



THE BINDING OF
ISAAC
CZTERY DUSZE



JAK
GRAĆ?

OPIS GRY

Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, podczas których zagrywają karty **łupów** i aktywują zdolności, dzięki którym zabijają **potwory**. W ten sposób zdobywają kolejne łupy, przedmioty i dusze.



Gracz, który jako pierwszy będzie kontrolować **4 dusze**, **wygrwa grę**.

Współpraca, wymiana przysług i akty zdrady są mile widziane. Powodzenia!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj talie **skarbów**, **łupów** i **zagrożeń**. Jeśli gracie z **taliją pomieszczeń**, ją również potasuj. Wyłóż 100 monet.

Na początku w grze są 2 **poła sklepu**, 2 **poła zagrożeń** i 1 **pole pomieszczenia**. Wyłóż po 1 odkrytej karcie wskazanego rodzaju na każdym polu. Karty skarbów należy wykladać na pola sklepu – to przedmioty, które można kupić. Na polach zagrożeń powinny znaleźć się karty potworów. Jeśli podczas przygotowania gry na pole zagrożeń trafi karta wydarzenia, należy ją umieścić na spodzie talii zagrożeń i wyłożyć kolejną kartę – aż do skutku.

Jeśli gracie z **bonusowymi duszami**, wylosuj 3 z nich i umieść je odkryte obok obszaru gry.

Każdemu z graczy rozdaj po 1 losowej **karcie postaci** i po 1 **przedmiocie startowym** przypisanym do postaci. Na początku rozgrywki karty postaci są **rozładowane** (przekręcone na bok), a przedmioty startowe **naładowane** (przekręcone pionowo).

Rozdaj każdemu z graczy po 3 karty łupów i 3 monety. Grę rozpoczyna najsmutniejszy z graczy.

PODSTAWOWY

TALIA
SKARBÓW

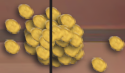
TALIA
POMIESZCZEŃ
(OPCJONALNIE)



POSTACIE

UKŁAD

TALIA ŁUPÓW



BONUSOWE DUSZE (OPCJONALNIE)



PRZEDMIOTY STARTOWE

TALIA ZAGROZEŃ

KARTY SKARBÓW.



Gdy karta skarbu wejdzie do gry, staje się przedmiotem. Przedmioty, które kontrolujesz, kładź przed sobą. Gdy efekt mówi, że **otrzymujesz skarby**, weź odpowiednią liczbę kart z wierzchu talii skarbów i umieść je przed sobą na znak, że je kontrolujesz.

Karty skarbów ze srebrnymi ramkami mają bierne i wywoływane zdolności.

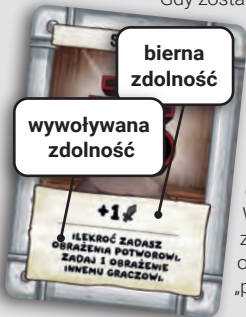


Bierne zdolności działają cały czas.

Gdy zostaną spełnione warunki


wywoływanej zdolności, jej efekt zostaje dodany do kolejki akcji, gdy tylko będziesz mieć inicjatywę (kolejka akcji i inicjatywa są wyjaśnione w dalszej części instrukcji).


Wywoływane zdolności zazwyczaj zaczynają się od słów „gdy”, „ilekroć”, „podczas” i „w każdej”.



Na każdej karcie skarbu ze złotą ramką znajduje się co najmniej 1 **aktywowalna zdolność**. To zdolności, które możesz **aktywować** w dowolnym momencie, gdy masz inicjatywę i opłacisz ich koszt. Gdy aktywujesz zdolność, jej efekt zostaje dodany do kolejki akcji.

W grze występują 2 rodzaje aktywowalnych zdolności.

: Te zdolności mogą zostać aktywowane poprzez **rozładowanie** (przekręcenie karty na bok). W ten sposób zostaje opłacony ich koszt. Tylko naładowane karty mogą zostać rozładowane.

: Te zdolności mogą zostać aktywowane poprzez opłacenie wskazanego kosztu.

*Zdolności bierne,
wywoływane i aktywowalne
pojawiają się też
na innych rodzajach kart!*



KARTY ŁUPÓW



Dobre karty łupów trzymasz na ręce do momentu ich zagrania albo odrzucenia. Gdy jakiś efekt mówi, że **otrzymujesz łupy**, weź odpowiednią liczbę kart z wierzchu talii łupów. Treść kart, które masz na ręce, jest tajna dla innych graczy, ale ich liczba jest jawna.

Możesz zagrać kartę łupu z ręki w dowolnym momencie, gdy masz inicjatywę i jakiś efekt pozwala Ci ją zagrać. Gdy zagrywasz kartę łupu, dodajesz ją do kolejki. Po rozpatrzeniu karty łupu umieść ją na stosie odrzuconych kart łupów.



Drobiazgi to karty łupów, które po rozpatrzeniu stają się kontrolowanymi przez Ciebie przedmiotami.



KARTY ZAGROŻEŃ.



Talia zagrożeń składa się z kart potworów i kart wydarzeń. **Aktywny gracz**, czyli gracz, którego jest aktualnie tura, rozpatruje wydarzenia i otrzymuje nagrody za zabite potwory.

Potwory można zabijać i otrzymywać za to nagrody. **Bossowie** to szczególnie zaciekle potwory, których zabicie jest trudniejsze, ale wiąże się z otrzymaniem bardziej wartościowych nagród i **dusz**.



Wydarzenia nie są potworami. Ich efekty mogą być pozytywne albo negatywne dla graczy.

Klątwy to szczególny rodzaj wydarzeń. Po odkryciu klątwy aktywny gracz wybiera, kto ją otrzyma. Gracz, który otrzymał klątwę, kładzie ją obok swojej karty postaci. Gdy postać umrze, odrzuca posiadane klątwy.



ANATOMIA KARTY

CZERW



♥: 2 | 🎲: 4+ | 🗡️: 1

TEN POTWÓR NIE ODNOSI
OBRAŻEŃ ZA RZUTY ATAKU
O WYNIKU „6”.



5 MONET



POTWORA



ZDROWIE

Potwór umiera, gdy utraci całe zdrowie.

UNIK

Wynik na kości wymagany do trafienia.

ATAK

Liczba obrażeń zadanych atakującemu, jeśli chybi.

ZDOLNOŚCI

Opis zdolności potwora.

DUSZE

Aktywny gracz je otrzyma, gdy potwór umrze.

NAGRODA

Aktywny gracz ją otrzyma, gdy potwór umrze.

BONUSOWE DUSZE

Gdy już wszyscy zrozumieją mechanikę gry, zachęcamy do rozszerzenia jej o karty bonusowych dusz. Tych kart nie należy dodawać do żadnej talii. Zamiast tego należy je położyć odkryte obok obszaru gry.



Po ich zdobyciu należy traktować je tak, jak pozostałe dusze. Każdą bonusową duszę można zdobyć tylko raz w czasie gry.

Jeśli któraś zostanie zniszczona, należy ją odłożyć zakrytą obok obszaru gry – takiej duszy nie można ponownie zdobyć.



KARTY POMIESZCZEŃ

Karty pomieszczeń zostały wprowadzone w dodatku „Requiem”.



Dodaj tę talię do rozgrywki, gdy już będziecie dobrze zaznajomieni z zasadami gry. Bierne i wywoływane zdolności na tych kartach działają w standardowy sposób. Aktywowalne zdolności mogą być wykorzystywane tylko przez aktywnego gracza.

Jeśli w danej turze został zabity potwór, aktywny gracz może w fazie końcowej umieścić aktualną kartę pomieszczenia na stosie odrzuconych kart pomieszczeń i zastąpić ją wierzchnią kartą z talii.



PRZEBIEG TURY



Faza początkowa




- 1** Aktywny gracz **ładuje** (przekręca pionowo) wszystkie kontrolowane przez siebie karty.
- 2** Zostają wywołane zdolności na początku tury i gracze kolejno otrzymują inicjatywę.
- 3** Aktywny gracz dobiera 1 kartę łupu. Gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować, a następnie rozpoczyna się faza akcji.



Faza akcji

Gdy rozpoczyna się faza akcji, aktywny gracz otrzymuje **możliwość zagrania karty łupu**, która trwa do końca tury. Następnie gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować.

Oprócz zagrywania kart łupów i aktywowania zdolności, jeśli w danym momencie nie ma kolejki akcji (żadna zdolność nie czeka na rozpatrzenie), aktywny gracz może:

-  **zaatakować** (tylko raz),
-  **dokonać zakupu** (tylko raz),
-  **zakończyć turę.**



Gdy zostanie zadeklarowany koniec tury, gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować, po czym rozpoczyna się faza końcowa.



Faza końcowa

- 1** Umiejętności wywoływane na koniec tury są rozpatrywane i gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować. Efekty, które kończą turę, wymuszają przejście do fazy końcowej po zakończeniu aktualnej kolejki akcji. Wszystko, co miało zostać rozpatrzone, zostaje rozpatrzone.
- 2** Wszyscy gracze i potwory leczą zdrowie do maksymalnych wartości. Następnie efekty działające w turze i do końca tury przestają działać.
- 3** Jeśli aktywny gracz przekroczył limit kart na ręce, odrzuca nadmiar. Standardowo limit wynosi 10 kart.
- 4** Jeśli gracie z talii pomieszczeń i w tej turze został zabity potwór, aktywny gracz może umieścić aktualne pomieszczenie na stosie odrzuconych kart pomieszczeń i odkryć nowe z talii.
- 5** Kolejny gracz zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna turę.



ATAKOWANIE

Gdy oznajmiasz, że chcesz zaatakować, zanim wybierzesz cel ataku, gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować.



Możesz zaatakować **potwora**, który jest w grze, albo **wierzchnią kartę z talii zagrożeń**.

Jeśli atakujesz wierzchnią kartę z talii zagrożeń, połóż ją na wierzchu któregoś z pól zagrożeń. Karta, która została w ten sposób zakryta, nie jest w grze, dopóki nie zostanie ponownie odkryta. Jeśli na polu na kartę zagrożenia znajdzie się karta wydarzenia, natychmiast ją rozpatrz, a następnie umieść na stosie odrzuconych kart zagrożeń (nie bierz kolejnej karty z wierzchu talii).

Po rozpoczęciu ataku będziesz wykonywać rzuty kością 6-ścienną. Gdy rzut zostaje rozpatrzony, a jego wartość jest wyższa albo równa wartości uniku (🎲) celu, trafiasz i zadajesz celowi tyle obrażeń, ile wynosi Twoja siła ataku (🗡️). Gdy rzut zostaje rozpatrzony, a jego wartość jest niższa od wartości uniku (🎲) celu, chybiasz i odnosisz tyle obrażeń, ile wynosi siła ataku (🗡️) celu. Powtarzaj ten proces do momentu, aż ktoś zostanie zabity – Twój cel albo Ty.

KUPOWANIE

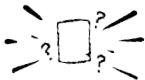
Gdy oznajmiasz, że dokonujesz zakupu, zanim wybierzesz, co kupujesz, gracze kolejno otrzymują inicjatywę, aby zareagować.



Za 10 monet możesz kupić **dowolny przedmiot** ze sklepu albo **wierzchnią kartę talii skarbów**.

Gdy opłacisz koszt zakupu, otrzymujesz kupioną kartę.

UZUPEŁNIANIE PÓL



Na każdym polu sklepu, zagrożeń i pomieszczeń (jeśli korzystacie z talii pomieszczeń) zawsze musi się znajdować co najmniej 1 karta. Jeśli którekolwiek pole jest puste, wyłóż na nie wierzchnią kartę z odpowiedniej talii.

Ważne! Podczas uzupełniania pola zagrożeń może się zdarzyć, że trafi się kilka kart wydarzeń z rzędu. Aktywny gracz musi je rozpatrywać, dopóki na polu nie znajdzie się karta potwora.



ŚMIERĆ





Gdy potwór umrze, aktywny gracz otrzymuje nagrody wskazane na karcie potwora. Jeśli karta zapewnia dusze, gracz również je otrzymuje.



Jeśli potwór nie zapewnia duszy, należy go umieścić na stosie odrzuconych kart zagrożeń. Jeśli pole, na którym się znajdował, jest puste, uzupełnij je.



Gdy umrzesz, opłać **karę za śmierć**.

-  Wybierz kontrolowany przez siebie niewiekuisty przedmiot i go zniszcz.
-  Odrzuć 1 kartę łupu.
-  Oddaj do puli 1 monetę.
-  Rozładuj wszystkie swoje karty przedmiotów i kartę postaci.






Jeśli jesteś aktywnym graczem, gdy tylko opłacisz karę za śmierć, тура przechodzi do fazy końcowej.

Jeśli Twoja postać zginęła w trakcie ataku, atak zostaje przerwany.

INICJATYWA

Gdy gracz otrzymuje **inicjatywę**, może w danym momencie wykonywać następujące działania:

zagrać kartę łupu (jeśli coś na to pozwala) 

aktywować zdolność  albo 

zaatakować (tylko raz),

kupić (tylko raz),

zakończyć turę.

Tylko aktywny gracz w fazie akcji i tylko jeśli w kolejce nie ma innych akcji.

Dopóki masz inicjatywę, możesz wykonać tyle działań, ile chcesz, pod warunkiem, że możesz zagrywać karty łupów lub masz zdolności, które możesz aktywować. Aktywny gracz ma dodatkowo możliwość wykonania 1 ataku i 1 zakupu. Niektóre efekty mogą zwiększyć liczbę dostępnych ataków i zakupów.

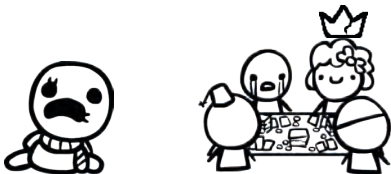


Gdy już zadeklarujesz wszystkie zaplanowane działania, inicjatywa przechodzi na kolejnego gracza, aby miał możliwość zareagowania.

Gdy zasady mówią, że **gracze kolejno otrzymują inicjatywę**, wszyscy gracze, począwszy od aktywnego gracza, mogą coś zrobić.

Inicjatywa jest przekazywana tak długo, aż **wszyscy gracze po kolei oddadzą inicjatywę bez wykonywania działań** (nie chcą reagować na ostatnią akcję), dopiero wtedy następują kolejne etapy rozgrywki: na przykład rozpatrzenie ostatniej karty łupu, umiejętności albo rzutu czy rozpoczęcie kolejnych kroków i faz tury (zob. „Kolejka akcji”).

Uwaga! Czasami żaden z graczy nie ma inicjatywy. Wtedy gracze nie mogą zagrywać kart łupów ani używać zdolności kart. Taka sytuacja ma miejsce np. podczas kroków 2–5 fazy końcowej.



KOLEJKA AKCJI.

Karty łupów, zdolności i rzuty nie wpływają na rozgrywkę natychmiastowo. Zamiast tego trafiają do „poczekalni”, którą nazywamy **kolejką**. Karty łupów, zdolności i rzuty są **rozpatrywane** dopiero wtedy, gdy **opuszczają kolejkę i wywierają efekt w grze**.

Każda zagrana karta łupu, użyta zdolność czy rzut kością zostają dodane na koniec kolejki akcji. Kolejka jest **rozpatrywana od końca** (im wcześniej coś do niej trafi, tym później zostanie rozpatrzone). Oznacza to, że zagrywając kartę łupu albo używając zdolności, możesz zareagować na to, co ktoś próbuje zrobić (już umieścił to w kolejce), a Twoja odpowiedź zostanie rozpatrzona jako pierwsza.

Dopiero gdy wszyscy gracze po kolei oddadzą inicjatywę bez reagowania na ostatnią akcję, należy rozpatrzyć ostatnią akcję dodaną do kolejki. Za każdym razem, gdy coś zostanie rozpatrzone, gracze ponownie kolejno otrzymują inicjatywę. Gdy wszystkie akcje w kolejce zostaną rozpatrzone i wszyscy gracze po kolei oddadzą inicjatywę bez wykonywania żadnych działań, następuje kolejny krok albo faza gry.

Wywoływane zdolności są dodawane do kolejki w momencie, gdy ktoś ma otrzymać inicjatywę. Jeśli kilka wywoływanych zdolności ma trafić do kolejki w tym samym momencie, zdolności potworów zostają dodane jako pierwsze, a następnie zdolności graczy, począwszy od aktywnego gracza. Jeśli gracz dodaje kilka zdolności, sam decyduje, w jakiej kolejności je doda.

Uwagi:

Jeśli Twoja karta łupu albo zdolność wymaga w chwili dodania jej do kolejki, aby wybrać opcję albo wskazać cel, to Ty decydujesz.

Jeśli karta łupu albo zdolność zostanie anulowana, należy usunąć ją z kolejki bez rozpatrywania.



Karty łupów, które zostały rozpatrzone albo anulowane, należy umieścić na stosie odrzuconych kart łupów.

Ważne! Inicjatywa i kolejka akcji to istotne elementy gry, ale to nie znaczy, że musisz skrupulatnie odnotowywać każdy ruch. To zbiór zasad, dzięki któremu łatwiej Wam będzie podejmować decyzje w bardziej skomplikowanych sytuacjach. Ogólnie sprowadza się to do tego, że zanim cokolwiek zostanie rozpatrzone, każdy ma możliwość zareagowania.

Przykładowa kolejka akcji

Adam otrzymał obrażenia, przez co została wywołana zdolność „Nerki”. Ewa zareagowała na to, aktywując zdolność „Zręcznych palców”.

Gdy inicjatywa wróciła do Adama, zagrał kartę łupu „Fasola jaś”. Kolejność rozpatrywania akcji jest odwrotna, więc najpierw „Fasola jaś” anuluje „Zręczne palce”, a następnie Adam rozpatruje efekt „Nerki”.

**ostatnia zagrana =
= pierwsza rozpatrzona**



**pierwsza zagrana =
= ostatnia rozpatrzona**

RZUTY KOŚCIĄ



W czasie rozgrywki wiele razy będziesz rzucać kością – czy to w ramach ataku, czy aby ustalić efekt rozpatrywanych kart łupów albo zdolności. Wszystkie rzuty wykonuje się kością 6-ścienną. Gdy masz wykonać rzut:

-  Rzuć kością. Wstępny wynik rzutu albo w skrócie **rzut** trafia do kolejki. Jeśli musisz wykonać rzuty większą liczbą kości, wykonaj wszystkie rzuty teraz.
-  Dopóki rzut jest w kolejce, można go **modyfikować i przerzucać** za pomocą kart łupów i zdolności. Gracze kolejno otrzymują inicjatywę.
-  W tym momencie rzut ma zostać rozpatrzony. Należy rozpatrzyć ewentualne zdolności wywoływane, gdy **gracz wyrzuciłby** określony wynik. Jeśli zadziałały takie zdolności, wróć do kroku 2.
-  Rozpatrz ewentualne zdolności bierne, które mogą zmienić wynik rzutu, następnie **rzut zostaje rozpatrzony już ze zmienionym wynikiem**. Na tym etapie wynik rzutu nie może zostać zmieniony.



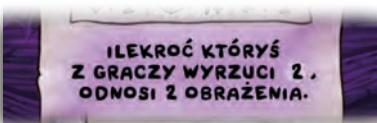
Rozpatrz ewentualne zdolności wywoływane, **gdy zostanie wyrzucona konkretna wartość.**

Krok 6. następuje przed rozpatrzeniem tych wywoływanych zdolności.



Jeśli od wyniku rzutu zależy, w jaki sposób zostanie rozpatrzony efekt łupu albo zdolności, ten efekt działa w tym momencie.

Ważne! Część wywoływanych zdolności można poznać po cyfrach w okręgu. Te zdolności są wywoływane przez rzuty wszystkich graczy, w których uzyskano wskazaną wartość. Na kartach innych wywoływanych zdolności z bardziej zaawansowanymi warunkami nie ma cyfr w okręgu.



ILEKROĆ KTÓRYŚ
Z GRACZY WYRZUCI 2,
ODNOŚI 2 OBRAŻENIA.



ILEKROĆ KTÓRYŚ Z GRACZY
WYRZUCI 1, OTRZYMUJESZ
1 KARTĘ ŁUPU.

BARTER

Zachęcamy do płacenia sobie nawzajem za **przysługi i czyny nikczemne**. Możesz zapłacić

innemu graczowi dowolną liczbę monet w zamian za jakąkolwiek przysługę. Nie można jednak handlować w ten sposób przedmiotami ani łupami. Wymiany barterowe nie są częścią kolejki akcji.



Nie musisz spełniać danej obietnicy, ale **pamiętaj**, że stracone zaufanie trudno odzyskać.

WARIANTY

Rozgrywka 2-osobowa

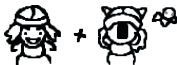
Przygotuj grę zgodnie ze standardowymi zasadami, a następnie wyłóż 3 wierzchnie karty z talii skarbów. Pierwszy gracz zdobywa 1 z nich. Drugi gracz zabiera 1 z 2 pozostałych. Ostatnią kartę umieść na spodzie talii skarbów. Powtórzcie ten proces jeszcze raz, zmieniając gracza, który wybiera pierwszy.



Teraz każdy powinien mieć po 2 skarby i przedmiot startowy. Reszta rozgrywki przebiega bez zmian.



Kooperacja/Rozgrywka solo



Przygotuj grę jak przy standardowej rozgrywce

2-osobowej. W wariacie kooperacyjnym każdy gracz kontroluje 1 postać. W wariacie solo kontrolujesz obie postacie jednocześnie. Karty na ręce, monety i przedmioty każdej postaci trzymaj osobno. Połóż na stole kość 8-ścienną wynikiem „8” ku górze.

Rozgrywka toczy się zgodnie ze standardowymi zasadami. (W przypadku gry solo postacie rozgrywają tury naprzemiennie). Gdy obie postacie rozegrają po turze, **obróć kość 8-ścienną** tak, żeby pokazywała liczbę **o 1 mniejszą** niż poprzednio. Jeśli któraś z postaci zginie w czasie swojej tury, również **zmniejsz o 1 wynik na kości**. Pozostałe zasady pozostają niezmienione.

Gdy obie postacie kontrolują łącznie 4 dusze, wygrywasz! (Możesz zmniejszać albo zwiększać poziom trudności, odejmując albo dodając liczbę dusz koniecznych do wygranej). **Jeśli musisz zmniejszyć wynik na kości 8-ściennej do zera, przegrywasz.**

Spróbuj stworzyć swoje własne warianty!



Użyj kodu QR, aby wejść
na stronę **Four Souls**,
gdzie znajdziesz roz-
szerzoną wersję zasad.
Dziękujemy za grę!

