



THE BINDING OF ISAAC FOUR SOULS

КАК ИГРАТЬ?

ВСТУПЛЕНИЕ

2-4 Игрока по очереди разыгрывают карты Добычи и Сокровищ, сражаясь с Монстрами, чтобы получить больше Сокровищ, Добычи, а главное Душ. Первый игрок, получивший 4 Души, становится победителем Кооперация, обмен, предательство и интриги настоятельно рекомендуются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колоды Монстров, Добычи и Сокровищ перемешиваются и кладутся на стол. Возьми 2 карты из колоды Монстров в открытую и положи рядом с ней. Это текущие активные Монстры. Если взятая карта не является Монстром, положи её вниз колоды и продолжай брать карты до тех пор, пока не откроются 2 карты с Монстрами.

Возьми 2 карты Сокровищ и помести рядом с колодой лицом вверх. Эти карты теперь продаются в магазине.

Перемешай колоду Персонажей, каждый игрок, в закрытую, тянет 1 карту. Затем игроки в открытую кладут своего Персонажа на стол и получают его стартовый предмет, 3 карты добычи и 3\$. Игра стартует с деактивированной картой персонажа.

Кайн всегда ходит первым. Если Каина в игре нет, выберите самого грустного человека за столом, он-то и начнет игру первым, либо бросьте кубик - это всегда срабатывает.

ФАЗЫ ХОДА

1. Перезаряди все свои активные предметы и карту Игрока - переверни все свои карты предметов и Игрока вверх.
2. Добыча 1 - Возьми верхнюю карту из колоды Добычи и положи ее в руку.
3. Фаза действия:

Во время своей фазы действия игрок может выполнить любое или все из следующих действий в любом порядке:

- Играй 1 карту Добычи - это может быть в ответ на любое действие.
- Купи 1 карту из Магазина или верхнюю карту колоды Сокровищ - все предметы Магазина стоят 10¢, включая верхнюю карту колоды Сокровищ.
- Атакуй Монстра - игрок может атаковать любого активного Монстра или атаковать верхнюю карту колоды Монстров.
- Используй свою карту Игрока, чтобы сыграть дополнительную карту Добычи - карты Игрока также могут быть сохранены и активированы во время хода других игроков в ответ на любые действия.

4. Конец хода:

- Исцели всех Игроков и Монстров.
- Если в руке больше 10 карт Добычи - сбрасывай карты пока их не станет 10.
- Передай ход игроку слева от тебя.

КАРТЫ ДОБЫЧИ

Карты Добычи - это единственные карты, которые ты держишь в руке. Разыгрывая эти карты ты можешь изменить в игре абсолютно все самым внезапным образом. Виды Добычи:

Базовые карты Добычи - Базовая Добыча выглядит как монеты, бомбы, сердца, пилюли и т.д. Они используются для получения ресурсов или помощи в бою.

Карты Таро - Карты Таро более продвинутые карты, которые могут радикально изменить ход игры различными способами.



Аксессуары - это редкие карты Добычи. Когда они в игре, то действуют как предметы Сокровищ и имеют пассивные эффекты. Помести эти карты лицевой стороной вверх на стол рядом с твоими картами. Они считаются активными предметами в игре.

КАРТЫ МОНСТРОВ

Колода монстров - это наши хлеб и соль. Он заполнен боссами, сокровищами, монстрами, проклятиями и другими сюрпризами.

Базовые монстры - монстры, которых легче убить и получить Лут, Монеты и в редких случаях, Сокровища.

Боссы - Трудные для убийства монстры с ценностными наградами, которые всегда приносят Души при убийстве. После убийства босса, игрок получает его карту в качестве душами.



Бонусные карты - дают вознаграждение... но могут также убить вас...

Проклятия - карты проклинающие игрока. Карты проклятия помещаются слева от ваших карт и сбрасываются, когда проклятый игрок умирает.

КАРТЫ СОКОРОВИЩ



Карты Сокровищ - это предметы, которые получают игроки. Сокровища кладутся прямо в игру перед игроком, видны всем и, как правило, имеют очень сильные эффекты, которые изменяют игровой процесс взаимодействуя с другими игроками и монстрами.

Активные предметы - эти предметы могут быть активированы в ответ на любое действие. Они отмечены золотой рамкой и стрелкой.



Как только предмет был активирован, он не может быть активирован снова, пока он не будет перезаряжен в начале хода игрока. Ты показываешь, что предмет был активирован, поворачивая его вбок.

Пассивные предметы - эти предметы дают игрокам особые способности, которые обычно изменяют правила игры или изменяют существующие эффекты. Эти способности не требуют активации. Пассивные предметы имеют серебряные рамки.

Платные предметы. Эти предметы используются, когда ты платишь определенную стоимость и могут использоваться столько раз, сколько они оплачиваются. Они не поворачиваются боком при использовании. Такие предметы отмечены символом \$.



БОЙ



СРАЖАЕМСЯ С КАРТОЙ МОНСТРА!

- : ОЧКИ ЖИЗНЕЙ
- : НЕОБХОДИМОЕ ЧИСЛО НА КУБИКЕ, ЧТОБЫ УДАРИТЬ
- : УРОН, КОТОРЫЙ ОН НАНЕСЕТ В СЛУЧАЕ ТВОЕГО ПРОМАХА
- : НАГРАДА ЗА УБИЙСТВО
- : ПОЛУЧЕННЫЕ ЗА УБИЙСТВО ДУШИ

Игрок может атаковать один раз за ход.

Если игрок решает атаковать, он может атаковать активную карту Монстра или самую верхнюю карту колоды Монстров. Если он атакует самую верхнюю карту колоды, он должен раскрыть эту карту Монстра всем игрокам и поместить ее лицом вверх к одному из активных монстров.

Когда игрок атакует карту монстра, он бросает свой D6. Если число равно или больше необходимого числа на кубике монстра и этот бросок "Принят" (никто не использует никаких способностей для изменения или воздействия на результат), то игрок наносит урон, равный результату броска, монстру. Если результат броска меньше чем число кубика монстра, он промахивается и получает урон равный очкам повреждений монстра. Атаки продолжаются до тех пор, пока не будет убит монстр или игрок.

Используй D8, чтобы отслеживать урон, нанесенный монстру во время этого хода.

Когда монстр убит, активный игрок получает награду за его смерть и карта Монстра помещается лицом вверх на верхушку колоды Сброса Монстров. Если активный монстр убит и активный слот монстра пуст, вытяни верхнюю карту колоды монстров и помести ее лицом вверх в этот пустой слот.

Если Монстр наносит смертельный урон игроку, этот игрок убит (см. Смерть). Этот игрок платит штраф, и он заканчивает свой ход.

Весь урон, нанесенный игрокам и картам монстров, исцеляется в конце хода каждого игрока.

Примечание. Если карта монстра не была вытянута, во время атаки верхней карты колоды Монстров или обнаруживается при добавлении карты в пустой активный слот Монстра, активный игрок читает эту карту всем игрокам и следует указаниям на карта. Если при атаке на самую верхнюю карту колоды монстров был обнаружен не-монстр, это будет считаться вашей атакой за ход.

СМЕРТЬ

Когда игрок получает смертельный урон или убит по какой-либо причине, этот игрок получает «Наказание за смерть!». Он должен уничтожить один не вечный Предмет, из своей руки, выбросить одну карту Добычи и потерять 1¢.

Помимо штрафа, этот игрок также деактивирует все свои предметы и карту игрока, отмечая конец своего хода.

СОЧЕТАНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Когда игрок совершает действие (активирует предмет, взаимодействует с колодой, атакует монстра, играет карту добычи, бросает кубик и т.д.), Любой другой игрок может ответить на это действие, активировав один из своих предметов или используя Карту игрока для использования карты добычи в ответ.

Когда несколько эффектов, подобных этому, запускаются сразу, вы ждете, пока все игроки реагируют на действие. Затем каждый эффект воспроизводится в обратном порядке, поэтому последний эффект применяется первым, а второй - последним, пока каждый эффект не будет применен, заканчивая действием ходящего игрока.

Пример 1: Игрок 1 решает атаковать активного монстра, которому требуется 4 или более очков кубика, чтобы нанести урон. Игрок 1 бросает свой кубик, чтобы увидеть, попал ли он по монстру, и выпадает 3. В ответ на этот бросок игрок 2 предлагает поднять бросок на 1 со своей Книгой Белиала в обмен на 2¢. Игрок 1 соглашается, платит ему, а Игрок 2 активирует Книгу Белиала, чтобы поднять бросок до 4. Из ниоткуда Игрок 3 решает активировать свой D6 в ответ, заставляя игрока 1 перебросить кубик! Никто другой не реагирует на это, поэтому каждый эффект теперь воспроизводится в обратном порядке. Игрок 3 перебрасывает кубик выпадает 1, Игрок 2 добавляет +1 к этому броску, делая его равным 2, затем кубик возвращается, заставляя игрока 1 промахнуться, так как для атаки нужно 4+.

Пример 2: Игрок 1 активирует Карту таро для Добычи 1. В ответ игрок 2 использует свой Ловкий предмет руки, чтобы посмотреть на 3 верхние карты колоды лута и

вернуть их в любом порядке. Никаких других эффектов не применяется. Игрок 2 смотрит на верхние 3 карты, перестраивает их, поэтому на вершине помещается 1¢. Теперь игрок 1 получает 1¢ вместо обычной добычи... :(

Сочетания эффектов - это использования вашего стратегического мышления, поэтому убедитесь, что вы хорошо знаете что делают ваши карты Добычи и Предметов. Большинство из них разработаны специально для использования разными способами.

БОНУСНЫЕ ДУШИ

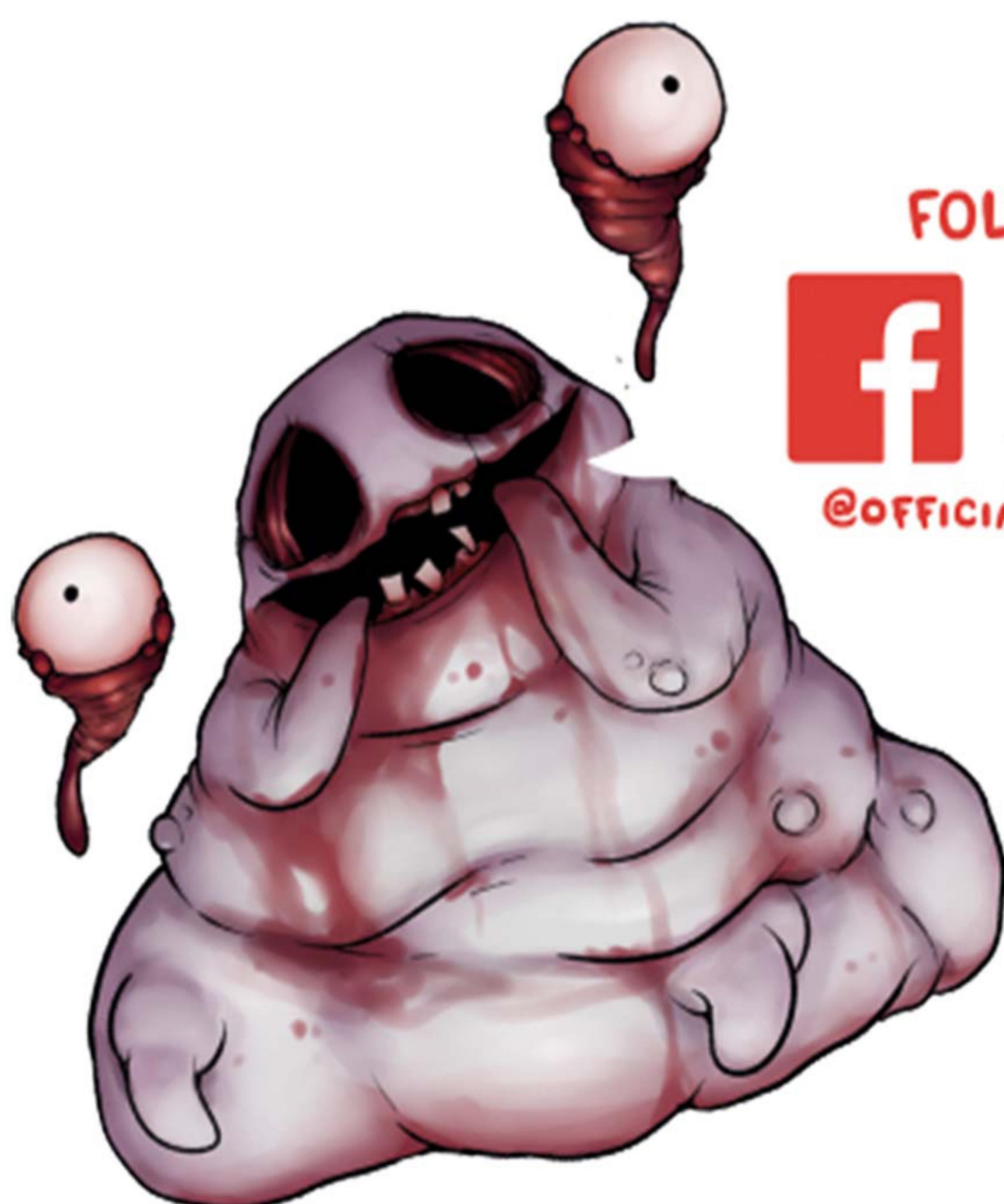
Когда игроки хорошо разбираются в механизме игры, рекомендуется добавлять в свои игры Бонусные души (Душу Гаппи, Душу Жадности и Душу Обжорства). Эти бонусные карты не добавляют в колоду, а вместо этого кладут лицом на стол рядом с игровыми колодами что бы их видели все игроки.

Первый игрок, получающий 25¢ или более, мгновенно получает Душу Жадности.

Первый игрок, у которого есть 10 или более карт Добычи в руке, мгновенно получает Душу Обжорства.

У первого игрока, у которого есть 2 или более предметов Гаппи, мгновенно получает Душу Гаппи.

Каждая Душа может быть получена только раз за игру.



FOLLOW US ON:

