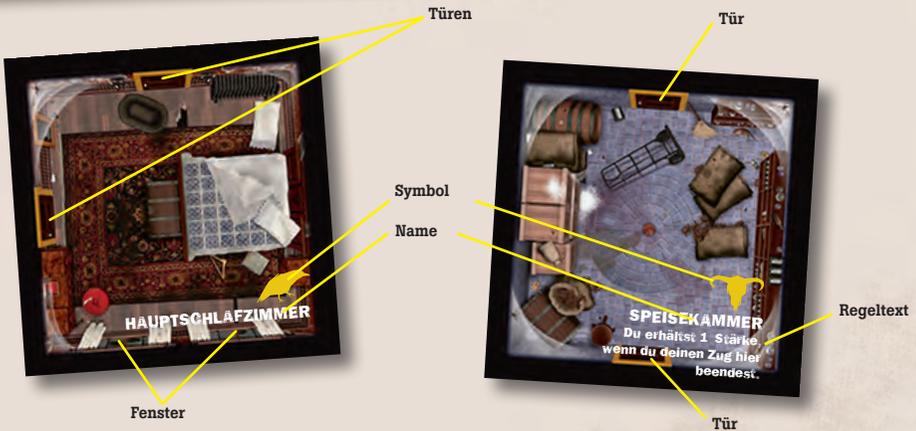
Monster und der Verräter können mit dem Mystischen Aufzug an einen beliebigen Ort reisen, ohne zu würfeln. Das Plättchen bewegt sich trotzdem nur einmal während der gesamten Verräter-/Monsterzüge, und zwar das erste Mal, wenn der Verräter oder ein Monster es betritt. Das heißt, wenn der Verräter den Mystischen Aufzug während eines Zugs benutzt, kann ein Monster den Aufzug bei seinem nächsten Zug nicht benutzen. Helden müssen das Zielgeschoss jedes Mal auswürfeln, wenn sie den Mystischen Aufzug betreten oder einen ganzen Zug auf dem Plättchen verbringen, ohne sich zu bewegen.

Wenn einer oder mehrere Abenteurer sich bereits im Aufzug befinden und ein weiterer Abenteurer ihn betritt und eine 0 würfelt, erleiden alle Abenteurer im Aufzug Schaden.

Wenn der Effekt eines anderen Plättchens oder eine Karte zum Mystischen Aufzug führt (wie der Eingestürzte Raum oder der Geheimgang), bleibt der von diesem Effekt platzierte Marker auf dem Mystischen Aufzug, auch wenn dieser sich bewegt.

Tresor

Wenn ein Plättchen oder eine Karte (wie der Eingestürzte Raum) dazu führt, dass du in diesem Raum landest, betrittst du ihn außerhalb der verschlossenen Tresortür. Sobald der Tresor geöffnet wurde, wird der quadratische Marker „Tresor geleert“ darauf platziert. Der Verräter kann die Tresortür nicht automatisch öffnen: Er oder sie muss den Würfelwurf bestehen, um sie zu öffnen.



Einen neuen Raum entdecken *Fortsetzung*

Falsche Türen können nicht durchschritten werden. Falsche Fenster gelten in Bezug auf Karteneffekte oder den Spuk nicht als Fenster, es sei denn der Spuk besagt das Gegenteil.

Wenn das oberste Plättchen nicht deinem aktuellen Geschoss entspricht, lege es verdeckt auf einen Ablagestapel. Lege so lange Plättchen ab, bis du eines für dein Geschoss gefunden hast. (Einige Plättchen können in mehreren Geschossen gelegt werden.)

Du kannst dich durch eine Tür bewegen, wenn sie mit der Tür eines anliegenden Raums verbunden ist. Türen sind immer offen, mit Ausnahme der **Haustür**. Sie ist immer verschlossen. Du kannst die Haustür nicht benutzen oder das Haus verlassen, es sei denn, der Spuk besagt das Gegenteil. („Außenräume“ wie die Veranda gelten als Teil des Hauses.)

Treppen verbinden Geschosse. Die **Prunktreppe** führt immer zur **Oberen Treppe**. Die **Treppe aus dem Keller** führt durch eine geheime Tür immer aus dem bzw. ins **Foyer**. (Du kannst die Treppe aus dem Keller nicht benutzen, bis du den entsprechenden Raum im Keller entdeckt hast.)

Kann ich ein Geschoss mit einem Plättchen abschließen?

Plättchen dürfen nicht so gelegt werden, dass sie ein Geschoss abschließen (sodass keine weiteren Räume mehr angelegt werden können). Wenn ein Plättchen nur so gelegt werden kann, dass es das Geschoss abschließen würde, musst du es ablegen und neu ziehen, bis du ein Plättchen mit einer freien Tür ziehst. Wenn alle verbleibenden Plättchen eines Geschosses das Geschoss abschließen würden, verschiebt die Person, die an der Reihe ist, die Räume des Geschosses, bis es weitere freie Türen gibt.

Der Mystische Aufzug könnte ein Geschoss abschließen, auch wenn er sich später wieder wegbewegt. Wenn ein Würfelwurf für den Mystischen Aufzug ein Geschoss abschließen würde, wird das Plättchen nicht bewegt.

Einige Räume sind mit Symbolen für Omen-, Gegenstands- oder Ereigniskarten versehen (siehe „Ereignis-, Gegenstands- und Omenkarten ziehen“ auf der nächsten Seite). Auf Raumplättchen können außerdem Regeln gedruckt sein, die in Kraft treten, wann immer ein Abenteurer den Raum betritt (oder, in einigen Fällen, ihn verlässt). Besitzt ein Raum sowohl Regeln als auch ein Symbol, wird zuerst die entsprechende Karte gezogen. Anschließend wird der Regeltext befolgt.

Einige Räume beeinflussen die Bewegung. Viele Räume haben zusätzliche Regeln, die im Kasten „Spezialräume“ auf den Seiten 7 und 8 erklärt werden.

Was passiert, wenn wir das Ende des Raumstapels erreichen?

Wenn ihr das Ende des Raumstapels erreicht, könnt ihr die zuvor abgelegten Raumplättchen neu mischen und einen neuen Stapel beginnen. Wenn es für ein Geschoss (Erdgeschoss, Keller, Obergeschoss) keine Raumplättchen mehr gibt, könnt ihr dort keine Räume mehr entdecken – ihr habt alle gefunden.

Ereignis-, Gegenstands- und Omenkarten ziehen

Einige Räume sind mit **Symbolen** versehen, die den Symbolen der Karten    entsprechen. Wenn du einen Raum mit einem Symbol erstmalig entdeckst, musst du deinen Zug in diesem Raum beenden und die entsprechende Karte ziehen. Nur der erste Spieler, der den Raum entdeckt, zieht eine Karte (und beendet den jeweiligen Zug in dem Raum).

Wenn der Raum ein **Ereignissymbol** (eine Spirale ) besitzt, ziehe eine Ereigniskarte. Lies sie laut vor. Befolge die Anweisungen, die unter Umständen einen Würfelwurf erfordern. Lege die Karte anschließend ab, sofern sie nicht das Gegenteil besagt oder einen andauernden Effekt besitzt.

Wenn der Raum ein **Gegenstandssymbol** (ein Stierkopf ) besitzt, ziehe eine Gegenstandskarte. Lies sie laut vor. Lege sie offen vor dir ab. Du besitzt jetzt diesen Gegenstand. (Du trägst ihn an oder bei dir.) Du kannst den Gegenstand einmal sofort und anschließend einmal pro Zug verwenden, sofern die Karte nichts Gegenteiliges besagt.

Wenn der Raum ein **Omensymbol** (ein Rabe ) besitzt, ziehe eine Omenkarte. Lies sie laut vor. Lege sie offen vor dir ab. Du besitzt jetzt dieses Omen. Unter Umständen musst du sofort etwas tun. Wenn der Spuk noch nicht begonnen hat, musst du am Ende deines Zugs einen **Spukwurf** ausführen (siehe „Der Spukwurf“, Seite 15).

Wenn du einen neuen Raum durch den Effekt eines Plättchen oder einer Karte entdeckst und dieser neue Raum ein Symbol besitzt, musst du die entsprechende Karte für diesen neuen Raum ziehen. Wenn ein Raum dem Spielfeld auf anderem Wege hinzugefügt wird (beispielsweise durch die Anweisungen eines Spuks), zieht der erste Spieler, der den Raum betritt, keine Karte.

Zwar endet deine Bewegung, wenn du eine Karte ziehst, du kannst aber in diesem Zug immer noch andere Aktionen ausführen (z. B. einen Gegenstand verwenden).



Gegenstands- und Omenkarten verwenden

Alle Abenteurer können Gegenstände **verwenden**. Auch einige Monster können das, sofern die Regeln des Spuks es gestatten. Du kannst einen Gegenstand einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs verwenden. **Die meisten Omenkarten werden wie Gegenstände behandelt:** Du legst die Karte vor dir ab und verwendest sie wie einen Gegenstand. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl von Gegenständen, die du besitzen kannst.

Einmal pro Zug kann ein Abenteurer (oder ein Monster, das Gegenstände tragen kann) **jede** der folgenden Aktionen ausführen:

- **Einen Gegenstand** mit einem anderen Abenteurer im selben Raum **tauschen** (wenn beide einwilligen).
- Eine **beliebige Anzahl von Gegenständen fallen lassen**. (Leg in diesem Fall einen fünfeckigen Gegenstandsstapelmarker in diesem Raum ab.) Ein anderer Abenteurer (oder du selbst) kann zu einem späteren Zeitpunkt einige oder alle dieser Gegenstände aufheben.
- **Einen oder mehrere Gegenstände** von einem Gegenstandsstapel **aufheben**. Entferne den Gegenstandsstapelmarker, wenn alle Gegenstände aufgehoben wurden.

Einige Gegenstände können nicht getauscht (oder gestohlen) werden, aber sie können fallen gelassen und aufgehoben werden. Der Text der Gegenstandskarte bestimmt, ob eine bestimmte Aktion mit dem Gegenstand ausgeführt werden kann.

Biss, Hund, Mädchen und Wahnsinniger sind keine Gegenstände und können nicht fallen gelassen, gestohlen oder getauscht werden. (Wie auf der Karte vermerkt.)

Pro Gegenstand kann ein Abenteurer (oder ein Monster, das Gegenstände tragen kann) nur **eine** der folgenden Aktionen während eines Zugs ausführen:

- Den Gegenstand **verwenden**.
- Den Gegenstand mit einem anderen Abenteurer **tauschen**.
- Den Gegenstand **fallen lassen**.
- Den Gegenstand **stehlen** (siehe „Spezialangriffe“ auf Seite 13).
- Den Gegenstand **aufheben**.

Einen Gegenstand zu verwenden bedeutet, damit einen Angriff, Würfelwurf oder jedwede andere Aktion durchzuführen, in die der Gegenstand involviert ist. Zum Beispiel könnte ein Abenteurer nicht im selben Zug mit dem Speer angreifen und ihn mit einem anderen Abenteurer tauschen.

Wenn ein Gegenstand eine deiner Eigenschaften über den auf deiner Charakterkarte aufgedruckten Maximalwert erhöhen würde, dann notiere dir, um wie viele Stellen über dem Maximum der Gegenstand den Wert erhöht. Verlierst du den Gegenstand, fällt deine Eigenschaft ausgehend von diesem „Überschusswert“ und nicht vom aufgedruckten Maximalwert. Beispiel: Wenn ein Gegenstand deine Stärke um 2 erhöht, aber du nur 1 Punkt vom Maximalwert entfernt bist, würde deine Stärke nur um 1 Punkt unter den Maximalwert fallen, wenn du den Gegenstand verlierst.



Gegenstandsmarker

Viele Spukszenarien platzieren einen oder mehrere **Gegenstandsmarker** im Haus, für die spezielle Regeln gelten. Sofern der Spuk nicht das Gegenteil besagt, können Gegenstandsmarker wie Gegenstands- oder Omenkarten getauscht, fallen gelassen oder gestohlen werden.

Waffen: Axt, Blutdolch, Speer und Opferdolch sind Waffen. Waffen können nur für Angriffe nicht zur Verteidigung verwendet werden (siehe „Angreifen“, Seite 13). Pro Angriff kann nur eine Waffe eingesetzt werden, ein Spieler kann jedoch mehrere Waffen besitzen. Der Einsatz einer Waffe bei einem Angriff ist optional.

Begleiter: Die Omenkarten „Hund“, „Mädchen“ und „Wahnsinniger“ sind Begleiter, die dem Abenteurer folgen, in dessen **Obhut** sie sich befinden. Begleiteromen besitzen keine physischen oder mentalen Eigenschaften.

Was passiert, wenn sich die Regeln im Buch und die Regeln auf einer Karte widersprechen?

In diesem Fall gelten die Regeln auf der Karte.

Würfeln

Es gibt viele Situationen im Spiel, in denen mit einem oder mehreren **Würfeln** gewürfelt wird. Jeder Würfel hat Seiten mit 0, 1 und 2 Augen, wie hier abgebildet.

Es gibt keine Begrenzung dafür, wie oft in einem Zug gewürfelt werden kann. Zum Beispiel könntest du eine Karte ziehen, die einen Würfelwurf verlangt, nachdem du einen Raum betreten hast, in dem du ebenfalls würfeln musst. Ein bestimmter Wurf kann allerdings nicht mehrmals pro Zug versucht werden. (Zum Beispiel kannst du in einem Zug nicht mehrfach würfeln, um den Tresor zu öffnen.)

Wenn eine Karte, ein Plättchen oder ein anderer Spieleffekt einen Würfelwurf mit einer bestimmten Anzahl von Würfeln erfordert, dann würfelle und addiere die Augen aller Würfel zum **Ergebnis**. Anschließend tritt der für dieses Ergebnis aufgeführte Effekt ein.

Schadenswürfe: Wenn ein Effekt besagt, dass du „1 Würfel physischen Schaden“ erleidest, würfle mit einem Würfel. Du erleidest Schaden an Stärke und/oder Tempo in Höhe der gewürfelten Augenzahl. Für Effekte, die mehr als einen Würfel Schaden verursachen, werden die mit allen Würfeln gewürfelten Augen addiert. Mentaler Schaden funktioniert auf die gleiche Weise, nur dass der Schaden stattdessen auf Wissen und Verstand aufgeteilt wird.

Eigenschaftswürfe: Manchmal erfordert eine Karte, ein Raumplättchen oder ein Spuk einen Würfelwurf basierend auf einer der Eigenschaften eines Abenteurers (Macht, Tempo, Wissen oder Verstand). In diesem Fall würfelst mit einer Anzahl von Würfeln, die dem *aktuellen* Eigenschaftswert deines Abenteurers entspricht. Wenn deine Abenteurerin zum Beispiel einen Verstandswurf ausführen muss und aktuell einen Verstand von 4 besitzt, würfelst du mit 4 Würfeln und addierst die gewürfelten Augen. Ob du erfolgreich warst oder nicht: Der Text auf der Karte oder dem Plättchen wird dir sagen, was als Nächstes geschieht. Ein Angriffswurf ist kein Eigenschaftswurf, auch wenn er mit Stärke oder einer anderen Eigenschaft durchgeführt wird (siehe „Angreifen“ weiter unten).



Aufgabenwürfe: Einige Spukszenarien verlangen, dass für den Erfolg bei einer bestimmten Aufgabe gewürfelt wird (z. B. bei einem Exorzismus). Du kannst diesen Wurf nur einmal pro Zug ausführen, selbst wenn du für diese Aufgabe verschiedene Eigenschaften würfeln könntest (z. B. entweder einen Wissens- oder Verstandswurf, um den Exorzismus durchzuführen).

Angreifen

Angriffe sind erst möglich, nachdem der Spuk begonnen hat.

Einmal während deines Zugs kannst du einen **Gegner** im selben Raum angreifen. (Gegner sind Abenteurer oder Monster, die deine Bewegung aufhalten oder dich anderweitig stören wollen.) Zum Angreifen würfelst du mit einer deiner Stärke entsprechenden Anzahl Würfel. Dein Gegner tut dasselbe. Wer das höhere Ergebnis würfelt, besiegt den Gegner und fügt dem anderen Abenteurer oder Monster **physischen Schaden** zu. Die Schadensmenge entspricht der Differenz zwischen den beiden Würfeln. (Wenn du beispielsweise eine 6 und dein Gegner eine 5 würfelt, würdest du 1 Punkt physischen Schaden verursachen.) Bei Gleichstand wird niemand verletzt.

Manchmal ermöglicht ein Effekt Angriffe mit einer anderen Eigenschaft als Stärke. Diese funktionieren genauso wie ein Angriff mit Stärke, nur verwendest du und dein Gegner die andere Eigenschaft. Wenn du z. B. einen Tempoangriff ausführst, würfelst ihr mit der eurem Tempo entsprechenden Würfelanzahl. Tempoangriffe fügen ebenfalls physischen Schaden zu.

Wenn ein Effekt einen Angriff mit Verstand oder Wissen ermöglicht, verursacht dieser **mentalen Schaden**.

Gegner können nicht mit einer Eigenschaft angegriffen werden, die sie nicht besitzen. Wenn ein Monster keinen Verstand hat, kannst du es nicht mit Verstand angreifen.

Gelegentlich kann ein Sieg über einen Gegner einen anderen Effekt als Schaden haben. Zum Beispiel könntest du einen Gegenstand stehlen (siehe „Spezialangriffe“ weiter unten).

Monster werden nur **betäubt**, wenn du sie besiegst, und nicht getötet, sofern der Spuk nicht das Gegenteil besagt (siehe „Funktionsweise der Monster“, Seite 18). Betäubte Monster können weiterhin angegriffen werden, wenn sich dadurch ein Vorteil ergibt (z. B. um einen Gegenstand zu stehlen oder es mit einem Spezialgegenstand zu töten). Betäubte Monster würfeln immer noch zu ihrer Verteidigung, angreifende Helden können jedoch keinen Schaden erleiden.

Du kannst während deines Zugs sowohl eine **spukspezifische Aktion** (in den Regeln des Spuks beschrieben) ausführen, als auch angreifen.

Spezialangriffe

Fernangriffe: Die Fähigkeit des Revolvers ist ein Beispiel für einen Fernangriff. Damit kannst du jemanden in einem anderen Raum angreifen, solange diese Person sich in deiner **Sichtlinie** befindet, das heißt auf einer unterbrechungsfreien Linie durch Türen entlang einer geraden Achse. Du erleidest keinen Schaden, wenn das Ziel deines Fernangriffs dich besiegt. Einige Monster können ebenfalls Fernangriffe ausführen.

Gegenstände stehlen: Wenn du bei einem Angriff 2 oder mehr Punkte physischen Schaden verursachst, kannst du einen tauschbaren Gegenstand oder ein tauschbares Omen **stehlen**, anstatt Schaden zu verursachen. (Auf der Karte ist vermerkt, falls ein Gegenstand oder das Omen nicht getauscht werden kann.) Mit einem Fernangriff können keine Gegenstände oder Omen gestohlen werden. Einige Spukszenarien haben spezielle Regeln zum Stehlen von Gegenständen.



Beispiel zum Kampf

Deine Abenteurerin Jenny LeClerc hat soeben einen Werwolf angegriffen. Sie hat eine Stärke von 4, also würfelst du 4 Würfel für den Angriff. Du würfelst eine 5. Der Verräter würfelt eine 8 für den Werwolf! Jenny erleidet 3 Punkte physischen Schaden. Du entscheidest, ihre Stärke um 2 Stellen (auf 3) und ihr Tempo um 1 Stelle (es bleibt bei 4) zu verringern, indem du die Plastikclips an die neuen Positionen schiebst. Jenny lebt noch, aber sie ist verletzt!

DER SPUK

Sobald der Spuk beginnt, ändert sich der Spielverlauf dramatisch. Jetzt folgt ein erbitterter Kampf, um zu gewinnen und dem Gegner zuvorzukommen!

Der Spukwurf

Vor Beginn des Spuks musst du jedes Mal, wenn du eine Omenkarte ziehst, am Ende des Zugs mit 6 Würfeln würfeln. Das ist der sogenannte **Spukwurf**. Wenn du dabei weniger als die Gesamtzahl der von allen Spielern gezogenen Omenkarten würfelst, beginnt der Spuk. Der Spieler, der den Spuk mit seinem Wurf einleitet, gilt als **Spukentdecker**.

Wenn du zum Beispiel in deinem Zug eine Omenkarte ziehst und es sich dabei um die fünfte gezogene Omenkarte des Spiels handelt, brauchst du bei deinem Spukwurf ein Ergebnis von 4 oder weniger, um den Spuk zu starten.

Wer nach Beginn des Spuks einen Raum mit einem Omen-Symbol entdeckt, zieht weiterhin eine Omenkarte, führt aber keinen Spukwurf mehr durch.

Entdeckung des Spuks

Wenn ein Spieler einen Spukwurf durchführt und den Spuk einleitet, sieht sich diese Person (der Spukentdecker) die **Spuktabelle** auf den ersten beiden Seiten des *Folianten des Verräters* an. Die Tabelle zeigt an, welcher Spuk entdeckt wurde – und wer der Verräter ist.

SPUK -

| Raum | Biss | Buch | Kristallkugel | Hund | Mädchen |
|-------------------|------|------|---------------|------|---------|
| Leeres Zimmer | 18 | 7 | 12 | 38 | 1 |
| Balkon | 24 | 7 | 32 | 5 | 16 |
| Katakomben | 4 | 7 | 23 | 46 | 1 |
| Verkohltes Zimmer | 24 | 33 | 23 | 38 | 30 |

In diesem Beispiel hat die Spukentdeckerin die Omenkarte „Mädchen“ gezogen und ihr Abenteurer befand sich in den Katakomben. Also spielt ihr Spuk Nr. 1: „Die wandelnde Mumie“.

In der Tabelle sind Omenkarten entlang des oberen und Räume entlang des linken Rands aufgeführt. Benötigt wird der Name der vor dem letzten Spukwurf entdeckten Omenkarte und der Raums, in dem der Abenteurer des Spukentdeckers das Omen gezogen hat. Daraus ergibt sich die Spuknummer. Dies ist der Spuk, den ihr spielen werdet.

Unter der Tabelle ist aufgeführt, welcher Spieler für das entsprechende Spukszenario zum **Verräter** wird. Dieser Spieler erhält den *Folianten des Verräters*. Der Spukentdecker ist nicht zwangsläufig der Verräter.

Sonderfälle: Könnten zwei oder mehr Spieler der Verräter sein und einer davon ist der Spukentdecker, wird der Spukentdecker gewählt. Ist keiner davon der Spukentdecker, ist die nächste Person links vom Spukentdecker der Verräter.

Optionale Regel: Auswahl des Spuks

Mit dieser optionalen Regel könnt ihr vermeiden, dass ihr bereits gespielte Spukszenarien noch einmal spielt. Wenn die Tabelle euch einen Spuk zuweist, den ihr bereits gespielt habt, und ihr diesen nicht noch einmal spielen wollt, dann wählt vom Spukentdecker aus betrachtet den nächsten Raum mit einem Omensymbol . Ordnet diesen Raum in der Tabelle der ursprünglichen Omenkarte zu, um eine neue Spuknummer zu erhalten. Sucht mit dieser Methode so lange Räume aus, bis ihr einen noch unentdeckten Spuk gefunden habt.

Wenn ihr mit dieser Methode alle bisher gelegten Räume erfolglos durchgegangen seid, dann seht euch die vorletzte gezogene Omenkarte an und verfährt wie zuvor beschrieben.

Spukvorbereitungen

Zu Beginn des Spuks müsst ihr Folgendes tun:

- Der Verräter erhält den *Folianten des Verräters* und verlässt das Zimmer. Er oder sie liest *nur* die Beschreibung des aktuellen Spuks. Diese Person muss außerdem die Regeln unter „Neue Fähigkeiten des Verräters“ (Seite 17) und „Funktionsweise der Monster“ (Seite 18) kennen. Kennt sie diese Regeln nicht, sollte sie das Regelbuch ebenfalls aus dem Zimmer mitnehmen und die entsprechenden Abschnitte lesen (oder sich diese von einem anderen Spieler erklären lassen).
- Die restlichen Spieler werden zu **Helden**. Sie schlagen den Spuk unter derselben Nummer in den *Überlebenshinweisen* nach und lesen ihn gemeinsam. (Die Helden sollten dabei außerdem ihre Überlebensstrategie kurz durchsprechen.)
- Wenn einschließlich des Verräters alle bereit sind, kehrt der Verräter ins Zimmer zurück. Helden und Verräter befolgen die in dem Abschnitt „Jetzt gerade“ aufgeführten Anweisungen des Spuks. (Es könnten zum Beispiel Marker ins Haus gelegt oder Karten gezogen werden müssen.)

Helden und Geheimnisse

Sagt dem Verräter nicht, was eure Ziele sind, sofern ihr nicht bereits sicher seid, dass er oder sie diese bereits kennt, oder die Anweisungen des Spuks dies verlangen. Gelegentlich seid ihr gegenüber dem Verräter im Vorteil, da er oder sie nicht weiß, was ihr vorhabt. Ihr könnt die Spukszenarien auch noch wiederholen, wenn ihr bereits wisst, wie sie funktionieren, aber bis dahin sollten die Helden die Überlebenshinweise für den Spuk nicht verraten.

Ablauf des Spuks

Die erste Runde beginnt immer mit dem Spieler zur Linken des Verräters und verläuft im Uhrzeigersinn (anschließend ist der Spieler zwei Plätze links vom Verräter am Zug). Alle Helden führen jeweils einen **Heldenzug** durch. Nachdem alle Helden ihren Zug beendet haben, beginnt der Verräter mit seinem oder ihrem **Verräterzug**. Nach dem Zug des Verräters erhalten alle vom Verräter gesteuerten Monster einen **Monsterzug**. (Das bedeutet, dass der Verräter zwei Züge erhält: einen für die eigenen Aktionen und einen für die Monster.) Dann ist wieder der erste Held links vom Verräter am Zug und die nächste Runde beginnt.

Die Helden und der Verräter gelten weiterhin als Abenteurer. Sie können dieselben Aktionen ausführen wie vor Beginn des Spuks, nur die Spukwürfe fallen nun weg (auch wenn einer von ihnen eine Omenkarte zieht). Der Verräter muss den Helden bei jedem Zug sagen, was er tut, aber nicht warum. Dasselbe gilt für die Helden.

Nachdem der Spuk begonnen hat, können Abenteurer sterben. Sinkt eine der vier Eigenschaften bis zum Schädelssymbol , stirbt der Abenteurer oder die Abenteurerin. Manchmal kann der „Tod“ eines Helden diesen Abenteurer auch in einen Verräter verwandeln. In manchen Spukszenarien muss etwas so oft getan werden, wie es Abenteurer im Spiel gibt. Tote Abenteurer werden dabei mitgezählt.

Was passiert, wenn die Regeln des Spuks und diese Regeln einander widersprechen?

Wenn das passiert, gelten die Regeln des Spuks. All diese Regeln gelten, sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt.

Gelegentlich wird der Verräter zu Beginn des Spuks verwandelt oder anderweitig beseitigt, kommt aber dennoch nach Ende der Heldenzüge zum Zug. Wenn der Verräter stirbt und die Monster immer noch die Ziele des Spuks erreichen können, kommen sie immer noch zum Zug (unter der Kontrolle des Verräters).

Wenn jemand im Laufe des Spuks einen Wissenswurf besteht, um etwas zu erfahren, erhalten alle anderen Helden diese Information ebenfalls.

An Gegnern vorbeibewegen

Nach Beginn des Spuks verbraucht ein Abenteurer oder Monster für **jeden** Gegner im selben Raum 1 zusätzliches Bewegungsfeld, um den Raum zu verlassen. (Helden verlangsamten Verräter und Monster und umgekehrt.)

Egal, wie stark die Bewegung in einem Zug eingeschränkt wurde, du kannst dich immer mindestens um 1 Feld bewegen. Das gilt auch, wenn ein Monster für seine Bewegung eine 0 würfelt (siehe „Funktionsweise der Monster“, Seite 18).

Betäubte Monster können die Bewegungen eines Abenteurers nicht verlangsamen.

Neue Fähigkeiten des Verräters

Wenn dein Abenteurer zum Verräter wird und du von einer zuvor gezogenen Ereigniskarte behindert wirst (z. B. Trümmer oder Netz), wirst du sofort befreit. Außerdem verfügst du über die folgenden Fähigkeiten (sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt):

- **Du kannst alle positiven Effekte des Texts auf einem Raumplättchen anwenden und die negativen ignorieren.** Du kannst ohne zu würfeln durch die Drehwand gehen. Du kannst das Ziel des Mystischen Aufzugs frei wählen, wenn du ihn benutzt. Du rutschst immer noch zum Kellerschacht, wenn du den Kohlschacht betrittst.
- **Du kannst entscheiden, nicht von einer Ereigniskarte oder der Omenkarte „Biss“ betroffen zu sein.** Die Entscheidung musst du treffen, nachdem du die Karte gelesen hast, aber bevor du würfelst oder andere darauf genannte Aktionen ausführst. Das Ergebnis des Würfelwurfs oder etwaige Nachteile musst du dann akzeptieren.
- **Nach Ende deines Zugs bewegst du alle Monster unter deiner Kontrolle und greifst mit ihnen an.** Selbst wenn der Verräter stirbt, behältst du die Kontrolle über die Monster. (In einigen Spukszenarien können die Monster die Ziele des Spuks auch noch erfüllen, wenn der Verräter gestorben ist.)

Spuk mit einem geheimen Verräter

Einige der Spukszenarien haben einen **geheimen Verräter**, dessen Identität den anderen Spielern verborgen bleibt. Wenn ein Spuk einen geheimen Verräter erfordert, dann verwendet kleine Monstermarker einer Farbe, die von 1 bis zur Anzahl der Spieler durchnummeriert sind. Mischt die Marker und verteilt verdeckt einen Marker an jeden Spieler (mit der „S“-Seite nach oben). Wer den Marker mit der 1 erhält, ist der Verräter. Das Spiel wird mit der Person links vom Spukentdecker fortgesetzt.

Spukszenarien mit einem geheimen Verräter sind nicht im **Folianten des Verräters** aufgeführt. Stattdessen werden das Ziel und die Fähigkeiten des Verräters in den **Überlebenshinweisen** im Abschnitt des entsprechenden Spuks aufgeführt und von allen gelesen.

Sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt, kann sich der geheime Verräter jederzeit enttarnen, indem er oder sie den Marker mit der 1 umdreht. (Zum Beispiel könnte der Verräter dies als Reaktion auf eine Falle oder eine Gefahrenquelle im Haus tun, um dem Effekt oder Schaden mithilfe der normalen Verräterfähigkeiten zu entgehen.)

Jedes Mal, wenn ein Abenteuerer stirbt, dreht dieser Spieler oder diese Spielerin den eigenen Marker um, um seine oder ihre Identität zu offenbaren. Davon abgesehen darf kein anderer Spieler (außer dem Verräter) zu irgendeinem Zeitpunkt einen verdeckten Marker umdrehen. Ihr könnt sagen, dass ihr keine Verräter seid, die anderen Spieler haben aber keine Möglichkeit, sich zu vergewissern.

Sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt, können alle Abenteuerer jederzeit andere Abenteuerer angreifen, wenn sie diese für Verräter halten (oder dies zumindest vorgeben). (Natürlich profitiert der Verräter davon, unter den Mitspielern Misstrauen zu säen.)

Sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt, müssen alle Unterhaltungen für alle Spieler hörbar sein. Es dürfen keine geheimen Absprachen unter Ausschluss von Spielern erfolgen.

Funktionsweise der Monster

Monster funktionieren ein wenig anders als Abenteuerer. Die folgenden Regeln gelten, sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt. Jedes Monster führt all seine Bewegungen und Aktionen aus, bevor das nächste am Zug ist.

- **Monster bewegen sich anders.** Zu Beginn jedes Monsterzugs wird mit einer dem Tempo des Monsters entsprechenden Anzahl Würfel gewürfelt. Das Ergebnis ist die Anzahl der Felder, die sich dieses Monster in diesem Zug bewegen kann. Gruppen desselben Monstertyps (z. B. Fledermäuse oder Zombies) würfeln nur einmal für die ganze Gruppe. Jedes Monster dieses Typs kann in diesem Zug die entsprechende Anzahl Felder zurücklegen.
- **Die meisten Monster können nicht getötet werden.** Würde ein Monster Schaden erleiden, wird es **betäubt** und muss die nächste Runde aussetzen. Ist ein Monster betäubt, wird sein Marker auf die Seite mit dem „S“ gedreht. Am Ende des nächsten Monsterzugs wird der Marker wieder umgedreht. Betäubte Monster können die Bewegungen eines Abenteuerers nicht verlangsamen. Auch wenn ein Spuk besagt, dass Monster nicht betäubt werden, wenn sie Schaden erleiden, bleiben Effekte wirksam, die Monster explizit betäuben.
- Genau wie Abenteuerer **können Monster nur einmal pro Zug angreifen.** Monster verwenden bei Angriffen oft andere Eigenschaften als Stärke. Sie können keine der Spezialangriffe von Seite 13 ausführen (sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt).



- Wie der Verräter **können auch Monster schädliche Effekte auf einem Raumplättchen ignorieren**. Monster rutschen immer noch zum Kellerschacht, wenn sie den Kohlschacht betreten. Sie können ohne zu würfeln durch die Drehwand gehen. Monster können nach Belieben den Kohlschacht und den Eingestürzten Raum hinauf- oder hinabsteigen und sie können die Galerie erklimmen. Monster profitieren jedoch nicht von Texteffekten auf Raumplättchen, die eine Eigenschaft erhöhen (z. B. Speisekammer oder Sportzimmer).
- **Monster können die auf Karten beschriebenen Spezialbewegungen nutzen** (z. B. die Geheimtreppe oder den Geheimgang).
- **Monster können keine neuen Räume entdecken**.
- **Monster können keine Gegenstände tragen** (sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt). Wenn ein Monster, das Gegenstände tragen darf, betäubt wird, lässt es alle Gegenstände fallen und es wird ein Gegenstandsstapelmarker in den Raum gelegt. Das Monster kann die Gegenstände erst wieder aufnehmen, wenn es nicht mehr betäubt ist.
- Wenn ein Monster im Keller festsitzt, ohne die Helden erreichen zu können, kann der Verräter in einem Zug die Raumplättchen nach der Treppe aus dem Keller durchsuchen und sie an eine freie Kellertür anlegen. (Anschließend den Raumstapel mischen.) Diese Regel gilt nicht, wenn der Spuk es Monstern erlaubt, neue Räume zu entdecken.

Was passiert mit meinen Sachen, wenn ich sterbe?

Wenn du einen **Begleiter** (Hund, Mädchen oder Wahnsinniger) in deiner Obhut hattest, bleibt die Karte und der Marker des Begleiters (falls vorhanden) in dem Raum, in dem der Abenteurer gestorben ist. Lege die Omenkarte beiseite. Wenn ein anderer Abenteurer den Raum betritt, nimmt er oder sie den Begleiter in Obhut (und die Omenkarte an sich). Alle anderen Gegenstände werden fallen gelassen. Platziere einen **Gegenstandsstapelmarker** und lege die Karten beiseite. Andere Abenteurer können in den Raum gehen und deine Gegenstände aufheben (und die Karten an sich nehmen).

ENDE DES SPIELS

Die erste Seite (Verräter oder Helden), die ihre Ziele für den Spuk erfüllt, gewinnt das Spiel.

Die Ziele des Spuks sind im Abschnitt „Ihr gewinnt, wenn ...“/„Du gewinnst, wenn ...“ aufgeführt. Der Verräter bzw. die Helden müssen dafür nicht zwangsläufig getötet werden.

Damit die Helden gewinnen, muss mindestens ein Held überleben. Bei einigen Spukzielen kann der Verräter auch dann gewinnen, wenn er oder sie gestorben ist. Zum Beispiel könnten Monster unter der Kontrolle dieses Spielers das Spiel auch ohne die Hilfe des Verräters gewinnen.

Wenn eine Seite ihre Spukziele erfüllen kann, liest eine Person auf der Gewinnerseite den Abschnitt „Wenn ihr gewinnt ...“/„Wenn du gewinnst ...“ aus dem Spukbuch der jeweiligen Seite vor.

GLOSSAR

In diesem Abschnitt werden einige Begriffe aus diesem Regelbuch, den Spukbüchern und auf verschiedenen Karten und Plättchen erklärt. Spezielle Spielbegriffe sind bei ihrer ersten Erwähnung **fett** gedruckt.

Abenteurer: Jeder Spieler steuert einen Charakter, der als Abenteurer bezeichnet wird. Nach Beginn des Spuks gelten der Verräter und die Helden immer noch als Abenteurer.

angreifen: Abenteurer (und Monster) können vor Beginn des Spuks nicht angreifen. Nach Beginn des Spuks ist einmal pro Zug ein Angriffswurf gegen einen Gegner möglich.

Angriffswurf: Du und dein Gegner würfelt beide mit einer eurer Stärke entsprechenden Zahl von Würfeln. Wer das höhere Ergebnis würfelt, fügt dem Verlierer Schaden in Höhe der Differenz zu (bei Gleichstand wird niemand verletzt). Siehe „Angreifen“, Seite 13.

Fernangriff: Einige Waffen oder Spezialangriffe eines Spuks ermöglichen es, einen in der **Sichtlinie** befindlichen Gegner in einem anderen Raum anzugreifen (siehe Seite 22). Der Angreifer erleidet keinen Schaden, wenn er oder sie niedriger würfelt als das Ziel.

anliegend: Räume gelten als anliegend, wenn sie eine Wand teilen. Diagonale Räume sind niemals anliegend.

Begleiter: Die Omenkarten „Hund“, „Mädchen“ und „Wahnsinniger“ sind Begleiter, die dem Abenteurer folgen, in dessen Obhut sie sich befinden. Begleiteromen besitzen keine physischen oder mentalen Eigenschaften.

betäubt: Sofern der Spuk nichts Gegenteiliges besagt, werden besiegte Monster nicht getötet. Würde ein Monster Schaden erleiden, wird es stattdessen betäubt und muss die nächste Runde aussetzen. Betäubte Monster können die Bewegungen eines Gegners nicht verlangsamen.

bewegen: Abenteurer und Monster können sich bei jedem ihrer Züge durch das Haus bewegen. Ein Charakter kann sich eine seinem Tempo entsprechende Anzahl Felder (Räume) weit bewegen. Monster würfeln mit einer ihrem Tempo entsprechenden Anzahl Würfel und können sich die entsprechende Anzahl Felder fortbewegen. Während der Bewegung können Aktionen ausgeführt werden (z. B. die Verwendung eines

Gegenstands oder ein Angriff).

Charakter: Abenteurer, Monster und spukspezifische Gegner (wie Dracula) gelten alle als Charaktere.

Charakterkarte: Im Spiel gibt es sechs Charakterkarten mit je zwei verschiedenen Abenteurern (je einer pro Kartenseite). Auf der Charakterkarte sind der Name, das Porträt, die Eigenschaften und weitere Informationen zu diesem Charakter aufgeführt.

Eigenschaft: Alle Abenteurer haben vier Eigenschaften, die als Zahlenfolge auf der Charakterkarte abgebildet sind: Stärke, Tempo, Wissen und Verstand. Jede Eigenschaft hat einen auf der Charakterkarte hervorgehobenen Startwert und einen von diesem Charakter erreichbaren Maximalwert. Siehe „Eigenschaften“, Seite 5.

mentale Eigenschaften: Verstand und Wissen sind mentale Eigenschaften.

physische Eigenschaften: Tempo und Stärke sind physische Eigenschaften.

entdecken: Wenn ein Abenteurer sich durch eine Tür bewegt, an die kein Raum angeschlossen ist, wird ein neues Raumplättchen vom Stapel gezogen und neben diese Tür gelegt. Der Abenteurer bewegt sich dann in den Raum und entdeckt diesen. Siehe „Einen neuen Raum entdecken“, Seite 6.

Fenster: Einige Räume haben neben Türen auf einer oder mehreren Seiten auch Fenster. Für gewöhnlich ist es nicht möglich, sich durch Fenster zu bewegen. In einigen Spukszenarien gelten aber besondere Regeln für Fenster. Die Räume „Schlafzimmer“, „Prunktreppe“, „Hauptschlafzimmer“, „Kapelle“ und „Esszimmer“ haben Fenster.

Figur: Zu jedem Charakter gibt es eine der Farbe des Porträts entsprechende Plastikfigur, die diesen Abenteurer im Spiel repräsentiert.

Gegenstand: Abenteurer können Gegenstandskarten und viele Omenkarten bei sich tragen und verwenden. Gegenstände können außerdem fallen gelassen, aufgehoben, getauscht oder gestohlen werden. Siehe „Gegenstands- und Omenkarten verwenden“, Seite 11.

Gegenstandsmarker: Viele Spukszenarien platzieren einen oder mehrere fünfeckige

Gegenstandsmarker im Haus, für die spezielle Regeln gelten. Sofern der Spuk nicht das Gegenteil besagt, können Gegenstandsmarker wie Gegenstands- oder Omenkarten getauscht, fallen gelassen, aufgehoben oder gestohlen werden.

Waffe: Die Gegenstandskarten „Axt“, „Blutdolch“, „Revolver“ und „Opferdolch“ sowie die Omenkarte „Speer“ sind Waffen. Waffen können nur für Angriffe und nicht zur Verteidigung verwendet werden. (Siehe „Angreifen“, Seite 13.)

Pro Angriff kann nur eine Waffe eingesetzt werden, ein Spieler kann jedoch mehrere Waffen besitzen. Der Einsatz einer Waffe bei einem Angriff ist optional.

Gegner: Gegner sind Abenteurer oder Monster, die während eines Spuks deine Bewegung aufhalten oder dich anderweitig stören wollen. Monster und der Verräter sind die Gegner der Helden und umgekehrt. Nach Beginn des Spuks verbraucht ein Abenteurer oder Monster für jeden Gegner im selben Raum 1 zusätzliches Bewegungsfeld, um den Raum zu verlassen.

Karte: Es gibt drei verschiedene Arten von Karten: Ereignis, Gegenstand und Omen. Abenteurer ziehen Karten, wenn sie neue Räume entdecken. Gezogene Karten werden laut vorgelesen und alle Anweisungen werden befolgt.

Ereigniskarte: Ereigniskarten sind mit einer Spirale  gekennzeichnet. Nach Befolgung der Anweisungen wird die Karte abgelegt, sofern sie nichts Gegenteiliges besagt oder einen andauernden Effekt hat.

Gegenstandskarte: Gegenstandskarten werden durch einen Stierkopf  gekennzeichnet. Lege sie offen vor dir ab. Du besitzt jetzt diesen Gegenstand. Siehe „Gegenstands- und Omenkarten verwenden“, Seite 11.

Omenkarte: Omenkarten sind durch einen Raben  gekennzeichnet. Lege sie offen vor dir ab. Du besitzt jetzt dieses Omen. Unter Umständen musst du sofort etwas tun. Wenn der Spuk noch nicht begonnen hat, musst du am Ende deines Zugs einen Spukwurf ausführen. Die meisten Omen funktionieren wie Gegenstände.

Marker: Marker sind Pappplättchen, die für besondere Gegenstände oder Funktionen stehen.

Eigenschaftswurfmarker sind dreieckig. Mit ihnen werden bestimmte Aufgabenwürfe in Spukszenarien markiert.

Ereignis-/Raummarker sind quadratisch. Sie markieren von Karten oder Raumplättchen hervorgerufene Sonderfunktionen, wie die Geheime Treppe oder Mystische Rutsche.

Gegenstandsmarker sind fünfeckig und ebenfalls nummeriert.

Monstermarker sind in sieben Farben vorhanden und zur leichteren Nachverfolgung nummeriert. Spezialmonster sind größere runde Marker, auf denen der Name des Monsters aufgedruckt ist.

Raum: Das Haus auf dem Hügel besteht aus verschiedenen Räumen, die entdeckt und betreten werden. Jeder Raum zählt als eine Bewegung um 1 Feld. Durchgänge (wie der Staubige Flur) und Außenbereiche (wie die Veranda) zählen ebenfalls als Räume.

Auf der Rückseite jedes Raumplättchens sind ein oder mehrere Geschosse hervorgehoben: Erdgeschoss, Keller, Obergeschoss. Plättchen können auf eine beliebige zulässige Position in einem der hervorgehobenen Geschosse gelegt werden.

Einige Raumplättchen verfügen über Regeltexte, die ausgelöst werden, sobald ein Abenteurer diesen Raum betritt, verlässt oder eine bestimmte Aktion darin ausführt. Viele Raumplättchen tragen außerdem Symbole, die den Kartensymbolen entsprechen. Diese Symbole gelten nur für den ersten Abenteurer, der den Raum betritt.

Barrierenraum: Ein Barrierenraum besteht aus zwei Teilen und kann unter Umständen nicht durchquert werden. Ein Beispiel dafür ist der Abgrund.

Schaden: Ein verlorener Angriff sowie viele Karten-, Plättchen- und Spukeffekte können Abenteurern Schaden zufügen. Schaden kann physisch oder mental sein. Für jeden erlittenen Schadenspunkt wird die entsprechende Eigenschaft oder Kombination von Eigenschaften auf der Charakterkarte um eine Stelle verringert.

mentaler Schaden: Wissen und Tempo sind mentale Eigenschaften. Erlittener mentaler Schaden wird zwischen diesen beiden Eigenschaften aufgeteilt.

physischer Schaden: Stärke und Tempo sind physische Eigenschaften. Erlittener physischer Schaden wird zwischen diesen beiden Eigenschaften aufgeteilt.

Scheinelement: Manchmal ist es nicht möglich, zwei Türen oder Fenster anliegender Räume aufeinander auszurichten. Wenn das passiert, wird ein Scheinelement geschaffen. Falsche Türen können nicht durchschritten werden. Falsche Fenster zählen nicht als Fenster.

Sichtlinie: Wenn du einen Weg entlang einer unterbrechungsfreien, geraden Linie durch Türen zu einem Gegner ziehen kannst, befindet sich dieser Gegner in deiner Sichtlinie.

Spuk: Der Spuk wird von einem Abenteuerer durch einen erfolgreichen Spukwurf ausgelöst. Der Spuk beschreibt die Siegbedingungen für das Spiel und führt neue Regeln, einschließlich Monstern, ein. Nachdem der Spuk begonnen hat, können Abenteuerer sterben. Siehe „Der Spuk“, Seite 15.

Held: Zu Beginn des Spuks werden alle Abenteuerer mit Ausnahme des Verräters zu Helden und versuchen, die Gefahren des Hauses und die Machenschaften des Verräters zu überleben.

Verräter: Zu Beginn des Spuks wird ein Abenteuerer zum Verräter und will die ehemaligen Begleiter fortan vernichten. Einige der Spukszenarien haben einen **geheimen Verräter**, dessen Identität den anderen Spielern verborgen bleibt (siehe „Der Spuk mit einem geheimen Verräter“, Seite 17).

spukspezifische Aktion: In vielen Spukszenarien müssen Abenteuerer spezielle Aktionen ausführen, wie zum Beispiel einen Exorzismus ausführen oder einen Gegenstand zerstören. Du kannst während deines Zugs sowohl eine spukspezifische Aktion ausführen als auch angreifen.

Spukwurf: Vor Beginn des Spuks musst du am Ende deines Zugs einen Spukwurf ausführen, wenn du einen Raum mit Omensymbol  entdeckt hast. Dabei wird eine der im Spiel befindlichen Omenkarten entsprechende Anzahl von Würfeln gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger als diese Zahl, beginnt der Spuk.

Spukentdecker: Der Spieler, der den Spuk eingeleitet hat, gilt als Spukentdecker. Der Spukentdecker schlägt den Spuk in der Spuktafel nach, um den Verräter zu ermitteln.

Stapel: Spielkarten und Raumplättchen werden gemischt und als verdeckte Stapel abgelegt, von denen die Spieler ziehen.

stehlen: Wer einem Gegner bei einem Angriff 2 oder mehr Punkte physischen Schaden zufügt, kann diesem Gegner einen tauschbaren Gegenstand oder ein tauschbares Omen stehlen, anstatt Schaden zu verursachen. Siehe „Spezialangriffe“ auf Seite 13.

Symbol: Alle Karten sind mit einem Symbol versehen. Der Rabe  steht für ein Omen, der Stierkopf  für einen Gegenstand und die Spirale  für ein Ereignis. Auf einigen Raumplättchen finden sich diese Kartensymbole wieder. Der erste Abenteuerer, der diesen Raum betritt, muss die Bewegung hier beenden und die entsprechende Karte ziehen.

Tür: Türen verbinden anliegende Räume. Du kannst dich durch eine Tür bewegen, wenn sie mit der Tür eines anliegenden Raums verbunden ist. Türen im Innern des Hauses sind immer offen.

Haustür: Im Gegensatz zu anderen Türen ist die Haustür (in der Eingangshalle) immer verschlossen. Du kannst die Haustür nicht benutzen oder das Haus verlassen, es sei denn, der Spuk besagt das Gegenteil.

verwenden: Alle Abenteuerer und einige Monster können Gegenstände (und viele Omen) verwenden. Einen Gegenstand zu verwenden bedeutet, damit einen Angriff, Würfelwurf oder jedwede andere Aktion durchzuführen, in die der Gegenstand involviert ist. Du kannst einen Gegenstand einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs verwenden.

Würfelwurf: Viele Karten, Räume und Spukregeln erfordern, dass Spieler für ihre Abenteuerer einen Würfelwurf von X+ absolvieren, wobei es sich bei „X“ um eine Variable handelt. (Zum Beispiel könnte ein Wissenswurf von 4+ erforderlich sein.) Es gibt keine Begrenzung dafür, wie oft in einem Zug gewürfelt werden kann, ein bestimmter Wurf kann allerdings nicht mehrmals pro Zug versucht werden. Jeder Würfel hat Seiten mit 0, 1 und 2 Augen. Würfel mit der angegebenen Anzahl Würfel und addiere alle Augen. Ist das Ergebnis größer oder gleich der erforderlichen Zahl, ist der Wurf erfolgreich. Siehe „Würfel“, Seite 12.

Eigenschaftswurf: Diese Würfelwürfe basieren auf einer der Eigenschaften des Abenteuerers (oder Monsters): Stärke, Tempo, Verstand oder Wissen. Die Anzahl der Würfel entspricht dabei dem derzeitigen Eigenschaftswert des Charakters (nicht dem Startwert, falls sich dieser verändert hat).



Aufgabenwurf: Einige Spukszenarien verlangen, dass für den Erfolg bei einer bestimmten Aufgabe gewürfelt wird (z. B. bei einem Exorzismus). Dieser Wurf kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

Zug: Vor Beginn des Spuks jeder Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt einen Zug aus. Es beginnt der Spieler, dessen Abenteurer als Nächster Geburtstag hat. Während eines Zugs kann ein Spieler sich bewegen, Räume entdecken, Gegenstände verwenden und würfeln. Nach Beginn des Spuks können Spieler außerdem einmal pro Zug angreifen.

Nach Beginn des Spuks beginnt die erste Runde immer mit dem Spieler links des Verräters und verläuft im Uhrzeigersinn (weiter nach links). Alle Helden führen jeweils einen Heldenzug durch. Nachdem alle Helden ihren Zug beendet haben, beginnt der Verräter mit seinem oder ihrem Verräterzug. Nach dem Zug des Verräters erhalten alle vom Verräter gesteuerten Monster einen Monsterzug.

Und wenn es für etwas keine Regel gibt?

Wir haben viele Stunden damit verbracht, dieses Spiel zu testen. Dennoch können Situationen vorkommen, in denen die Spielregeln oder die Spukbücher eine Frage zum Spielverlauf nicht eindeutig beantworten. Lasst euch davon nicht entmutigen. In so einem Fall könnt ihr euch als Gruppe darauf einigen, was am meisten Sinn ergibt. (Wenn das nicht funktioniert, könnt ihr eine Münze werfen.) Setzt anschließend eure Erkundung fort.