

Betrayal at House on the Hill - Règles du jeu

Description du jeu

Dans Betrayal at House on the Hill, chaque joueur choisit un personnage pour explorer une vieille maison délabrée. Au fur et à mesure que vous explorez la maison, vous découvrez de nouvelles pièces. Chaque fois que vous entrez dans une nouvelle pièce, vous pouvez trouver quelque chose... ou quelque chose peut vous trouver. Les explorateurs deviennent meilleurs (ou moins bon) dépendant de comment ils s'en sortent avec les surprises de la maison. La maison est différente à chaque partie.

Composants du jeu

- 1 livre de règle
- 2 livres de hantise (Le tome du traître et Les secrets de la survie)
- 44 tuiles de pièces
- 1 tuile de hall d'entrée (3 pièces)
- 6 figurines en plastique
- 6 cartes de personnage double face
- 30 clips en plastique
- 8 dés
- 1 piste de tour/dégâts
- 13 cartes de présage
- 22 cartes d'objet
- 45 cartes événements
- 291 jetons, incluant :
 - 12 larges jetons circulaires de monstres (avec dessin)
 - 204 jetons circulaires de monstres
 - 14 jetons carrés d'événement et de pièce
 - 43 jetons pentagonaux d'objets
 - 18 jetons triangulaires de jet de trait

Objectif du jeu

- Explorer la maison et rendre votre personnage plus fort jusqu'à ce que le scénario de hantise commence. Après cela, votre objectif est de remplir les conditions de victoire de votre camp, aussi bien pour le traître que pour un héros.

Mise en place

- Mettez de côté les livres de hantise. Vous les utiliserez une fois que la hantise est révélée.
- Chaque joueur choisit une carte de personnage. Il y a un explorateur différent sur chaque face d'une carte de personnage. Prenez en une.
- Attachez 4 clips en plastique à votre carte d'explorateur. Chacun devrait pointer une des caractéristiques vertes de base de l'explorateur pour sa vitesse, sa force, sa connaissance et sa santé mentale.

Table des matières

- [Objectif du jeu](#)
- [Mise en place](#)
- [Comment jouer](#)
- [Se déplacer](#)
- [Découvrir une nouvelle pièce](#)
- [Piocher des cartes](#)
- [Prévision, Objet et Evènement](#)
- [Pièces spéciales](#)
- [Utiliser des cartes objets et présage](#)
- [Tenter un jet de dé](#)
- [Faire une attaque](#)
- [Attaques spéciales](#)
- [La hantise](#)
- [Faire un jet de hantise](#)
- [Révéler la hantise](#)
- [Mise en place de la hantise](#)
- [Tour de hantise](#)
- [Les nouveaux pouvoirs du traître](#)
- [Comment fonctionner les monstres](#)
- [Gagner la partie](#)

- Mélangez le paquet de cartes de présage et mettez la à la portée de tout le monde. Faites de même pour les cartes d'objet et les cartes événements.
- Trouvez les tuiles de pièce Atterrissage de sous-sol, Hall d'entrée/Foyer/Grande cage d'escalier, et Atterrissage supérieur. Placez les de gauche à droite à distance raisonnable.
- Mélangez toutes les tuiles restantes ensemble et empilez les face cachée. (Ne vous souciez pas de l'étage qui est montré sur l'arrière des tuiles)
- Chaque joueur doit mettre sa figurine d'explorateur dans le Hall d'entrée (Chaque figurine d'explorateur correspond à la couleur à l'arrière de l'image d'explorateur sur sa feuille de personnage).
- Déterminez qui commence. L'explorateur qui a le prochain anniversaire commence. (Regardez sur la carte de personnage d'explorateur pour voir sa date d'anniversaire) Les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre après le premier explorateur.

Comment jouer

En commençant par le premier joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend un tour d'exploration de la maison.

A votre tour...

...vous pouvez faire autant des actions suivantes que vous voulez, dans n'importe quel ordre :

- Vous pouvez bouger
- Vous pouvez découvrir une nouvelle pièce
- Vous pouvez tenter un jet de dé
- Vous pouvez utiliser des objets ou des présages
- Vous pouvez attaquer (une fois durant votre tour après que la hantise ai commencé)

Avant que la hantise ne commence, vous devez faire un jet de hantise à la fin de votre tour si vous piochez une carte de présage (voir "[Faites un jet de hantise](#)"). Le jeu a quelques nouveaux une fois que la hantise a commencé (comme décrit dans "[La hantise](#)").

Se déplacer

Pendant le tour de votre explorateur, vous pouvez bouger d'un nombre de cases égal à la vitesse actuelle de votre personnage. Quand un effet de jeu vous fait piocher une carte, vous devez arrêter votre mouvement pour le reste du tour.

Découvrir une nouvelle pièce

Quand votre explorateur entre par une porte, et qu'il n'y à pas de pièce de l'autre côté, regardez la tuile supérieure de la pile. Si elle porte le nom de l'étage où vous êtes (rez-de-chaussée, sous-sol ou étage supérieur), retournez la et connectez la à la porte que vous venez de franchir. Rentrez alors dans la pièce. Ajoutez chaque nouvelle tuile aussi logiquement que vous le pouvez, en créant des pièces adjacentes avec des portes. (Assemblez les portes quand c'est possible)

Si la tuile supérieure ne peut pas aller à l'étage sur lequel vous êtes en ce moment, mettez-la de côté sur une pile de défausse.

Continuez de mettre les tuiles de côté jusqu'à ce que vous en

trouviez une qui correspond à votre étage. (Certaines tuiles vont sur plus d'un étage)

Un explorateur peut se déplacer à travers une porte si elle se connecte à une autre porte dans une pièce adjacente. Les portes sont toujours ouvertes. La seule exception est la porte d'entrée. Elle est toujours fermée. Vous ne pouvez pas quitter la maison ou utiliser la porte d'entrée sauf si un scénario de hantise dit le contraire. (Les pièces extérieures comme le Patio font toujours partie de la maison).

Les escaliers connectent les étages. Le grand escalier conduit toujours à l'étage supérieur. Les escaliers du sous-sol conduisent toujours au Foyer par une porte secrète. (Vous ne pouvez pas utiliser les escaliers du sous-sol jusqu'à ce que vous découvriez une pièce du sous-sol).

Certaines pièces ont aussi des règles sur elles, qui s'appliquent à votre explorateur à chaque fois que vous entrez dans la pièce.

Quelques pièces sont expliquées dans la partie "[Pièces spéciales](#)".

Piocher des cartes Prévion, Objet et Evènement

Une pièce peut avoir un symbole de carte sur elle. La première fois que vous découvrez une pièce avec un symbole de carte, vous devez arrêter votre mouvement dans cette pièce et piocher la carte appropriée.

Si la pièce a un symbole de spirale, piochez une carte événement. Lisez la à haute voix. Suivez les instructions, qui peuvent vous demander d'effectuer un jet de dé. Défaussez alors la carte sauf s'il est dit le contraire ou qu'elle a un effet rétroactif.

Si la pièce a un symbole de tête de taureau, piochez une carte objet. Lisez la à haute voix. Placez la face visible devant vous ; elle est maintenant en votre possession. Vous pouvez l'utiliser une fois immédiatement et une fois par tour, sauf s'il est dit le contraire.

Si la pièce a un symbole de corbeau, piochez une carte de présage. Lisez la à haute voix. Placez la face visible devant vous ; elle est maintenant en votre possession. Vous devrez peut être faire quelque chose immédiatement. A la fin de votre tour, vous devez faire un jet de hantise (Voir "[Faire un jet de hantise](#)").

Pièces spéciales

Plusieurs tuiles de pièces ont des règles imprimées sur elles, mais certaines ont aussi des règles spéciales, listées ici.

- Le hall d'entrée : Le hall d'entrée, le foyer et le grand escalier sont sur la même tuile de pièce mais ils comptent comme trois pièces séparées.

- L'ascenseur mystique : Cette tuile bouge aussi souvent que vous y entrez. Lancez 2 dés et mettez l'ascenseur à côté d'une tuile de l'étage approprié. (S'il n'y en a pas, laissez l'ascenseur où il est). Si vous tirez le même étage, vous pouvez bouger l'ascenseur à une autre porte sur l'étage. Vous ne pouvez utiliser l'ascenseur qu'une fois par tour.

- La descente de charbon : Entrer dans la descente de charbon et



L'ascenseur mystique



La descente de charbon

aller à l'atterrissage du sous-sol compte comme une case de mouvement. Un tour ne peut pas se terminer avec un explorateur ou un monstre sur la descente de charbon (Ce personnage va toujours glisser au sous-sol).

- La chambre forte : Une fois que la chambre forte a été ouverte, placer le jeton chambre forte vide sur elle.

- La pièce effondrée : Seulement le premier explorateur qui découvre la pièce effondrée doit faire le jet de vitesse écrit sur la tuile. Après cela, les explorateurs qui entrent dans la pièce peuvent soit ignorer cette particularité de la pièce, soit l'utiliser intentionnellement, dans quel cas l'explorateur subit encore le dommage. Tomber au sous-sol ne compte pas comme un mouvement.

Seul le premier joueur à tomber au sous-sol pioche et pose une tuile de sous-sol. Placez le jeton dessous de la pièce effondrée sur la pièce où ma première personne a atterri.

- La crypte : Les monstres ignorent les règles spéciales de cette pièce.

- La pièce du fourneau : Les monstres ignorent les règles spéciales de cette pièce.

- Le gouffre, les catacombes, la chambre forte et la tour : Se sont toutes des pièces barrières. Une barrière peut vous arrêter dans votre mouvement vers l'autre côté de la pièce. Traverser une barrière requiert un jet de caractéristique écrit sur la tuile (que ce soit la force, la vitesse, la santé mentale ou la connaissance). Vous pouvez tenter ce jet une fois pendant votre tour. Traverser une barrière ne compte pas comme un point de mouvement. Si vous ratez le jet, vous ne pouvez pas traverser la barrière, mais vous pouvez toujours repartir par où vous êtes venu. Les monstres ignorent toujours les barrières.



Le gouffre



Les catacombes



La tour

Utiliser des cartes objets et présage

Vous pouvez utiliser un objet une fois à n'importe quel moment de votre tour. La plupart des cartes de présage (sauf la carte morsure) sont aussi des objets que vous gardez, et ils sont utilisés comme les autres objets.

Une fois durant votre tour, vous pouvez faire chacune des actions suivantes :

Donner un objet à un autre explorateur dans la même pièce (si vous acceptez tous les deux).

Lâcher n'importe quel nombre d'objets (Si vous le faites, placez un



La chambre forte



La pièce effondrée



La crypte



La pièce du fourneau

jeton de pile d'objets dans la pièce). Un autre explorateur (ou vous) pourra prendre plus tard une partie ou tous les objets de la pile, en retirant le jeton si tous les objets ont été pris.

Prendre un ou plusieurs objets d'une pile d'objets.

Quelques objets comme l'armure ne peuvent être donnés, mais ils peuvent être lâchés et ramassés.

Quelques présages, comme le chien, ne sont pas des objets, ils ne peuvent donc pas être donnés ou lâchés. Ce sont des compagnons qui suivent l'explorateur qui a leur garde (le chien, la fille et le fou fonctionnent comme ça).

Tenter un jet de dé

Plusieurs fois pendant la partie, vous devrez lancer les dés. Par exemple, vous pourriez devoir faire un jet de dé pour une carte que vous venez de piocher ou quand votre explorateur se déplace sur une tuile de pièce.

Si une carte vous dit de lancer un nombre de dé déterminé, faites le comme il est dit et additionnez le nombre de points sur chaque dé pour obtenir le résultat du jet de dé. Appliquez alors ce que dit la carte pour ce résultat.

Parfois, une carte ou une pièce vous dit de faire un jet de dé basé sur une des caractéristiques de votre explorateur (Vitesse, force, santé mentale ou connaissance). Quand cela arrive, lancez autant de dé que votre explorateur a comme valeur actuelle pour cette caractéristique. Par exemple, si votre explorateur doit tenter un jet de santé mentale et qu'il a 4 en santé mentale pour l'instant, il lance 4 dés et compte le nombre de points pour connaître le résultat. Que vous réussissiez ou que vous ratiez, la carte ou la tuile dit ce qu'il va se passer pour ce résultat.

Faire une attaque

Une fois pendant votre tour, vous pouvez attaquer un adversaire qui se trouve dans la même pièce que vous. Vous ne pouvez attaquer personne tant que la hantise n'a pas commencé.

Quand vous effectuez une attaque, lancez autant de dés que vous avez en force. Votre adversaire fait de même. Celui qui obtient le plus haut résultat inflige des dommages physiques à son adversaire. Ce joueur bat son adversaire. Le total des dégâts est égal à la différence entre les deux jets (par exemple, si vous obtenez un 6 et que votre adversaire a un 5, vous lui infligez 1 point de dommage physique). S'il y a égalité, personne n'est blessé.

Quand vous prenez des dommages physiques, vous baissez la valeur de force et/ou de vitesse de votre explorateur d'un nombre total d'espaces égal au total de dégâts que vous venez de subir.

Une fois que la hantise a commencé, si l'une de vos caractéristiques (Vitesse, force, santé mentale ou connaissance) tombe sur le symbole de crâne, votre explorateur meurt. Avant que la hantise ne commence, personne ne peut mourir – cela signifie

qu'aucune caractéristique ne peut descendre en dessous du plus bas nombre de la liste.

Quand une carte ou une hantise vous laisse attaquer avec la santé mentale ou la connaissance, alors vous infligez des dommages mentaux. Vous et votre adversaire réduisez alors vos caractéristiques de santé mentale et/ou de connaissance.

Vous ne pouvez pas utiliser une caractéristique pour attaquer un adversaire qui ne la possède pas. Par exemple, si un monstre n'a pas de santé mentale, vous ne pouvez pas faire une attaque de santé mentale contre lui.

Quelquefois quand vous attaquez, vous faites autre chose que de blesser votre adversaire. Par exemple, vous pouvez être capable de lui voler un objet (voir Attaques spéciales).

Les monstres sont seulement sonnés quand vous les battez, sauf si une hantise spécifie le contraire.

Exemple de blessure

Disons que votre explorateur, Jenny LeClerc, vient juste d'attaquer un Loup-garou. Elle possède une force de 4, donc vous lancez 4 dés pour la faire attaquer. Vous obtenez un 5 sur votre jet d'attaque. Le traître obtient 8 pour le loup-garou ! Jenny doit alors subir 3 points de dommage physique. Vous choisissez de baisser sa force de 2 espaces et sa vitesse de 1 espace (en faisant glisser les clips en plastique sur le nouveau nombre). Jenny est toujours vivante, mais elle souffre !

Attaques spéciales

Attaques à distance : Le revolver vous autorise d'attaquer quelqu'un dans une pièce pour laquelle vous avez une ligne de vue – un chemin qui mène par une ligne droite ininterrompue à travers des portes. Vous ne prenez aucun dégât si vous perdez l'attaque.

Certains monstres peuvent aussi faire des attaques à distance.

Voler des objets : Si vous attaquez quelqu'un et que vous lui infligez 2 points ou plus de dommage physique, vous pouvez voler un objet échangeable à la place de faire les dégâts. Vous ne pouvez pas faire cela avec une attaque à distance.

La hantise

Faire un jet de hantise

Avant que la hantise ne commence, vous devez lancer 6 dés à la fin de chaque tour pendant lequel vous avez pioché une carte de présage. Cette action est appelée faire un jet de hantise. Si vous obtenez un total inférieur au nombre de cartes de présage piochées jusque là dans la partie, la hantise commence. Le joueur qui fait débiter la hantise est appelé le révélateur de hantise.

Par exemple, si vous piochez une carte de présage à votre tour, et

Vous voulez voir les probabilités sur le nombre de jets nécessaire pour que débute la hantise, c'est [ici](#).

que les joueurs ont déjà pioché un total de 4 cartes hantise pendant la partie, vous devrez obtenir un résultat de 4 ou moins à votre jet de hantise pour débiter la hantise.

Révéler la hantise

Quand un joueur effectue un jet de hantise et débute la hantise, ce joueur regarde à la première page du livre "les secrets de la survie" ou "le livre du traître". Un tableau de hantise sur cette page montre quelle hantise a été révélée...et qui est le traître.

Le tableau à l'intérieur du livre possède une liste de cartes de présage (en entrée supérieure du tableau) et une liste de pièces (en entrée gauche du tableau). Regardez le nom de la dernière carte de présage qui a été piochée avant le jet de hantise et la pièce dans laquelle est le joueur qui vient de réussir le jet de hantise. Trouvez le numéro de hantise correspondant. C'est la hantise que vous allez jouer.

Quand vous savez qui est le traître, donnez lui le livre du traître. Le révélateur de hantise (celui qui a réussi le jet de hantise) n'est pas forcément le traître.

Cas spéciaux : si deux joueurs ou plus peuvent être le traître, et que l'un d'eux est le révélateur de hantise, ce sera celui-ci qui jouera le traître. Si aucun d'eux n'est le révélateur de hantise, alors, ce sera le joueur le plus près de la gauche du révélateur de hantise.

Mise en place de la hantise

Faites les choses suivantes au début de la hantise :

Le traître prend le livre du traître et quitte la pièce. Le traître lit uniquement la hantise qui commence maintenant.

Le reste des joueurs devient des héros. Ils prennent en connaissance la hantise avec le même numéro dans les secrets de la survie (Les héros devraient aussi brièvement s'entendre sur ce qu'ils vont faire pour survivre). Quand tout le monde est prêt (le traître y compris), le traître revient dans la pièce. Les deux côtés (les héros et le traître) vont faire tout ce que dit la section Maintenant des livres de hantise (par exemple, parfois vous devrez mettre des jetons dans la maison ou piocher des cartes).

Tour de hantise

Le premier tour commence toujours par le joueur à gauche du traître et continue dans le sens des aiguilles d'une montre (en s'éloignant du traître). Chacun des héros a donc un tour de héros. Après que chaque héros ait eu son tour, le traître a son tour de traître. Après que le traître ait eu son tour, les monstres contrôlés par le traître obtiennent un tour de monstre (un des joueurs joue deux tours, un pour le traître et un pour les monstres). Alors le premier joueur à la gauche du traître a un nouveau tour et ainsi de suite.

Les héros et le traître sont toujours des explorateurs. Ils peuvent faire les mêmes choses qu'ils faisaient avant que la hantise commence, excepté le fait qu'ils ne doivent plus tenter de jet de hantise (même si l'un d'eux pioche une carte de présage). Le traître doit dire aux héros ce qu'il fait à chaque tour, mais pas pourquoi ; les héros doivent faire de même.

Après que la hantise ait commencé, les explorateurs peuvent mourir. Si une des 4 caractéristiques d'un explorateur descend jusqu'au squelette, il meurt. Parfois pendant une hantise, un héros va devenir traître quand il meurt.

Parfois le traître est transformé ou disposé autrement au début de la hantise, mais le traître continue toujours à avoir un tour après les héros.

Même si le traître meurt, aussi longtemps que les monstres peuvent réussir les objectifs du scénario, les monstres ont toujours un tour (et le traître les

contrôle).

Les nouveaux pouvoirs du traître

Quand votre explorateur devient un traître, vous pouvez utiliser les habilités suivantes (sauf si une hantise dit le contraire) :

- Vous pouvez utiliser ou ignorer n'importe quel effet de pièce qui n'inflige pas de dégât ou des cartes que vous piochez. Vous pouvez traverser le gouffre, décider où ira l'ascenseur mystique, quitter la pièce sans jeter de dé, et ainsi de suite.
- Vous pouvez choisir de ne pas être affecté par une carte événement. Si vous choisissez d'être affecté par une, vous devez accepter n'importe quel jet ou pénalité.
- Après que vous ayez fini votre tour, vous déplacez et attaquez avec tous les monstres, s'il y en a. Même si le traître meurt, vous continuez à contrôler les monstres. Dans certaines hantises, les monstres sont toujours capables de réussir les objectifs d'une hantise après que le traître soit mort.

Comment fonctionnent les monstres

Les monstres se jouent un peu différemment des explorateurs. Toutes les règles suivantes s'appliquent sauf si une hantise dit le contraire.

- Les monstres se déplacent différemment. Au début du tour des monstres, lancez un nombre de dé égal à chaque vitesse des monstres. Cela donne le nombre de point de mouvement que les monstres peuvent utiliser pour ce tour. Pour les groupes d'un même type de monstre (Chauves souris ou zombies, par exemple), lancez juste une fois pour le groupe entier. Chaque monstre de ce type peut alors se déplacer de ce nombre de pièce.
- La plupart des monstres ne peuvent être tués. Si un monstre subit une blessure, il est sonné et perd son prochain tour. Quand un monstre est sonné, retournez son jeton. A la fin du prochain tour des monstres, retournez le à nouveau. Les monstres sonnés ne peuvent pas ralentir le mouvement d'un explorateur.
- Comme les explorateurs, un monstre ne peut attaquer qu'une fois pendant son tour. Les monstres utilisent souvent des caractéristiques autre que la force pour attaquer. Ils ne peuvent effectuer aucunes des attaques spéciales citées dans "[Attaques spéciales](#)" (sauf si un scénario de hantise dit le contraire).
- Comme le traître, les monstres peuvent ignorer tous les effets des pièces qui n'infligent pas de dégât. Ils peuvent utiliser la descente de charbon, la pièce effondrée, la galerie, l'ascenseur mystique, et les tuiles d'escalier, avec plusieurs des options spéciales de mouvement décrites sur des cartes (comme les escaliers secrets), sauf si ces cartes précisent qu'elles sont réservées à des explorateurs. Ils ignorent les effets de la pièce du fourneau et de la crypte.
- Les monstres ne peuvent explorer de nouvelles pièces.
- Les monstres ne peuvent porter d'objets (sauf si la hantise dit le contraire). Si un monstre qui peut porter des objets est sonné, il perd tous ses objets et place un jeton de pile d'objets dans la pièce. Le monstre ne peut prendre les objets avant d'avoir un tour d'action.

Gagner la partie

Le premier côté (traître ou héros) qui réussit ses objectifs de hantise gagne la partie.

Au moins un héros doit survivre pour que les héros gagnent. Cependant, quelques hantises ont des objectifs qui sont écrits pour que le traître puisse encore gagner après qu'il soit mort. Par exemple, les monstres que le joueur contrôle peuvent être capable de gagner le jeu sans l'aide du traître.

La partie finit quand un des côtés réussit ses objectifs (listés dans la section « Vous gagnez quand » des livres de hantise). Quand cela arrive, quelqu'un

Se déplacer avec des ennemis

Pour chaque adversaire dans une pièce où vous vous trouvez une fois que la hantise a commencé, vous devez utiliser un point de mouvement supplémentaire pour quitter la pièce. Un adversaire est un explorateur ou un monstre qui veut arrêter votre mouvement. Peut importe le nombre de pénalité que vous devez subir au cours d'un tour, vous pouvez toujours vous déplacer d'une case.

du camp vainqueur lit tout haut la section « Si vous gagnez » du livre de hantise.

[Retour à la page d'accueil](#) - [Retour à l'index](#) - [Retour à la fiche](#)

