12세 이상

언덕 위 집에서의 배반®

브루스 글라스코의 전략 게임 – 2판

규칙서

탐험가 3인부터 6인을 위한 유령의 집 체험.

목차

게임 개요 3
게임 구성물 3
게임 목적 3
게임 준비 3
게임 진행 5
이동하기 6
새로운 방 발견하기 6
사건이나 물품, 징조 카드 뽑기 10
물품이나 징조 카드 사용하기 11
주사위 굴림 시도하기 12
공격 하기 13
헌트 15
헌트 굴림 하기 15
헌트 폭로하기 15
헌트 준비 16
헌트 진행 16
배반자의 새로운 능력 17
숨겨진 배반자가 있는 헌트 18
괴물들이 행동하는 방법 18
게임에서 승리하기 19
용어 사전 20
옆줄 주
특성 5
특별한 방 7
선택 규칙: 헌트 선택하기 16
관련 규칙이 없다면 어떻게 합니까? 23

SECOND EDITION CREDITS

Design: Bruce Glassco

Development: Bruce Glassco and Bill McQuillan

New Haunts: Bruce Glassco, Steve Darlington, Jeremy Lennert

Additional Playtesting: Amory Fischer, Rick, Sarah, Lisa, and Elinor Glassco, Sylvia and Carolina Glauster, Jeremy Lennert, Matt Picioccio, John Warner

Editing: Jennifer Clarke Wilkes

Art Direction: Jon Schindehette and Ryan Sansaver

Graphic Design: Hillary Husted, Mike Demaine, Ryan Sansaver

Production Management: Godot Gutierre and Raini Applin Rosta

Box Illustration: Shelly Wan

Brand Management: Brian Hart

Thanks to all of our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

게임 개요

*언덕 위 집에서의 배반*에서, 각 플레이어는 으스스하고 오래된 집을 조사할 **탐험가**를 선택합니다. 당신은 그 집을 탐험하는 동안에 새로운 방들을 발견합니다. 당신은 새로운 방에 들어갈 때마다 무언가를 발견할지도 모릅니다... 또는 무언가가 *당신*을 발견할지도 모릅니다. 탐험가들은 게임 중에 그 집의 놀라운 일들을 어떻게 처리하는가에 따라 (더 좋게 또는 더 나쁘게) 바뀝니다. 당신이 그 집을 만들 때마다 그 집은 달라집니다.

한 탐험가는 게임 중의 무작위 시점에 **헌트**라 불리는 시나리오를 격발합니다. 헌트가 폭로되면 한 탐험가는 그의 이전 동료들을 이기려 애쓰는 **배반자**가 됩니다. 나머지 탐험가들은 생존하려 몸부림치는 **영웅**이 됩니다. 그때부터 게임은 – 종종 죽음으로 끝나는 – 배반자와 영웅들 사이의 싸움이 됩니다.

본 게임에는 헌트 50개가 있고, 각 헌트는 서로 다른 이야기를 말합니다. 당신은 언덕 위의 그 집에서 살거나 죽지만 탐험하는 것은 당신의 임무입니다.

게임 구성물

규칙서 1권

헌트 소책자 2권
(*배반자의 대책 및 생존의 비밀들*)

방 타일 44개

Entrance Hall 현관/Foyer 휴게실/Grand Staircase 대층계 타일 1개

플라스틱 탐험가 피규어 6개

양면 인물 카드 6장

플라스틱 클립 30개

주사위 8개

턴/피해 트랙 1개

OMEN 징조 카드 13장

ITEM 물품 카드 22장

EVENT 사건 카드 45장

토큰 149개, 다음을 포함함:

- 큰 원형 괴물 토큰 12개
- 작은 원형 괴물 토큰 91개 *(빨간색과 주황색, 노란색, 초록색, 파란색, 보라색, 자홍색)*
- 사각형 사건 토큰과 방 토큰 14개
- 오각형 Item 물품 토큰 14개
- 삼각형 특성 (Might 완력과 Sanity 분별력, Knowledge 지력) Roll 굴림 토큰 18개

게임 목적

헌트가 시작될 때까지 집을 탐험하고 당신의 탐험가를 더 강하게 만드십시오. 그 이후에 당신의 목표는 배반자나 영웅으로서 먼저 당신 편의 승리 조건을 충족시키는 것입니다.

게임 준비

- ***배반자의 대책*과 *생존의 비밀들* 헌트 소책자들을 한쪽에 두십시오.** 헌트가 폭로된 후에 당신은 그것들을 사용할 것입니다.
- **각 플레이어는 인물 카드 1장을 선택합니다.** 인물 카드의 각 면에 서로 다른 탐험가가 있습니다. 하나를 고르십시오.

- **플라스틱 클립 4개를 당신의 인물 카드에 끼우십시오.** 각 클립은 그 탐험가의 속력과 완력, 분별력, 지력의 시작 숫자를 가리켜야 합니다. 시작 숫자는 초록색입니다.

- 징조 카드들을 **섞고** 모두가 닿을 수 있는 곳에 뒤집어서 한 더미로 두십시오. 물품 카드와 사건 카드에 대해서도 마찬가지입니다.
- **Basement Landing 지하층계참** 방 타일과 **Entrance Hall 현관/Foyer 휴게실/Grand Staircase 대층계** 방 타일, **Upper Landing 상층계참** 방 타일을 찾으십시오. 그 타일들을 왼쪽에서 오른쪽으로 꽤 멀리 떨어뜨려 두십시오.

- **나머지 방 타일들 전부를 함께 섞고** 뒤집어서 한 더미로 두십시오. (타일들의 뒷면에 어느 층이 보이는지에 대해 걱정하지 마십시오.)
- **각 플레이어는 그의 플라스틱 탐험가 피규어를 현관에 놓습니다.** (각 탐험가 피규어는 그의 인물 카드에 있는 탐험가 그림의 배경색과 일치합니다.)
- **주사위들을** 잘 닿는 곳에 **두십시오.** 당신은 게임 내내 그것들이 필요할 것입니다.
- **먼저 할 플레이어를 정하십시오.** 돌아오는 생일이 가장 가까운 탐험가가 가장 먼저 합니다. (당신의 탐험가의 생일을 확인하기 위해서 그 탐험가 인물 카드를 보십시오.) 플레이어들은 첫 번째 탐험가를 따라 시계 방향으로 턴을 가집니다.

준비 이후에 테이블은 아래처럼 보여야 합니다.

게임 진행

첫 번째 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로, 각 플레이어는 집을 탐험할 턴을 가집니다.

용어에 대한 주: *편의상, 본 규칙서는 (영웅과 배반자를 포함한) 탐험가든 괴물이든 상관없이 행동을 수행하거나 카드나 타일에 영향을 받은 인물을 언급하기 위해서 "당신"을 사용합니다. (탐험가와 같은) 특정한 인물 종류에 영향을 주는 규칙은 그 용어를 사용합니다.*

특성

각 탐험가는 그 인물 카드에 있는 숫자 줄들에 보이는 것처럼 **특성** 4종류를 가집니다: **속력**과 **완력**, **분별력**, **지력**. 속력과 완력은 **육체적** 특성들이고, 분별력과 지력은 **정신적** 특성들입니다.

다수의 카드와 타일, 다른 게임 효과는 당신의 특성들을 높이고 낮춥니다. 효과가 특성을 높이거나 낮출 때에 당신은 그 플라스틱 클립을 그 영향이 가리키는 만큼 여러 칸 미끄러뜨립니다. *예를 들어서, Zoe Ingstrom 조 잉스트롬의 시작 완력은 3입니다. 효과가 그녀의 완력을 2점 높인다면 당신은 완력 클립을 최대 숫자를 향해 2칸, 그녀의 완력을 4까지 미끄러뜨려 높일 것입니다.* 각 특성에는 그 줄에서 가장 높은 숫자인 **최대 숫자**가 있는데, 효과가 그 특성을 높이려 하더라도 그 특성은 초과될 수 없습니다.

각 특성에는 그 줄의 최소 숫자 아래에 **두개골** 기호 도 있습니다. 일단 헌트가 시작되면 당신의 특성들 중 어떤 것이라도 두개골 기호까지 낮아진다면 당신의 탐험가는 죽습니다. 헌트가 시작되기 전에 아무도 죽을 수 없습니다 – 즉 아무 특성도 그 줄의 최소 숫자 아래로 내려갈 수 없습니다 (그 대신에 그 특성은 최소 숫자에 머무릅니다).

조의 시작 분별력은 5입니다. 효과가 그녀의 분별력을 2점 낮춘다면 당신은 분별력 클립을 두개골 기호를 향해 2칸, 그녀의 분별력을 3까지 미끄러뜨려 낮출 것입니다. (일단 헌트가 시작되면 조의 분별력이 2점보다 큰 수만큼 낮아질 때에 그녀는 죽을 것입니다.)

피해: 다수의 카드와 타일, 다른 게임 효과는 당신의 탐험가에게 피해를 줄 수 있습니다. 당신은 **육체적 피해**를 받을 때에 그 피해를 속력과 완력 사이에서 당신이 원하는 대로 나눌 수 있습니다. 당신은 그 특성들의 클립을 당신이 받은 피해의 총 양만큼 여러 칸 미끄러뜨립니다.

분별력이나 지력에 대한 공격은 **정신적 피해**를 줍니다. 이것은 육체적 피해와 똑같이 작용하지만 당신은 그 피해를 속력과 완력 대신에 분별력과 지력 사이에서 당신이 원하는 대로 나눕니다.

당신의 턴에 ...

... 당신은 다음 행동들을 당신이 원하는 만큼 여러 번, 원하는 순서대로 할 수 있습니다:

- **이동하기.**
- 새로운 방 **발견하기.**
- 물품이나 징조 카드 **사용하기.**
- **주사위 굴림 시도하기.**
- **공격 하기** (헌트가 시작된 후에 당신의 턴 동안에 1번).

헌트가 시작되기 전에 당신은 징조 카드를 뽑는다면 당신의 턴의 종료 시에 **헌트 굴림**을 시도해야 합니다 (15쪽에 있는 "헌트 굴림 하기"를 보십시오). (15쪽에 있는 "헌트"에 설명된 것처럼) 헌트가 시작된 후에 게임에는 새로운 전환이 조금 있습니다.

이동하기

당신은 당신의 턴에 당신의 탐험가의 현재 **속력 숫자**만큼 여러 칸 이동할 수 있습니다. 당신은 당신의 이동 중에 (물품 사용하기나 공격하기와 같은) 행동들을 수행할 수 있습니다. 하지만 게임 효과가 어떤 이유로든 당신이 카드를 뽑게 만든다면 당신은 당신의 턴의 나머지 시간 동안에 이동을 멈춰야 합니다.

이동하기의 예

이 예에서, 당신의 탐험가가 속력 3을 가진다면 당신은 **현관**에서 **휴게실**로, 그 다음에 **휴게실**에서 **주방**으로, 그 다음에 **주방**에서 **식당**으로 이동할 수 있습니다. 당신은 모험을 더 즐긴다면 **현관**이나 **휴게실**의 빈 출입문들 중 1개를 지나가서 새로운 방을 발견할 수 있습니다. 당신이 발견하는 새로운 방이 당신에게 카드를 뽑는 것을 요구하지 않는다면 당신은 계속 갈 수 있지만 ... 그 방이 요구한다면 당신은 멈춰야 합니다.

새로운 방 발견하기

당신의 탐험가가 출입문에 들어가고 반대편에 방이 없다면 방 더미의 맨 위 타일을 보십시오. 그 타일에 당신의 탐험가가 있는 층의 이름 (**Ground 지상층**이나 **Upper 상층**, **Basement 지하층**)이 있다면 그 타일을 뒤집어서 당신이 방금 들어간 출입문에 연결하십시오. 그 다음에 그 방으로 이동하십시오. 당신은 그 방을 발견하였습니다.

각 새로운 타일을 당신이 할 수 있는 한, 논리적으로 추가하며 가능한 한, **출입문들**을 연결함으로써 인접한 방을 생성하십시오. 출입문들 전부를 맞추는 것이 불가능하다면 당신은 그 대신에 (유령의 집에서 드물지 않은) 막힌 출입문이나 판자를 친 창문과 같은 **가짜 요소**를 생성합니다.

특별한 방

몇몇 방 타일에는 그 효과를 요약하는 인쇄된 규칙이 있습니다. 그 방들 중 다수에는 이 부분에서 설명된 추가 규칙이나 추가 설명이 있습니다. 이 타일들에는 그 방 이름 옆에 인쇄된 별표 (*)가 있습니다.

Chasm 틈과 Catacombs 지하묘지, Vault 금고실, Tower 탑

이 방들 전부는 **장벽 방**입니다. 장벽 방은 두 부분을 가지고 당신이 그 방의 반대편으로 이동하는 것을 막을 수 있습니다. 장벽을 건너가는 것은 그 타일에 인쇄된 **특성 굴림** (속력과 완력, 분별력, 지력 중 1종류)를 요구합니다. 당신은 당신의 턴 동안에 1번, 이 굴림을 시도할 수 있습니다. 장벽을 건너가는 것은 칸을 이동한 것으로 간주되지 않습니다. 당신이 그 굴림에 실패한다면 당신의 이동은 끝납니다. 당신은 당신의 다음 턴에 건너가기 위해서 굴림을 시도하거나, 또는 당신이 온 길로 되돌아갈 수 있습니다.

탐험가들은 같은 방에 있지만 장벽의 반대편에 있는 다른 탐험가와 싸울 수도 없고 상호작용할 수도 없습니다. 괴물들은 항상 장벽을 무시하지만 괴물이 장벽 방에서 그들의 이동을 끝낸다면 배반자는 그 괴물이 장벽의 어느 쪽에 있는지 결정해야 합니다.

타일이나 카드가 당신을 장벽 방에 빠뜨리게 한다면 당신은 그 방의 어느 쪽에 빠지는지를 결정합니다. 도착이 (Collapsed Room 무너진 방이나 Secret Passage 비밀통로와 같은) 사각형 토큰을 새로운 방에 놓는 것을 요구한다면 그 토큰은 그 방의 당신이 선택한 편에 영구적으로 놓입니다.

Entrance Hall 현관과 Foyer 휴게실, Grand Staircase 대층계

현관과 휴게실, 대층계 전부는 같은 타일에 있지만 그 방들은 분리된 방 3개로 간주됩니다. 그 타일의 한 방에서 인접한 방으로 이동하는 것은 이동 1칸으로 간주됩니다. 대층계와 Upper Landing 상층계참은 분리된 방 2개입니다.

Coal Chute 석탄활송로

당신은 이 방에 들어갈 때에 즉시 Basement Landing 지하층계참으로 이동합니다. 석탄활송로에 들어가서 지하층계참으로 미끄러지는 것은 이동 1칸으로 간주됩니다. 탐험가는 석탄활송로에서 턴을 끝낼 수 없습니다.

Collapsed Room 무너진 방

무너진 방을 가장 먼저 발견하는 탐험가만이 그 타일에 인쇄된 속력 굴림을 시도해야 합니다. 그 이후에 그 방에 들어가는 탐험가는 그 방의 효과를 무시하거나, 또는 지하층으로 가기 위해서 그 효과를 의도적으로 사용합니다. 지하층으로 떨어지는 것은 이동한 것으로 간주되지 않지만 그 탐험가는 여전히 피해를 받습니다.

무너진 방에서 지하층으로 가장 먼저 떨어진 탐험가만이 지하층 방 타일 1개를 뽑아서 집에 연결합니다. 사각형 Below Collapsed Room 무너진 방의 밑 토큰을 그가 떨어져 도착한 방에 놓으십시오. 새로운 지하층 방 타일을 이미 탐험된 지하층 방에 인접하도록 연결하십시오. 그러한 방이 없다면 그 타일을 지하층계참에 인접하도록 연결하십시오. 지하층 방 타일들 전부가 이미 놓였다면 기존의 지하층 방을 선택하십시오.

무너진 방에 가장 먼저 들어간 인물이 괴물이라면 새로운 타일을 뽑는 대신에 기존의 지하층 방을 선택하고 그 괴물 토큰을 그 방에 놓으십시오.

Junk Room 고물방

당신이 이 방에서 나오는 동안에 이 방이 당신의 속력을 낮추고 당신의 새로운 속력이 당신이 나오기에 충분한 이동 포인트를 가지지 않게 하더라도 당신은 여전히 나갑니다. 당신은 그 대신에 고물방에 인접한 방에서 이동을 멈춥니다.

Mystic Elevator 신비한 엘리베이터

당신이 이 방에 들어가자마자 이 타일은 이동합니다. 주사위 2개를 굴리고 그 타일을 해당하는 층의 출입문에 연결하십시오. (그러한 방이 없다면 엘리베이터 타일을 원래 있던 곳에 남겨두십시오.) 당신은 신비한 엘리베이터가 있는 층의 결과를 굴린다면 엘리베이터 타일을 이동시켜서 그 층의 다른 출입문에 연결시킬 수 있습니다. 당신은 당신의 턴 동안에 엘리베이터를 1번만 사용할 수 있습니다.

특별한 방 *계속*

괴물들과 배반자 모두는 주사위를 굴리지 않고 신비한 엘리베이터를 사용하여 그들이 바라는 곳으로 갈 수 있습니다. 하지만 그 타일은 여전히 배반자/괴물 턴들 전체 동안에 1번만 이동합니다. 다시 말하면, 배반자가 그의 턴 동안에 신비한 엘리베이터를 사용한다면 괴물이 다음 괴물들의 턴에 엘리베이터에 들어가더라도 엘리베이터는 동작하지 않을 것입니다. 영웅은 신비한 엘리베이터에 들어가는 턴마다, 또는 그 영웅이 엘리베이터에서 이동하지 않고 소비한 턴의 종료 시에 목적지 층에 대해 굴림을 해야 합니다.

탐험가들이 1명 이상 이미 신비한 엘리베이터에 있고 다른 탐험가가 엘리베이터에 들어가서 0의 결과를 굴린다면 엘리베이터에 있는 탐험가들 전부는 피해를 받습니다.

(Collapsed Room 무너진 방이나 Secret Passage 비밀통로와 같은) 다른 타일이나 카드의 효과가 신비한 엘리베이터로 이어진다면 엘리베이터가 이동하더라도 그 효과에 의해 놓인 토큰은 엘리베이터에 남습니다.

Vault 금고실

(무너진 방이나 비밀통로와 같은) 타일이나 카드가 당신을 이 방에 빠뜨리게 한다면 당신은 잠겨진 금고실 밖에 도착합니다. 일단 금고가 열리면 사각형 Vault Empty 빈 금고실 토큰을 그 방에 놓으십시오. 배반자는 금고실 문을 자동으로 열지 않습니다: 그는 그 문을 열기 위해서 굴림을 시도해야 합니다.

새로운 방 발견하기 *계속*

당신은 가짜 출입문을 지나갈 수 없습니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 가짜 창문들은 카드 효과나 헌트의 목적으로 창문으로 간주되지 않습니다.

맨 위 타일이 당신의 탐험가가 있는 층에 갈 수 없다면 그 타일을 버리는 더미에 뒷면이 보이도록 두십시오. 당신이 당신이 있는 층에 작용하는 타일을 찾을 때까지 타일들을 계속 한쪽에 두십시오. (몇몇 타일은 여러 층에 작용합니다.)

출입문이 인접한 방에 있는 다른 출입문과 연결되어 있다면 당신은 그 출입문을 지나갈 수 있습니다. 출입문들은 항상 열려 있습니다. 한 예외가 **Front Door 정문**입니다. 그것은 항상 잠겨 있습니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 당신은 집에서 떠날 수도 없고 정문을 사용할 수도 없습니다. (Patio 난간뜰과 같은 "외부" 방들은 여전히 집의 일부입니다.)

계단들은 층들을 연결합니다. **Grand Staircase 대층계**는 항상 **Upper Landing 상층계참**과 연결되어 있습니다. **Stairs from Basement 지하층으로부터의 계단**은 항상 비밀 문을 통하여 **Foyer 휴게실**로 그리고 그 방으로부터 이어집니다. (당신은 지하층에서 그 방을 발견할 때까지 지하층으로부터의 계단을 사용할 수 없습니다.)

타일을 놓음으로써 층을 봉쇄할 수 있습니까?

당신은 타일을 층을 봉쇄하는 (즉 그 층에 다른 방을 연결할 아무 방법도 남기지 않는) 방법으로 놓을 수 없습니다. 타일의 유일한 가능한 배치가 층을 봉쇄할 것이라면 그 타일을 버리고 당신이 출입문을 남기는 타일을 뽑을 때까지 새로운 타일들을 뽑으십시오. 그 층의 남은 타일들 전부가 그 층을 봉쇄할 것이라면 현재 턴을 가진 플레이어는 그 층에 출입문들이 더 있을 때까지 그 층을 재배치합니다.

Mystic Elevator 신비한 엘리베이터가 나중에 한 층으로부터 이동할 때에 그 엘리베이터의 이동은 다른 층을 봉쇄할지도 모릅니다. 신비한 엘리베이터에 대한 굴림이 다른 층을 봉쇄하게 할 것이라면 엘리베이터는 이동하지 않습니다.

몇몇 방 타일에는 징조나 물품, 사건 카드를 나타내는 기호가 있습니다 (다음 쪽에 있는 "사건이나 물품, 징조 카드 뽑기"를 보십시오). 방 타일들에는 또한 인쇄된 규칙 텍스트가 있을지도 모르는데, 그것은 탐험가가 그 방에 들어갈 때마다 (또는 몇몇 경우에는 나올 때마다) 적용됩니다. 방에 규칙 텍스트와 기호 모두가 있다면 먼저 그 기호에 대한 카드를 뽑으십시오. 그 다음에 그 방의 지시를 따르십시오.

몇몇 방은 이동에 영향을 줍니다. 다수의 방에는 추가 규칙이 있는데, 그것은 7–8쪽에 있는 "특별한 방"에 명시되어 있습니다.

우리가 방 타일 더미의 끝에 도달하면 어떻게 합니까?

당신이 방 타일 더미 전체를 다 쓴다면 당신이 버리는 더미에 놓은 타일들을 섞어서 그것들로 새로운 더미를 시작한 다음에 새로운 더미로 계속하십시오. 당신은 집의 한 층 (Ground 지상층이나 Upper 상층, Basement 지하층)의 방 타일들을 다 쓴다면 그 층의 방을 더 이상 발견할 수 없습니다 – 당신은 그 층의 방들 전부를 찾아냈습니다.

사건이나 물품, 징조 카드 뽑기

몇몇 방에는 카드에 있는 **기호** 와 일치하는 인쇄된 기호가 있습니다. 당신은 기호가 있는 방을 가장 먼저 발견하면 그 방에서 당신의 이동을 끝내고 해당하는 카드를 뽑아야 합니다. 그 방을 가장 먼저 발견한 플레이어만이 그 카드를 뽑습니다 (그리고 그 방에서 그의 이동을 끝냅니다).

그 방에 **사건** 기호 (나선)이 있다면 사건 카드 1장을 뽑으십시오. 그 카드를 큰소리로 읽으십시오. 그 카드의 지시를 따르는데, 그것은 당신에게 주사위 굴림 시도를 요구할지도 모릅니다. 그 다음에 그 카드에 특별한 언급이 없거나 지속 효과가 없는 한, 그 카드를 버리십시오.

그 방에 **물품** 기호 (소머리)가 있다면 물품 카드 1장을 뽑으십시오. 그 카드를 큰소리로 읽으십시오. 그 카드를 당신의 앞에 두십시오; 이제 당신은 그 물품을 소유합니다 (당신은 그 물품을 소지하거나 착용하고 있습니다). 그 카드에 특별한 언급이 없는 한, 당신은 그 물품을 즉시 1번 그리고 당신의 턴마다 1번씩 사용할 수 있습니다.

그 방에 **징조** 기호 (갈가마귀)가 있다면 징조 카드 1장을 뽑으십시오. 그 카드를 큰소리로 읽으십시오. 그 카드를 당신의 앞에 두십시오; 이제 당신은 그 징조를 소유합니다. 당신은 즉시 무언가를 해야 할지도 모릅니다. 헌트가 아직 시작되지 않았다면 당신의 턴의 종료 시에 당신은 **헌트 굴림**을 시도해야 합니다 (15쪽에 있는 "헌트 굴림 하기"를 보십시오).

당신이 타일이나 카드의 효과 때문에 새로운 방을 발견하고 그 새로운 방에 기호가 있다면 당신은 그 새로운 방에 대한 해당하는 카드를 뽑습니다. 방이 (헌트의 지시와 같은) 다른 방법을 통하여 추가된다면 그 방에 가장 먼저 들어가는 탐험가는 카드를 뽑지 않습니다.

당신은 카드를 뽑으면 당신의 이동이 끝나더라도 그 턴에 여전히 (물품을 사용하는 것과 같은) 다른 행동들을 수행할 수 있습니다.

물품이나 징조 카드 사용하기

탐험가들 전부는 물품을 **사용할** 수 있습니다. 몇몇 괴물도 헌트의 규칙이 허용한다면 사용할 수 있습니다. 당신은 당신의 턴 동안에 원하는 시점에 1번, 물품을 사용할 수 있습니다. **다수의 징조 카드는 물품처럼 취급됩니다:** 당신은 그 카드를 당신의 앞에 유지하고 물품인 것처럼 사용합니다. 당신이 소지할 수 있는 물품들의 수에는 제한이 없습니다.

탐험가 (또는 물품을 소지할 수 있는 괴물)은 그의 턴 동안에 다음의 것들을 **각각 1번씩** 할 수 있습니다:

- (둘 모두가 동의한다는 가정하에) 당신과 같은 방에 있는 다른 탐험가와 **물품 1개를 교환합니다**.
- **물품들을 원하는 만큼 유기합니다.** (당신이 그렇게 한다면 오각형 Item Pile 물품 더미 토큰을 그 방에 놓으십시오.) 다른 탐험가 (또는 당신의 탐험가)는 나중에 그 더미에 있는 물품들 중 일부나 전부를 습득할 수 있습니다.
- **한 물품 더미에서 물품들을 1개 이상 습득합니다.** 그 물품들 전부가 습득되었다면 그 물품 더미 토큰을 없애십시오.

몇몇 물품은 (탈취될 수도 없고) 교환될 수도 없지만 유기되거나 습득될 수 있습니다. 그 물품 카드의 텍스트는 당신이 그 물품으로 특정한 행동을 수행하는지를 명시할 것입니다.

물린 자국과 개, 소녀, 미치광이는 물품이 아니어서 그것들은 유기될 수도 없고 탈취될 수도 없고 교환될 수도 없습니다. (그 카드들에 이것이 적혀 있습니다.)

물품마다, 탐험가 (또는 물품을 소지할 수 있는 괴물)은 한 턴 동안에 그 물품으로 다음의 행동들 중 **하나**만 수행할 수 있습니다:

- 그 물품을 **사용합니다**.
- 다른 탐험가와 그 물품을 **교환합니다**.
- 그 물품을 **유기합니다**.
- 그 물품을 **습득합니다**.
- 그 물품을 **탈취합니다** (13쪽에 있는 "특별한 공격"을 보십시오).

물품을 사용하는 것은 그 물품으로 공격이나 주사위 굴림을 하거나, 또는 어떤 방법으로든 그 물품과 관련된 다른 행동을 수행하는 것을 의미합니다. *예를 들어서, 탐험가는 창으로 공격한 다음에 같은 턴에 다른 탐험가와 그 창을 교환할 수 없습니다.*

물품이 당신의 특성들 중 1종류를 당신의 인물 카드에 인쇄된 그 특성의 최대 숫자보다 더 높일 것이라면 그 물품이 그 특성의 최대 숫자를 얼마나 "초과"하는지를 종이에 적으십시오. 당신은 그 물품을 잃는다면 인물 카드에 인쇄된 최대 숫자에서부터가 아니라, 그 "초과" 숫자에서부터 잃습니다. *예를 들어서, 물품이 당신의 완력에 2점을 추가하지만 당신이 완력의 최대 숫자에 도달하기 전에 완력 1점만 얻는다면 당신은 그 물품을 잃을 때에 당신의 완력의 최대 숫자에서 1점만 잃을 것입니다.*

물품 토큰

*다수의 헌트는 집에 **Item 물품 토큰들**을 1개 이상 놓는데, 그것들에는 그 사용에 대한 특별한 규칙이 있습니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 물품 토큰들은 물품 카드나 징조 카드와 똑같이 교환되거나 유기되거나 탈취될 수 있습니다.*

무기: 도끼와 혈액 단검, 리볼버, 창, 제물 단검은 무기입니다. 무기들은 방어하는 동안이 아니라, 공격을 하는 동안에만 사용될 수 있습니다 (13쪽에 있는 "공격 하기"를 보십시오). 당신은 공격마다 무기 1개만 사용할 수 있지만 여러 무기를 소지할 수 있습니다. 공격 중에 무기를 사용하는 것은 선택적입니다.

동료: 개와 소녀, 미치광이 징조 카드들은 자신의 **보호권**을 가지고 있는 탐험가를 따르는 동료입니다. 동료 징조 카드들은 육체적 특성도 정신적 특성도 가지지 않습니다.

> 규칙서의 규칙과 카드의 규칙이 충돌한다면 어떻게 합니까?
>
> 그것이 일어난다면 카드의 규칙을 사용하십시오.

주사위 굴림 시도하기

당신은 게임 중에 여러 번, **주사위들**을 1개 이상 굴려야 할 것입니다. 각 주사위에는 아래 그림에 보이는 것처럼, 0과 1, 2의 면들이 있습니다.

당신이 한 턴 동안에 주사위들을 굴릴 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다. *예를 들어서, 당신은 주사위 굴림을 요구하는 방 타일로 이동함으로써 당신이 뽑은 카드에 대한 주사위 굴림을 시도해야 할지도 모릅니다.* 하지만 당신은 턴마다 같은 굴림을 여러 번 시도할 수 없습니다. *예를 들어서, 당신은 같은 턴에 Vault 금고실을 열려는 시도를 계속 할 수 없습니다.*

카드나 타일, 다른 게임 효과가 당신에게 주사위들을 특정한 개수만큼 굴리도록 지시한다면 그렇게 하고 각 주사위의 점들의 개수를 합산해서 그 주사위 굴림의 **결과**를 얻으십시오. 그 다음에 그 효과가 그 결과에 대해 가리키는 것을 하십시오.

피해 굴림: 효과가 "육체적 피해를 주사위 1개만큼 받는 것"을 가리킨다면 주사위 1개를 굴리십시오. 당신은 피해를 굴려진 주사위의 점들의 개수만큼 속력 그리고/또는 완력 사이에 받습니다. 피해를 주사위 여러 개만큼 일으키는 효과에 대해, 간단하게 당신이 그만큼 굴린 주사위의 점들을 합산하십시오. 정신적 피해를 받는 것은 당신이 피해를 분별력 그리고/또는 지력 사이에서 분배한다는 것을 제외하고, 똑같이 처리됩니다.

특성 굴림: 때때로 카드나 타일, 헌트는 당신에게 당신의 탐험가의 특성들 (속력이나 완력, 분별력, 지력) 중 1종류에 기반한 굴림 시도를 시킵니다. 그것이 일어나면 주사위들을 당신의 탐험가가 *현재* 그 특성에 가지고 있는 숫자만큼 굴리십시오. *예를 들어서, 당신의 탐험가가 분별력 굴림을 시도해야 하고 현재 분별력 4를 가지고 있다면 주사위 4개를 굴리고 점들의 개수를 합산해서 그 결과를 얻으십시오.* 당신이 성공하거나 실패하면 그 카드나 타일의 텍스트는 당신에게 당신의 시도의 결과를 말할 것입니다. 공격 굴림은 완력이나 다른 특성과 관련이 있더라도 특성 굴림이 아닙니다 (아래에 있는 "공격 하기"를 보십시오).

과업 굴림: 몇몇 헌트는 당신에게 (퇴마의식과 같은) 특정한 과업에 성공하기 위해서 굴림을 시도하는 것을 요구합니다. 당신은 턴마다 그러한 굴림을 1번만 시도할 수 있습니다. 그 과업을 충족할 수 있는 (퇴마의식에 성공할 분별력 굴림이나 지력 굴림과 같은) 다른 종류의 굴림이더라도 마찬가지입니다.

공격 하기

당신은 헌트가 시작될 때까지 아무도 공격할 수 없습니다.

당신은 당신의 턴 동안에 1번, 당신과 같은 방에 있는 **상대** 1명을 공격할 수 있습니다. (상대는 당신의 이동을 멈추거나 당신을 방해하길 원하는 탐험가나 괴물입니다.) 당신은 공격을 하면 주사위들을 당신의 완력 숫자만큼 굴리십시오. 상대도 똑같이 합니다. 더 높은 결과를 굴린 플레이어는 그의 상대를 제압하고 그 탐험가나 괴물에게 **육체적 피해**를 줍니다. 그 피해의 양은 두 굴림 결과의 차이와 같습니다. *예를 들어서, 당신은 6을 굴리고 상대는 5를 굴린다면 당신은 그 상대에게 육체적 피해 1점을 줄 것입니다.* 동점이라면 아무도 다치지 않습니다.

때때로 효과가 당신이 완력이 아닌 특성으로 공격을 하게 합니다. 당신과 상대가 완력이 아닌 특성을 사용하는 것을 제외하고, 당신은 완력 공격과 같은 방법으로 이것을 합니다. *예를 들어서, 당신이 속력 공격을 한다면 당신과 상대는 속력에 기반하여 주사위들을 굴립니다.* 속력 공격들도 육체적 피해를 줍니다.

효과가 당신이 분별력이나 지력으로 공격하게 하면 당신은 **정신적 피해**를 줍니다.

당신은 해당 특성을 가지지 않은 상대를 공격하기 위해서 그 특성을 사용할 수 없습니다. 예컨대, 괴물이 분별력을 가지지 않는다면 당신은 그 괴물에게 분별력 공격을 할 수 없습니다.

때때로 당신은 상대를 제압하면 피해를 주는 것이 아닌 다른 무언가를 합니다. 예컨대, 당신은 물품을 탈취할 수 있을지도 모릅니다 (아래에 있는 "특별한 공격"을 보십시오).

헌트에 특별한 언급이 없는 한, 당신이 괴물을 죽이지 않고 제압하면 그 괴물은 단지 **기절합니다** (18쪽에 있는 "괴물들이 행동하는 방법"을 보십시오). (괴물에게서 물품을 탈취하거나 괴물을 특별한 물품으로 죽이는 것과 같은) 기절한 괴물을 공격하는 것으로부터 다른 이득이 있다면 당신은 그렇게 할 수 있습니다. 기절한 괴물들은 여전히 방어하기 위해서 주사위들을 굴리지만 공격하는 영웅이 제압된다면 그 영웅은 아무 피해도 받지 않습니다.

당신은 당신의 턴에 (헌트의 규칙에 설명된 것처럼) **헌트–특정 행동**과 공격 모두 할 수 있습니다.

특별한 공격

거리 공격: 리볼버의 능력은 거리 공격의 한 예입니다. 그 무기는 당신이 당신의 **시선** – 출입문들을 관통하는 방해 받지 않는 직선 안에 있는 다른 방에 있는 누군가를 공격하게 합니다. 당신의 거리 공격의 목표가 당신을 제압한다면 당신은 아무 피해도 받지 않습니다. 몇몇 괴물도 거리 공격을 할 수 있습니다.

물품 탈취하기: 당신은 누군가를 공격하고 그에게 육체적 피해를 2점 이상 준다면 그 피해를 주는 대신에 그에게서 (물품이나 징조 카드가 교환될 수 없음을 가리키지 않는다면) 교환가능한 물품이나 징조 카드 1장을 **탈취할** 수 있습니다. 당신은 거리 공격을 함으로써 물품이나 징조 카드를 탈취할 수 없습니다. 몇몇 헌트에는 물품 탈취하기에 대한 특별한 규칙이 있습니다.

전투의 예

당신의 탐험가인 Jenny Leclerc 제니 르끌레르가 방금 늑대인간을 공격하였다고 예를 듭시다. 그녀는 그녀의 공격을 위한 주사위 4개를 굴립니다. 당신은 그 공격 굴림에서 5를 얻습니다. 배반자는 늑대인간으로서 8을 굴립니다! 제니는 육체적 피해 3점을 받아야 합니다. 당신은 (여전히 4에 머물) 속력 1칸과 (3으로 낮아질) 완력 2칸을 낮추기로 결정하고 그 플라스틱 클립들을 새로운 숫자들로 미끄러뜨립니다. 제니는 여전히 살아있지만 다쳤습니다!

헌트*

일단 헌트가 시작되면 본 게임은 극적으로 바뀝니다. 이제 그것은 상대가 승리하기 전에 승리할 필사적인 몸부림입니다!

헌트 굴림 하기

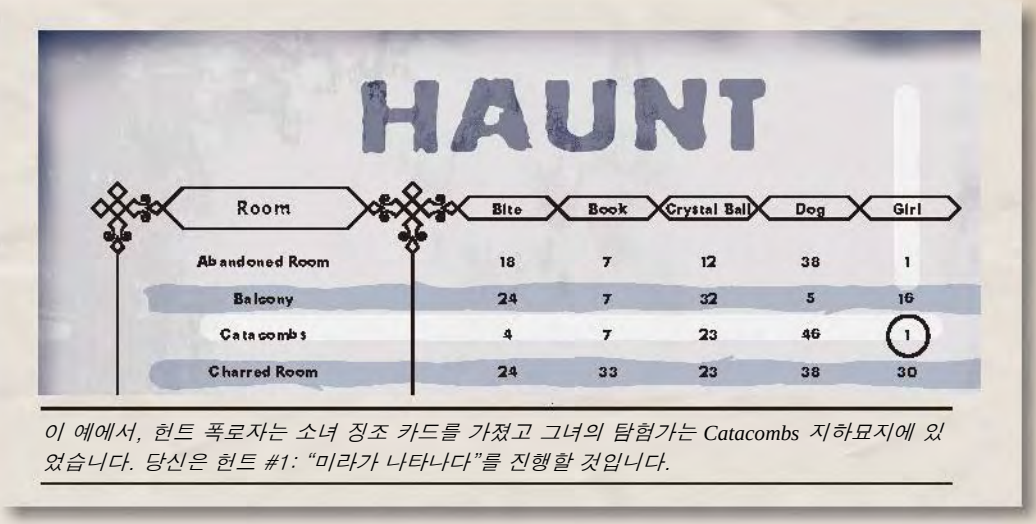
헌트가 시작되기 전에 당신은 징조 카드를 뽑을 때마다 당신의 턴의 종료 시에 주사위 6개를 굴려야 합니다. 이것은 **헌트 굴림**이라 불립니다. 당신이 플레이어들 전부가 이번 게임에서 뽑은 징조 카드들의 총합보다 더 적은 결과를 굴린다면 헌트가 시작됩니다. 이 굴림으로 헌트를 시작한 플레이어는 **헌트 폭로자**라고 불립니다.

예를 들어서, 당신이 당신의 턴에 징조 카드를 뽑고 그것이 그 게임 중에 뽑힌 5번째 징조 카드라면 당신은 헌트를 시작하기 위해서 당신의 헌트 굴림에 대해 4 이하의 결과가 필요합니다.

헌트가 시작된 후에 당신은 징조 기호가 있는 방을 발견한다면 여전히 징조 카드 1장을 뽑아서 유지하지만 헌트 굴림을 하지 않습니다.

헌트 폭로하기

플레이어가 헌트 굴림을 하고 헌트를 시작하면 그 플레이어 (헌트 폭로자)는 *배반자의 대책* 소책자의 맨 앞 두 쪽에 있는 **헌트 표**를 봅니다. 그 표는 어느 헌트가 폭로되었는지 – 그리고 누가 배반자인지를 보입니다.



이 예에서, 헌트 폭로자는 소녀 징조 카드를 가졌고 그녀의 탐험가는 Catacombs 지하묘지에 있었습니다. 당신은 헌트 #1: "미라가 나타나다"를 진행할 것입니다.

그 표는 상단에 걸쳐 징조 카드들을, 좌측을 따라 방들을 나열합니다. 헌트 굴림 직전에 뽑힌 징조 카드의 이름, 그리고 그 징조 카드가 뽑힐 때에 헌트 폭로자의 탐험가가 있던 방을 보십시오. 해당하는 헌트 번호를 찾으십시오. 이것은 당신이 진행할 헌트입니다.

그 표 아래에 있는 헌트의 항목은 어느 플레이어가 **배반자**가 되는지를 명시합니다. 그 플레이어에게 *배반자의 대책* 소책자를 주십시오. 헌트 폭로자가 반드시 배반자는 아닙니다.

특별한 경우: 플레이어들이 2명 이상 배반자일 수 있고 그들 중 1명이 헌트 폭로자라면 그 플레이어가 배반자입니다. 그들 중 아무도 헌트 폭로자가 아니라면 헌트 폭로자의 왼쪽으로 가장 가까운 플레이어가 배반자입니다.

** 역자주: **헌트**는 '사냥하다'의 hunt가 아니라, '귀신이 출몰하다'의 haunt입니다. 편의성을 위해, 저의 한글 번역물에서 헌트를 그대로 독음해 표기하였습니다.*

선택 규칙: 헌트 선택하기

이 선택 규칙은 이미 진행하였던 헌트들을 반복하는 것을 피하게 합니다. 당신이 그 표를 찾아보고 당신이 이미 폭로하였던 헌트를 얻지만 다시 하고 싶지 않다면 헌트 폭로자에게 가장 가까운 징조 기호 가 있는 다음 방을 찾으십시오. 그 방을 그 표에 있는 원래 징조 카드와 연결시켜서 새로운 헌트 번호를 찾으십시오. 당신이 아직 폭로하지 않은 헌트를 찾을 때까지 방에서 방으로 계속 가십시오. 당신이 놓인 방들 전부를 다 봤지만 새로운 헌트 번호를 찾는 것에 실패한다면 당신이 가지고 있는 다음 징조 카드를 보고 같은 것을 하십시오.

헌트 준비

헌트의 시작 시에 다음 것들을 하십시오:

- 배반자는 *배반자의 대책* 소책자를 가져오고 그 공간을 떠납니다. 이제 그 또는 그녀*만*이 시작할 헌트를 읽습니다. 그 플레이어는 (17쪽에 있는) "배반자의 새로운 능력"과 (18쪽에 있는) "괴물들이 행동하는 방법"에 설명된 규칙도 알아야 합니다. 그 플레이어가 그 규칙을 알고 있지 않다면 그 또는 그녀는 그 공간을 떠나고 그 부분들을 읽을 때에 본 규칙서를 가져가야 합니다 (또는 다른 플레이어가 그 규칙을 설명하게 하십시오).
- 나머지 플레이어들은 **영웅**이 됩니다. 그들은 *생존의 비밀들* 소책자에 있는 같은 번호의 헌트를 찾아서 함께 읽습니다. (영웅들은 잠시 생존을 위한 그들의 계획도 토론해야 합니다.)
- (배반자를 포함한) 모두가 준비되면 배반자는 그 공간으로 돌아옵니다. 영웅들과 배반자는 그 헌트가 그들에게 "지금 당장" 부분에서 하라고 말한 것을 합니다. *예를 들어서, 때때로 당신은 토큰들을 집에 놓거나 카드들을 뽑아야 할 것입니다.*

영웅과 비밀

당신이 배반자가 이미 당신의 목표를 알고 있다고 확신하거나 당신이 헌트가 요구하는 무언가를 하고 있지 않는 한, 배반자에게 당신의 목표가 무엇인지 말하지 마십시오. 배반자가 당신이 무엇을 하려 노력하는지를 모르기 때문에 당신은 배반자보다 이점을 가집니다. 그들이 무엇을 하는지 안 후에도 당신은 여전히 이 헌트들을 되풀이해서 진행할 수 있지만 그때까지 영웅들은 그들의 헌트에 대한 생존의 비밀들*을 밝히지 말아야 합니다.*

헌트 진행

첫 번째 턴은 항상 배반자의 왼쪽 플레이어로 시작하고 시계 방향으로 (배반자로부터 왼쪽으로 멀어지도록) 갑니다. 영웅들 각각은 **영웅 턴**을 가집니다. 각 영웅이 턴을 가진 후에 배반자는 그의 **배반자 턴**을 가집니다. 배반자의 턴 이후에 배반자가 조종하는 괴물들은 **괴물 턴**을 가집니다. (이것은 배반자가 두 턴을 얻음을 의미합니다: 그의 행동들을 위한 한 턴 그리고 괴물들을 위한 한 턴.) 그 다음에 배반자 왼쪽의 첫 번째 영웅이 턴을 가지는 식입니다.

영웅들과 배반자 전부는 여전히 탐험가입니다. 그들은 (그들 중 1명이 징조 카드를 뽑더라도) 더 이상 헌트 굴림을 하지 않는다는 것을 제외하고, 헌트가 폭로되기 전에 그들이 하였던 것과 같은 것들을 합니다. 배반자는 영웅들에게 그가 턴마다 하고 있는 것을 말해야 하지만 왜 하는지는 말하지 않습니다; 영웅들도 마찬가지입니다.

헌트가 시작된 후에 탐험가들은 죽을 수 있습니다. 당신의 탐험가의 특성 4종류 중 어떤 것이라도 두개 골 기호 까지 낮아진다면 그 탐험가는 죽습니다. 때때로 헌트 중에 영웅의 "죽음"은 그 탐험가를 배반자로 바꿉니다. 어떤 헌트들은 완료되어야 할 무언가를 탐험가들의 수만큼 요구합니다. 그 개수는 죽은 탐험가들도 포함합니다.

규칙서의 규칙과 헌트의 규칙이 충돌한다면 어떻게 합니까?

이것이 일어난다면 헌트에 있는 규칙을 사용하십시오. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 본 규칙 전부는 효력이 있습니다.

때때로 배반자는 헌트의 시작 시에 변신하거나 배치되지만 여전히 영웅들이 턴을 가진 후에 턴을 가집니다. 배반자가 죽더라도 괴물들이 헌트 목표를 완료할 수 있는 한, 괴물들은 여전히 (배반자의 조종 하에) 그들의 턴을 가집니다.

헌트 중에 집에 있는 누군가가 무언가를 배우기 위해서 지력 굴림을 하고 성공한다면 나머지 영웅들 전부도 마찬가지로 그 정보를 배웁니다.

상대 통과하기

*헌트가 시작된 후에 방에 있는 상대**마다**, 탐험가나 괴물은 그 방을 떠날 때에 추가 이동 1칸씩 소비해야 합니다. (영웅들은 배반자와 괴물들을 늦추고, 반대도 마찬가지입니다.)*

당신은 한 턴에 페널티를 얼마만큼 가지는지에 상관없이 항상 적어도 1칸 이동할 수 있습니다. 괴물이 이동을 위해 0을 굴리더라도 이것은 또한 마찬가지입니다 (18쪽에 있는 "괴물들이 행동하는 방법" 보십시오.)

기절한 괴물들은 이 방법으로 탐험가의 이동을 늦추지 않습니다.

배반자의 새로운 능력

당신의 탐험가가 배반자가 될 때에 (잔해나 거미줄과 같은) 이전에 뽑힌 사건 카드로 방해 받고 있다면 당신은 그 효과로부터 빠져나옵니다. 추가로, (헌트에 특별한 언급이 없는 한) 당신은 다음의 능력들을 사용할 수 있습니다:

- **당신은 방 타일에 있는 해로운 텍스트를 무시하는 반면에 이로운 텍스트를 사용할 수 있습니다.** 당신은 굴림 없이 회전벽을 지나갈 수 있습니다. 당신은 Mystic Elevator 신비한 엘리베이터를 사용하면 엘리베이터가 갈 곳을 선택할 수 있습니다. 당신은 Coal Chute 석탄활송로로 이동하면 여전히 Basement Landing 지하층계참으로 미끄러집니다.
- **당신은 사건 카드나 물린 자국 징조 카드에 영향받지 않을지를 선택할 수 있습니다.** 당신이 카드에 영향 받는 것을 선택한다면 그 카드를 읽은 후와 그 카드에 명시된 굴림이나 다른 행동을 하기 전 사이에 그 선택을 합니다. 그 다음에 당신은 굴림의 결과나 페널티를 받아들여야 합니다.
- **당신은 당신의 턴을 마친 후에 괴물들 전부를 이동시키고 그 괴물들로 공격합니다.** 배반자가 죽었더라도 당신은 여전히 괴물들을 조종합니다. (몇몇 헌트에서, 배반자가 죽은 후에 괴물들은 여전히 헌트의 목표를 완료할 수 있습니다.)

숨겨진 배반자가 있는 헌트

소수의 헌트는 **숨겨진 배반자**를 포함하는데, 자신의 정체는 나머지 플레이어들 전부에게 비밀입니다. 헌트가 숨겨진 배반자를 요구하면 한 색깔의 작은 괴물 토큰들을, 1부터 플레이어들의 수만큼 가져오십시오. 그 토큰들을 섞어서 각 플레이어에게 1개씩 뒤집어서 ("S"를 보이는 면으로) 나눠주십시오. 숫자 1 토큰을 얻은 플레이어가 배반자입니다. 진행은 헌트 폭로자의 왼쪽 플레이어부터 시계 방향으로 계속됩니다.

*숨겨진 배반자가 있는 헌트들은 **배반자의 대책** 소책자에 나타나지 않습니다. 그 대신에 배반자의 목표와 능력들은 **생존의 비밀들**에 있는 헌트 아래에 설명되어 있는데, 모두가 그것을 읽습니다.*

헌트에 특별한 언급이 없는 한, 숨겨진 배반자는 언제든지 숫자 1 토큰을 앞면으로 뒤집음으로써 나머지 플레이어들에게 그 또는 그녀 자신을 드러낼 수 있습니다. *예를 들어서, 배반자는 평소의 배반자 규칙을 사용함으로써 집에 있는 함정이나 위험 효과나 피해를 막기 위해서 그것에 대한 반응으로서 자신을 드러낼지도 모릅니다.*

탐험가가 죽을 때마다 그 플레이어는 자신의 정체를 드러내기 위해서 그의 토큰을 뒤집습니다. (배반자를 제외하고) 다른 어떤 플레이어도 뒤집어져 있는 토큰을 드러낼 수 없습니다. 당신은 자신이 배반자가 아니라고 말할지도 모르지만 나머지 플레이어들은 당신의 말을 그대로 믿을 뿐입니다.

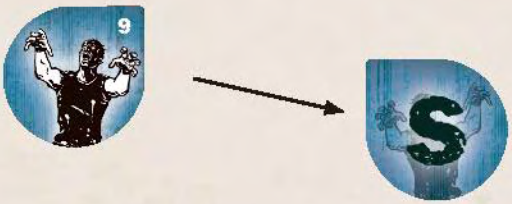
헌트에 특별한 언급이 없는 한, 탐험가는 언제든지 실제 배반자이거나 배반자의 혐의가 있는 다른 탐험가 1명을 공격할 수 있습니다. (물론, 배반자가 그의 또는 그녀의 상대 탐험가들 사이에 의혹과 불신을 심는 것으로부터 이득을 얻습니다.)

헌트에 특별한 언급이 없는 한, 탐험가들은 테이블에 있는 모두가 들을 수 있는 곳에서만 대화해야 합니다; 그들은 그 공간을 떠나서 다른 곳에서 몰래 대화할 수 없습니다.

괴물들이 행동하는 방법

괴물들은 탐험가들이 하는 것과 조금 다르게 행동합니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 다음 규칙 전부는 효력이 있습니다. 각 괴물은 다음 괴물이 하기 전에 이동하고 그의 행동들 전부를 수행합니다:

- **괴물들은 다르게 이동합니다.** 괴물 턴의 시작 시에 주사위들을 그 괴물의 속력 숫자만큼 굴리십시오. 그 결과는 그 괴물이 그 턴에 이동할 수 있는 칸들의 수입니다. 같은 종류의 괴물 무리 (예컨대, 박쥐들이나 좀비들)에 대해, 무리 전체에 대해 1번만 굴리십시오. 그 종류의 각 괴물은 그 턴에 그만큼 여러 칸 이동할 수 있습니다.
- **다수의 괴물은 죽을 수 없습니다.** 괴물은 피해를 받을 것이라면 **기절**하고 그의 다음 턴을 잃습니다. 괴물이 기절하면 그 토큰을 "S"가 있는 면으로 뒤집으십시오. 그 괴물의 다음 턴의 종료 시에 그 토큰을 다시 앞면으로 뒤집으십시오. 기절한 괴물들은 탐험가의 이동을 늦출 수 없습니다. 헌트가 괴물에게 피해를 줄 때에 기절시키는 것이 아닌 다른 어떤 것을 하라고 언급하더라도 그 괴물은 여전히 괴물들을 특별하게 기절시키는 효과로 기절할 수 있습니다.
- 탐험가들처럼, **각 괴물은 그의 턴 동안에 1번만 공격할 수 있습니다.** 괴물들은 종종 공격하기 위해서 완력이 아닌 다른 특성을 사용합니다. (헌트에 특별한 언급이 없는 한) 그들은 13쪽에 나열된 특별한 공격들 중 아무 것도 할 수 없습니다.



- 배반자처럼, **괴물들은 방 타일에 있는 해로운 텍스트를 무시할 수 있습니다.** 괴물은 Coal Chute 석탄활송로로 이동하면 여전히 Basement Landing 지하층계참으로 미끄러집니다. 그것은 굴림 없이 회전벽을 지나갈 수 있습니다. 괴물들은 석탄활송로와 Collapsed Room 무너진 방에서 자유롭게 올라가거나 내려갈 수 있며, Gallery 화랑으로 올라갈 수 있습니다. 하지만 괴물들은 (Larder 식품저장실나 Gymnasium 체력단련실과 같은) 특성을 올리는 방 타일에 있는 텍스트로부터 이득을 얻을 수 없습니다.
- **괴물들은** (Secret Stairs 비밀계단과 Secret Passage 비밀통로와 같은) **카드에 설명된 특별한 이동 선택을 사용할 수 있습니다.**
- **괴물들은 새로운 방을 탐험할 수 없습니다.**
- (헌트에 특별한 언급이 없는 한) **괴물들은 물품을 소지할 수 없습니다.** 물품을 소지할 수 있는 괴물은 기절한다면 물품들 전부를 유기합니다; Item Pile 물품 더미 토큰을 그 방에 놓으십시오. 그 괴물은 더 이상 기절하지 않은 턴을 가질 때까지 그 물품들을 습득할 수 없습니다.
- 괴물이 지하층에 갇히지만 영웅에게 도달할 방법이 없다면 배반자는 배반자의 턴에 방 더미에서 Stairs from Basement 지하층으로부터의 계단을 찾아서 지하층 출입문에 연결합니다. (그 다음에 방 더미를 섞으십시오.) 헌트가 괴물들이 새로운 방을 탐험하는 것을 허용한다면 이 규칙은 적용되지 않습니다.

내가 죽는다면 내 물건들은 어떻게 됩니까?

*당신에게 **동료** (개나 소녀, 미치광이)가 있다면 그 동료 카드와 (존재한다면) 토큰은 당신의 탐험가가 죽은 방에 남습니다. 그 징조 카드를 한쪽에 두십시오. 다른 탐험가가 그 방에 들어간다면 그나 그녀는 그 동료의 보호권을 얻습니다 (그리고 그 징조 카드를 가져옵니다). 당신이 가지고 있는 다른 물품들을 그 방에 유기합니다.* ***Item Pile*** *물품 더미 토큰을 그 방에 놓고 그 카드들을 한쪽에 두십시오. 다른 탐험가들은 당신의 물품들을 습득하기 (그리고 그 카드들을 가져오기) 위해서 그 방으로 갈 수 있습니다.*

게임에서 승리하기

헌트에 대한 자신의 목표를 가장 먼저 달성하는 편 (배반자나 영웅들)은 게임에서 승리합니다. 헌트의 목표는 "... 하면 당신이 승리합니다" 부분 아래에 설명되어 있고 반드시 배반자나 영웅들을 죽이는 것을 요구하는 것은 아닙니다.

영웅들이 승리하기 위해서 영웅이 적어도 1명 살아있어야 합니다. 그러나 몇몇 헌트의 목표는 배반자가 죽더라도 그 또는 그녀가 게임에서 승리하는 것을 허용합니다. 예컨대, 플레이어가 조종하는 괴물들은 배반자의 도움 없이 승리할 수 있을지도 모릅니다.

한 편이 헌트에 대한 자신의 목표를 달성하면 승리하는 편의 누군가는 그 편의 헌트 소책자에 있는 "당신이 승리한다면 ..." 부분을 큰소리로 읽습니다.

용어 사전 (가나다순)

이 부분은 본 규칙서와 헌트 소책자들, 다양한 카드와 타일에 포함된 게임 용어들을 정의합니다. 특별한 게임 용어는 처음 나타날 때에 **볼드체**로 표기되어 있습니다.

가짜 요소: 때때로 인접한 방들에 있는 2개의 출입문이나 창문을 연결하는 것이 불가능합니다. 그것이 일어나면 당신은 그 대신에 가짜 요소를 만듭니다. 당신은 가짜 출입문을 지나갈 수 없습니다. 가짜 창문들은 창문으로 간주되지 않습니다.

공격[하다]: 탐험가들 (그리고 괴물들)은 헌트가 시작될 때까지 공격할 수 없습니다. 헌트가 시작된 후에 당신은 당신의 턴 동안에 1번, 상대 1명에게 공격 굴림을 시도할 수 있습니다.

거리 공격: 몇몇 무기나 헌트에 있는 특별한 물품은 당신이 당신의 **시선** 안에 있는 다른 방에 있는 상대 1명을 공격하는 것을 허용합니다. (21쪽에 있는 시선을 보십시오.) 당신의 공격 굴림의 결과가 상대보다 더 낮다면 당신은 아무 피해도 받지 않습니다.

공격 굴림: 당신과 상대 모두는 주사위들을 자신의 완력 숫자만큼 굴립니다. 더 높은 결과를 얻은 쪽이 더 낮은 결과를 얻은 쪽에게 육체적 피해를 그 차이만큼 줍니다. 동점인 경우에 아무도 다치지 않습니다. (13쪽에 있는 "공격 하기"를 보십시오.)

교환[하다]: 한 플레이어가 다른 플레이어에게[서] 물품 1개를 주는/받는 것 (일방 교환)이거나 두 플레이어가 서로의 물품을 1개씩 맞바꾸는 것 (쌍방 교환)일 수 있습니다.

기절[하다]: 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 괴물들은 일반적으로 제압되면 죽지 않습니다. 괴물은 피해를 받을 것이라면 그 대신에 기절하고 그의 다음 턴을 잃습니다. 기절한 괴물들은 상대의 이동을 늦추지 않습니다.

기호: 카드들 전부에는 인쇄된 기호가 있습니다. 갈가마귀 는 징조를, 소머리 는 물품을, 나선 은 사건을 나타냅니다. 몇몇 방 타일에는 카드 기호와 일치하는 기호가 있습니다. 그러한 방에 가장 먼저 탐험하여 들어오는 탐험가는 그곳에서 이동을 멈추고 해당하는 카드를 뽑아야 합니다.

더미: 카드들과 방 타일들은 각각 섞이고 플레이어들이 뽑는 더미로서 뒤집어서 놓입니다.

동료: 개와 소녀, 미치광이 징조 카드들은 그것의 보호권을 가지고 있는 탐험가를 따르는 동료입니다. 동료 징조 카드들에는 육체적인 특성도 정신적인 특성도 없습니다.

물품: 탐험가들은 여러 물품 카드와 징조 카드를 소지하고 사용할 수 있습니다. 물품들은 습득되거나 유기되거나 교환되거나 탈취될 수도 있습니다. (11쪽에 있는 "물품이나 징조 카드 사용하기"를 보십시오.)

무기: 도끼와 혈액 단검, 리볼버, 제물 단검 물품 카드들, 창 징조 카드는 무기입니다. 당신은 방어하는 동안이 아니라, 공격하는 동안에만 무기 1개를 사용할 수 있습니다. (13쪽에 있는 "공격하기"를 보십시오.) 당신은 공격마다 무기 1개만 사용할 수 있지만 무기들을 1개보다 더 많이 소지할 수 있습니다. 공격 중에 무기를 사용하는 것은 선택적입니다.

Item *물품 토큰:* 오각형이고 숫자도 있습니다. 다수의 헌트는 집에 오각형 물품 토큰을 1개 이상 놓는데, 그것들에는 그것의 사용에 대한 특별한 규칙이 있습니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 물품 토큰들은 물품 카드나 징조 카드와 똑같이, 교환되거나 유기되거나 습득되거나 탈취될 수도 있습니다.

발견[하다]: 탐험가가 반대쪽에 연결된 방이 없는 출입문을 지나가면 방 더미에서 새로운 방 타일 1개를 뽑아서 그 출입문에 연결하십시오. 그 다음에 그 탐험가는 그 방으로 이동하고 그 방을 발견합니다. (6쪽에 있는 "새로운 방 발견하기"를 보십시오.)

방: 집은 당신이 발견하고 지나가는 많은 방으로 구성됩니다. 각 방은 이동 1칸으로 간주됩니다. (Dusty Hallway 먼지투성이 복도와 같은) 통로들과 (Patio 난간뜰과 같은) 외부 구역들은 여전히 방으로 간주됩니다.

각 방 타일에는 뒷면에 층 이름이 1개 이상 있습니다: Ground 지상층이나 Upper 상층, Basement 지하층. 당신은 그 타일을 그 타일에 나열된 가능한 층에 맞는 장소에 놓을 수 있습니다.

몇몇 방 타일은 탐험가가 들어올 때나 그 방에서 특별한 행동을 수행할 때마다 격발되는 규칙 텍스트를 포함합니다. 다수의 방 타일에는 카드 기호와 일치하는 기호도 있습니다. 그 방에 가장 먼저 들어온 탐험가만이 그 기호에 영향을 받습니다.

장벽 방: 장벽 방은 두 부분을 가지고 당신이 그 방의 반대편으로 이동하는 것을 막을 수 있습니다. Chasm 틈은 한 예입니다.

사용[하다]: 몇몇 괴물뿐만 아니라, 탐험가들 전부는 물품들 (그리고 다수의 징조)를 사용할 수 있습니다. 물품을 사용하는 것은 그것으로 공격이나 주사위 굴림을 하거나, 또는 어떤 방법으로든 그 물품과 관련된 다른 행동을 수행하는 것을 의미합니다. 당신의 턴 동안에 원하는 시점에 1번, 당신은 물품 1개를 사용할 수 있습니다.

상대: 상대는 헌트 중에 당신의 이동을 멈추거나 당신을 방해하길 원하는 탐험가나 괴물입니다. 괴물들과 배반자는 영웅들의 상대이고, 반대도 마찬가지입니다. 헌트가 시작된 후에 당신과 같은 방에 있는 상대마다, 탐험가나 괴물은 그 방에서 떠나기 위해서 추가 이동 1칸씩 사용해야 합니다.

시선: 당신은 출입문들을 관통하는 방해 받지 않는 직선으로 이어지는 상대까지 경로를 그릴 수 있다면 그 상대는 당신의 시선 안에 있습니다.

이동[하다]: 탐험가들과 괴물들은 턴마다 집을 누빕니다. 인물은 그의 현재 속력 숫자만큼 여러 칸 (방) 이동할 수 있습니다. 괴물들은 주사위들을 그들의 속력 숫자만큼 굴리고 그 결과만큼 여러 칸을 이동할 수 있습니다. 당신은 당신의 이동 중에 (물품을 사용하거나 공격하는 것과 같은) 행동들을 수행할 수 있습니다.

인물: 탐험가들과 괴물들, (드라큘라와 같은) 헌트-특정 상대들 전부는 인물입니다.

인물 카드: 게임에 인물 카드 6장이 있는데, 각각에는 서로 다른 탐험가 둘 (그 카드의 각 면에 하나씩)이 있습니다. 인물 카드는 그 인물의 이름과 초상화, 특성들, 다른 정보를 보입니다.

인접[하다]: 방들은 한 면을 함께 끼고 있다면 인접합니다. 대각선은 인접하지 않습니다.

전투: 한 인물이 다른 인물을 공격하면 그들은 전투 중인 것으로 간주됩니다.

제압[하다/되다]: 전투 중에 더 높은 결과를 얻은 인물은 더 낮은 결과를 얻은 인물을 제압합니다. 다시 말해서, 더 낮은 결과를 얻은 인물은 더 높은 결과를 얻은 인물에게 제압됩니다.

역자주: 원래 이것은 '물리치다, 이기다'의 뜻을 가진 defeat인데, 게임에서의 승리와 혼동될 수 있어서 '제 번역물에서 제압하다'라는 용어를 만들어 사용하였습니다.

주사위 굴림: 다수의 카드와 방, 헌트 규칙은 플레이어가 그의 탐험가를 위해 X+의 주사위 굴림을 시도하는 것을 요구하는데, "X"는 가변 숫자입니다. *예를 들어서, 당신은 4+의 지력 굴림을 해야 할지도 모릅니다.* 당신이 한 턴에 주사위들을 굴릴 수 있는 횟수에는 제한이 없지만 당신은 턴마다 같은 굴림을 1번보다 더 많이 시도할 수 없습니다. 각 주사위에는 점 0개, 1개, 2개가 있습니다. 명시된 개수의 주사위를 굴리고 점들 전부를 합산하십시오; 그 결과가 명시된 개수 이상이라면 그 굴림은 성공입니다. (11쪽에 있는 "주사위 굴림 시도하기"를 보십시오.)

과업 굴림: 몇몇 헌트는 당신이 (퇴마의식과 같은) 특정한 과업에 성공하기 위해서 굴림을 하는 것을 요구합니다. 당신은 턴마다 그런 굴림을 1번만 시도할 수 있습니다.

전투 굴림:* (20쪽에 있는 "공격 굴림"을 보십시오.)

특성 굴림: 이 주사위 굴림은 그 탐험가 (또는 괴물)의 특성들 중 1종류에 기반합니다; 속력이나 완력, 분별력, 지력. 주사위들을 (그 특성이 바뀌었다면 시작 숫자가 아닌) 그 인물의 현재 그 특성 숫자만큼 굴리십시오.

창문: 몇몇 방에는 출입문에 추가로 1면 이상에 창문이 있습니다. 당신은 평소에 창문을 지나갈 수 없지만 몇몇 헌트에는 그것에 대한 특별한 규칙이 있습니다. 창문이 있는 방들은 Bedroom 침실과 Chapel 예배당, Dining Room 식당, Grand Staircase 대층계, Master Bedroom 주침실입니다.

출입문: 출입문들은 방들을 연결합니다. 출입문이 인접한 방에 있는 다른 출입문과 연결되어 있다면 당신은 그것을 지나갈 수 있습니다. 집 안에 있는 출입문들은 항상 열려 있습니다.

정문: 다른 출입문들과 달리, (Entrance Hall 현관에 있는) 정문은 항상 잠겨 있습니다. 헌트에 특별한 언급이 없는 한, 당신은 집에서 나갈 수도 없고 정문을 사용할 수도 없습니다.

카드: 3종류의 카드들이 있습니다: 사건과 물품, 징조. 탐험가들은 새로운 방을 발견하면 카드를 뽑습니다. 당신이 카드를 뽑을 때마다 그것의 텍스트를 큰소리로 읽고 지시를 따르십시오.

물품 카드: 물품 카드에는 소머리 기호가 있습니다. 그것을 당신의 앞에 앞면이 보이도록 놓으십시오; 이제 당신은 그 물품을 소유합니다. 11쪽에 있는 "물품이나 징조 카드 사용하기"를 보십시오.

사건 카드: 사건 카드에는 나선 기호가 있습니다. 그것의 지시를 따른 후에, 그 카드에 특별한 언급이 있거나 지속 효과가 있지 않는 한, 그 카드를 버리십시오.

징조 카드: 징조 카드에는 갈가마귀 기호가 있습니다. 그것을 당신의 앞에 앞면이 보이도록 놓으십시오; 이제 당신은 그 징조를 소유합니다. 즉시 당신은 무언가를 해야 할지도 모릅니다. 헌트가 아직 시작되지 않았다면 당신은 당신의 턴의 종료 시에 헌트 굴림을 해야 합니다. 다수의 징조는 물품 같습니다.

탈취[하다]: 당신은 상대를 공격하고 육체적 피해를 2점 이상 준다면 그 상대에게 그 피해를 주는 대신에 그 상대에게서 교환가능한 물품이나 징조 카드 1장을 탈취할 수 있습니다. (13쪽에 있는 "특별한 공격"을 보십시오.)

탐험가: 각 플레이어는 탐험가라 불리는 인물 1명을 조종합니다. 헌트가 시작된 후에 탐험가들은 배반자와 영웅들을 포함합니다.

턴: 헌트가 시작되기 전에 다음 생일이 가장 가까운 탐험가의 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 각 플레이어는 순서대로 턴을 가집니다. 당신은 당신의 턴 동안에 이동하고 방을 발견하고 물품을 사용하고 굴림을 시도할 수 있습니다. 헌트가 시작된 후에 당신은 턴마다 1번씩 공격도 할 수 있습니다.

헌트가 시작된 후에 배반자의 왼쪽 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 턴을 가집니다. 영웅들 각각은 영웅 턴을 가집니다. 각 영웅이 턴을 가진 후에 배반자는 그의 배반자 턴을 가집니다. 배반자 턴 이후에 배반자가 조종하는 괴물들은 괴물 턴을 가집니다.

토큰: 토큰들은 특별한 물품이나 요소를 나타내는 카드보드 피스입니다.

괴물 토큰: 7종류의 색깔입니다; 쉽게 기록하기 위해 그 토큰들에는 숫자가 있습니다. 특별한 괴물들은 그 괴물의 이름이 적힌 큰 원형 토큰입니다.

Item 물품 토큰: (20쪽에 있는 "물품 토큰"을 보십시오.)제

사건/방 토큰: 사각형입니다. 그 토큰들은 Secret Stairs 비밀계단이나 Mystic Slide 신비한 미끄럼틀과 같은 카드나 방 타일에 생산하는 특별한 요소를 표기합니다.

특성 토큰: 삼각형입니다. 그 토큰들은 헌트 중에 특별한 작업 굴림들을 기록합니다.

특성: 각 탐험가는 그 인물 카드에 있는 숫자 줄들에 보이는 것처럼, 특성 4종류를 가집니다: 속력과 완력, 분별력, 지력. 각 특성에는 초록색의 시작 숫자, 그리고 그 인물에게 가장 높게 가능한 최대 숫자가 있습니다. (4쪽에 있는 "특성"을 보십시오.)

육체적 특성: 속력과 완력은 육체적 특성입니다.

정신적 특성: 분별력과 지력은 정신적 특성입니다.

피규어: 각 인물 카드는 게임에서 그 탐험가를 나타내고 초상화 배경색에 대응되는 플라스틱 피규어를 가집니다.

피해: 다수의 카드와 타일, 헌트 효과들과 마찬가지로, 전투에서 제압되는 것은 탐험가가 피해를 받게 할 수 있습니다. 피해는 육체적이거나 정신적일 수 있습니다. 당신이 받는 피해의 점수마다, 당신은 당신의 인물 카드에서 해당하는 특성들을 원하는 조합으로 해당하는 만큼 여러 칸 낮춥니다.

육체적 피해: 속력과 완력은 육체적 특성입니다. 당신은 육체적 피해를 그 두 특성 사이에서 당신이 원하는 대로 나눕니다.

정신적 피해: 분별력과 지력은 정신적 특성입니다. 당신은 정신적 피해를 그 두 특성 사이에서 당신이 원하는 대로 나눕니다.

헌트: 탐험가는 성공한 헌트 굴림에 대해 헌트 시나리오를 격발합니다. 헌트는 게임에서 승리하는 방법을 설명하고 괴물들을 비롯한 새로운 규칙을 포함합니다. 탐험가들은 헌트 중에 죽을 수 있습니다. (15쪽에 있는 "헌트"를 보십시오.)

배반자: 헌트가 시작된 후에 한 탐험가는 그의 이전 동료들에게서 등을 돌리는 배반자가 됩니다. 소수의 헌트는 자신의 정체가 다른 플레이어들 전부에게 비밀인 **숨겨진 배반자**를 포함합니다. (17쪽에 있는 "숨겨진 배반자가 있는 헌트"를 보십시오.

영웅: 헌트가 시작된 후에 배반자가 아닌 탐험가들 전부는 집의 위험과 배반자의 계획으로부터 생존하려 몸부림치는 영웅이 됩니다.

헌트-특정 행동: 다수의 헌트는 탐험가들이 퇴마의식 굴림이나 물체를 파괴하는 것 같은 특별한 행동들을 수행하는 것을 요구합니다. 당신은 당신의 턴에 헌트-특정 행동과 공격 모두를 수행할 수 있습니다.

헌트 굴림: 헌트가 시작되기 전에 당신이 징조 기호가 있는 방을 발견할 때마다 당신은 당신의 턴의 종료 시에 헌트 굴림을 해야 합니다. 주사위 6개를 굴리십시오. 그 결과가 이번 게임에서 뽑은 징조 카드들의 개수보다 더 적다면 헌트가 시작됩니다.

헌트 폭로자: 자신의 헌트 굴림이 헌트를 격발한 플레이어는 헌트 폭로자라고 불립니다. 헌트 폭로자는 헌트 표를 보고 누가 배반자인지를 봅니다.

관련 규칙이 없다면 어떻게 합니까?

본 게임을 플레이테스트 하는 데에 많은 시간이 들었지만 규칙서나 헌트 소책자들이 게임 진행에 대해 분명하게 답하지 못하는 상황에 처할 수 있습니다. 주저하지 마십시오. 그러한 경우에, 당신의 그룹과 무엇이 가장 타당한지에 대해 상의하고 그렇게 진행하십시오. (합의되지 않는다면 결정하기 위해서 동전을 던지십시오.) 그 다음에 집에서의 당신의 탐험을 계속하십시오.

역자주: 일단은 상의해서 진행하고 끝난 후에 보드게임 포럼이나 본 게임의 퍼블리셔에 질문을 하는 것이 좋습니다.

QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43
Newport NP19 4YD
UK
Tel: + 800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries
Wizards of the Coast p/a
Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
custserv@hasbro.be

Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707.
Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.
Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Wizards of the Coast, its logo and *Betrayal at House on the Hill* are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Please retain company details for future reference.

©2010 Hasbro. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. **MADE IN CHINA.**

30026633000001 EN