

Mittwoch, 16. Februar 2005

### Betrayal at House on the Hill

Nachdem ich gestern schon über Arkham Horror berichtete, folgt heute mein Eintrag über ein verwandtes Spiel: Betrayal at House on the Hill. Hierbei erkundet ein Team ein Haus, welches beim Spielen erst nach und nach aufgedeckt wird. Dadurch ist das Spielfeld bei jedem neuen Spiel anders, was sehr der Langzeitmotivation dient. In jedem neuen Raum können verschiedene Dinge geschehen: Man erhält einen Gegenstand. Es geschieht ein Ereignis. Es wiederfährt einem ein Omen.

Gerade die Omen sind wichtig für den Spielverlauf, denn nach jedem wird gewürfelt (haunt roll) und wenn die Summe der Würfelaußen weniger als die Anzahl der aufgedeckten Omen ist, wird die zweite Phase des Spiels eingeleitet, der Haunt oder auch Spuk, beginnt. Dieser Spuk ist immer anders, basierend auf dem letzten Omen und dem Raum, in dem es gefunden worden ist, wird einer von 50 weiteren Spielverläufen ausgewählt. In dieser Phase gibt es (meist) einen Verräter aus der Mitte der Spieler, welcher mit eigenen Instruktionen ausgestattet wird und gegen die restlichen Spieler agiert. Interessant dabei ist, dass beide Gruppen, Spieler und Verräter, nicht alles wissen, was der Gegner weiss. So weiss der Verräter evtl., dass die Spieler versuchen werden, ihn zu töten, aber nicht notwendigerweise wie. Die Spieler dagegen wissen zwar, dass der Verräter z.B. vorhat einen bösen Gott zu beschwören und wie sie das verhindern können, aber nicht genau, was der Verräter machen muss. Diese Interaktion zwischen den beiden Gruppen, sowie der immer unterschiedliche Spielverlauf machen das Spiel sehr interessant, da es sich sehr oft wieder neu spielen lässt, ohne dass es sich wiederholt. Auch dieses Spiel ist in Englisch, allerdings ist es nicht schwer verständlich. Desweiteren gibt es eine aktive Community sowie übersetzte Beschreibungen im Netz.

Geschrieben von Sven Hartge in Spiele um 18:35