

THE BINDING OF **ISAAC** FOUR SOULS



COME SI
GIOCA

PANORAMICA DI GIOCO

A turno, i giocatori giocano carte **bottino** e attivano abilità per uccidere **mostri** e ottenere così più bottino, oggetti e anime.



Il primo giocatore a controllare **4 anime** viene dichiarato **vincitore**.



Cooperazione, baratto e tradimento sono fortemente incoraggiati. Buona fortuna!

PREPARAZIONE

Mescolate singolarmente i **mazzi Tesoro, Bottino e Mostri**. Se decidete di usarlo, mescolate anche il mazzo Stanze presente nell'espansione *Requiem*. Piazzate due carte tesoro a faccia in su vicino al mazzo Tesoro, questi sono gli **oggetti del negozio**. Piazzate due carte mostro a faccia in su vicino al mazzo Mostri, questi sono i **mostri** per il momento.

Se escono delle carte evento (vedi più avanti) per gli spazi mostro, mettetele in fondo al mazzo Mostri e pescate nuovamente fino ad avere due mostri a faccia in su. Se state usando il mazzo Stanze, piazzate una carta stanza a faccia in su vicino al mazzo Stanze. Ogni mazzo avrà poi di fianco a sé una zona, in cui verranno scartate le carte appartenenti a quel mazzo, chiamata **scarti**.

Mettete sul tavolo 100 monete da 1¢ per formare la riserva.



Se giocate con le **anime bonus**, sceglietene tre in modo casuale e piazzatele a faccia in su vicino all'area di gioco (*nuove anime bonus saranno aggiunte con le espansioni*).



Distribuite in modo casuale a ciascun giocatore una **carta personaggio** insieme al suo specifico **oggetto iniziale**. All'inizio della partita, i personaggi sono **scarichi** (*la carta è in posizione orizzontale*) e gli oggetti iniziali sono **carichi** (*la carta è in posizione verticale*).

Distribuite tre carte bottino e 3¢ a ciascun giocatore. Il giocatore più triste inizia per primo.

DISPOSIZIONE

**MAZZO
TESORO**

**MAZZO
STANZE
(FACOLTATIVO)**

PERSONAGGIO

INIZIALE

**MAZZO
BOTTINO**

**MAZZO
MOSTRI**

**ANIME BONUS
(FACOLTATIVO)**

OGGETTO INIZIALE



CARTE TESORO



Le carte tesoro sono oggetti che si acquisiscono durante il gioco e vengono piazzati davanti al giocatore. Quando vi viene indicato di **ottenere +X tesoro**, prendete il relativo numero di carte dalla cima del **mazzo Tesoro** e mettetele in gioco sotto il vostro controllo.

Le carte tesoro sono di due tipi: **oggetti passivi** e **oggetti attivi**.

Gli oggetti passivi hanno il bordo argentato e possono avere **abilità statiche** e/o **abilità innescate**.

Abilità Statiche

Abilità Innescate

HAI +1

OGNI VOLTA CHE
INFLIGGI DANNO DA
COMBATTIMENTO A UN
MOSTRO, INFLIGGI 1 DANNO
A UN ALTRO GIOCATORE.

Le **abilità statiche** in gioco sono sempre attive per tutta la durata della partita.

Le **abilità innescate** si attivano quando le loro condizioni vengono soddisfatte durante il gioco.

Potete riconoscere un'abilità innescata perché solitamente inizia con le parole "quando", "se", "ogni volta", "all'inizio" o "alla fine".

Gli oggetti attivi hanno il bordo dorato e possono avere **abilità attivate** e/o **abilità con un costo**:



le **abilità attivate** si attivano scaricando la carta (cioè mettendola in posizione orizzontale). Solo gli oggetti carichi possono venire scaricati.



le **abilità con un costo** si attivano pagando il costo indicato. Questa abilità può essere utilizzata più volte, a patto di pagarne sempre il costo richiesto.

Le abilità statiche, innescate e attivate, sono presenti anche su molti altri tipi di carte!



CARTE BOTTINO



Le carte bottino vengono pescate e tenute in mano finché non le giocate o le scartate, e non sono visibili agli altri giocatori. Quando vi viene indicato di **ottenere +X bottino**, pescate il relativo numero di carte dal mazzo Bottino e aggiungetelo alla vostra mano.

Le carte bottino sono di tre tipi: **semplici**, **tarocchi** e **gingilli**.



Le **carte bottino semplice** ti permettono di guadagnare risorse, aiutare giocatori in combattimento e creare confusione in gioco.

Le **carte tarocco** sono simili alle carte bottino semplice ma hanno effetti unici e potenti.

Le **carte gingillo**, quando entrano in gioco, diventano automaticamente oggetti passivi e vanno piazzati a faccia in su davanti al giocatore. Solitamente possiedono abilità statiche o innescate.



CARTE MOSTRO



Il mazzo Mostri è diviso in **carte mostro** e **carte evento**. Il **giocatore attivo** (colui che sta svolgendo il proprio turno) risolve gli eventi e ottiene ricompense quando i mostri vengono uccisi, **compresi quelli uccisi dagli altri giocatori durante il suo turno**.

Le **carte mostro** possono essere **mostri semplici** (facili da sconfiggere, ma forniscono piccole ricompense) e **carte boss** (difficili da sconfiggere, ma forniscono grandi ricompense e anime).

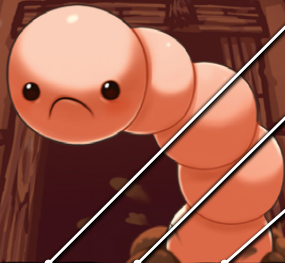


Le **carte evento** sono tutte le carte non-mostro, e possono essere **carte bonus** (che ostacolano o aiutano il giocatore attivo) e **carte maledizione** che maledicono un giocatore a scelta del giocatore attivo. Quando si riceve una maledizione, va piazzata vicino al personaggio.



PARTI DI UNA CARTA MOSTRO

PIN



2



4+



1

QUESTO MOSTRO
NON SUBISCE DANNO
DA COMBATTIMENTO PER
TIRI DI ATTACCO DI 6.



5€



+1

SALUTE

Ridurre la salute [♥]
a 0 uccide il mostro

ELUSIONE

Risultato del tiro di attacco [🎲] necessario
per colpire il mostro

ATTACCO

Danni che infligge [🗡️] se l'attaccante
fallisce il tiro di attacco

ABILITÀ

Queste sono le abilità del mostro

ANIME

Il giocatore attivo ottiene questa carta come
anima [👻] quando il mostro viene ucciso

RICOMPENSE

Vengono ottenute dal giocatore attivo
quando il mostro viene ucciso



ANIME BONUS



Una volta presa familiarità con le meccaniche base del gioco, vi incoraggiamo ad aggiungere le anime bonus alle vostre partite. Queste carte non vengono aggiunte a nessun mazzo, bensì vengono piazzate a faccia in su vicino all'area di gioco.

Una volta ottenute, queste anime si comportano come qualsiasi altra anima. Le anime bonus possono essere ottenute solo una volta per partita; se

vengono distrutte, vanno piazzate a faccia in giù vicino all'area di gioco (o riposte all'interno della scatola) e non possono essere ottenute nuovamente.



CARTE STANZA



Le carte stanza sono state introdotte con l'espansione *Requiem*. Questo mazzo può essere aggiunto al gioco quando vi sentirete a vostro agio con le regole base. Il funzionamento delle abilità statiche e innescate delle carte stanza è invariato, mentre le loro abilità con un costo possono essere usate solo dal giocatore attivo.



Durante la fase finale, se nel turno corrente è morto un mostro, il giocatore attivo può scartare una stanza e rimpiazzarla con la prima carta del mazzo stanze.



STRUTTURA DEL TURNO



Fase Iniziale

- 1 Il giocatore attivo **ricarica** (gira in verticale) gli oggetti e il personaggio scarichi che controlla.
- 2 Si attivano le abilità che si innescano "all'inizio del turno".
- 3 Il giocatore attivo ottiene +1 bottino.

Fase Azioni



Durante la fase azioni, il giocatore attivo può effettuare una qualsiasi o tutte le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

- ♣ **Giocare una carta bottino** (i personaggi ti permettono di giocare una carta bottino in più, anche nel turno degli altri giocatori).
- ♣ **Attaccare**, una sola volta a turno.
- ♣ **Acquistare un oggetto del negozio o la carta in cima al mazzo Tesoro**, una sola volta a turno.
- ♣ **Terminare il turno**.



Quando il giocatore attivo decide di terminare il turno, inizia la fase finale.



Fase Finale

- 1 Si attivano le abilità che si innescano "alla fine del turno".
- 2 I giocatori (anche quelli che sono morti in questo turno) e i mostri recuperano tutta la loro salute.
- 3 Gli effetti che duravano fino alla fine del turno terminano.
- 4 Il giocatore attivo scarta carte bottino fino al proprio limite di mano (normalmente 10). Se state usando il mazzo Stanze, ed è morto un mostro durante questo turno, il giocatore attivo può scartare una stanza.
- 5 Il giocatore attivo passa il turno.



ATTACCARE



Un giocatore può attaccare una sola volta per turno durante la Fase Azioni. Il giocatore può decidere se attaccare un **mostro** o la **carta in cima al mazzo Mostri**. Se il bersaglio è la prima carta del mazzo Mostri, e la carta rivelata è un mostro, piazzatela sopra uno spazio mostro già occupato. Questa nuova carta coprirà la carta mostro su cui è stata piazzata, fino a quando non finisce negli scarti. Se si tratta di un evento, la sua abilità si attiva appena entra in gioco, e la carta viene scartata quando l'abilità è risolta.

Una volta iniziato l'attacco, tirate un dado da 6 (d6) ed effettuate un **tiro di attacco**. Se il risultato è pari o superiore al valore di elusione del bersaglio, questo viene colpito e subisce danni da combattimento, che riducono la sua salute, pari al valore di attacco [🔪] del vostro personaggio. Se il risultato è minore del valore di elusione del bersaglio, è il personaggio a subire danni da combattimento, pari al valore di attacco del bersaglio. Questo procedimento si ripete finché il personaggio o il bersaglio non muoiono.

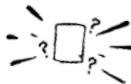
ACQUISTARE



Un giocatore può acquistare **qualsiasi oggetto del negozio**, oppure la **prima carta del mazzo Tesoro** per 10¢.

Dopo aver pagato il costo di 10¢ alla riserva, il giocatore ottiene il controllo dell'oggetto.

RIEMPIRE GLI SPAZI



Ogni spazio negozio, mostro e stanza (se state usando il mazzo Stanze) deve sempre avere almeno una carta. Quando uno spazio viene svuotato, riempitelo immediatamente con la prima carta del mazzo corrispondente.

Nota: può capitare di imbattersi in diversi eventi di fila quando si deve riempire uno spazio del mazzo Mostri. Il giocatore attivo deve continuare a risolverli finché lo spazio non viene riempito da un mostro.

MORTE



Quando un mostro muore, il giocatore attivo ottiene le relative ricompense. Se il mostro aveva un valore di anime, ottiene anche la carta del mostro come anima e la piazza vicino a sé. Se il mostro non viene ottenuto come anima, viene messo negli scarti dei mostri. Se necessario, bisogna riempire nuovamente lo spazio.



Quando un giocatore muore, deve pagare la **pena di morte**: sceglie un oggetto non-eterno che controlla e lo distrugge, scarica una carta bottino, perde 1€, scarica tutti i suoi oggetti e il personaggio.

Nota: se siete il giocatore attivo, andate direttamente alla fase finale del turno dopo aver pagato la **pena di morte**.



METTERE IN SEQUENZA GLI EFFETTI DI GIOCO.

(creare la pila)

Quando un giocatore svolge un'azione (attivare un oggetto, interagire con un mazzo, attaccare un mostro, giocare una carta bottino, tirare un dado, ecc.) o in determinati momenti del gioco (subire il danno da combattimento, la morte di un mostro, la morte di un personaggio, riempire gli spazi, ecc.) qualsiasi altro giocatore può rispondere all'azione attivando uno dei propri oggetti, o usando la propria carta personaggio per giocare una carta bottino in risposta.

Questa sequenza effetti di gioco viene chiamata **la pila**.



Quando più effetti si aggiungono in sequenza in questo modo, si aspetta per vedere se tutti hanno finito di rispondere all'azione prima che questi effetti si possano attivare. Se nessun altro giocatore vuole aggiungere altri effetti alla pila, **questa pila viene risolta** e ogni effetto si attiva in ordine inverso, quindi l'ultimo effetto giocato viene risolto per primo, poi il penultimo, finché tutti gli effetti vengono risolti, terminando con l'azione iniziale del giocatore. Un effetto che viene risolto significa che **entra in gioco**.

ESEMPIO DI PILA 1.

Paolo decide di attaccare un mostro che richiede un 4+ per subire danni. Paolo tira il dado per vedere se attacca con successo e ottiene un 3. In risposta a questo tiro, Noemi si offre di aumentare di 1 il risultato usando il suo **Libro di Belial** in cambio di 2ç. Paolo accetta, paga, e Noemi attiva il **Libro di Belial** per aumentare il risultato a 4.

Dal nulla, Enrico decide di attivare l'abilità del suo oggetto **Il D6** in risposta, costringendo Paolo a ritirare il dado! Nessun altro ha una risposta a quest'azione, quindi la pila viene ora risolta in ordine inverso, partendo dall'effetto dell'abilità della carta **Il D6**.

Paolo è quindi costretto a ritirare il dado e ottiene 1, Noemi aggiunge +1 a quel risultato, facendolo così diventare un 2, poi il nuovo risultato del dado viene risolto, e Paolo non colpisce il mostro, dato che gli serviva un 4+ per attaccare con successo.



ESEMPIO DI PILA 2.

Paolo attiva il proprio oggetto **Mazzo dei Tarocchi** per ottenere +1 bottino. In risposta, Noemi usa il suo oggetto **Gioco di Prestigio** per guardare le prime 5 carte del mazzo Bottino e rimetterle a posto nell'ordine che preferisce. Non vengono giocati altri effetti quindi la pila si può risolvere.

Noemi guarda le prime 5 carte e le rimette a posto in modo che in cima ci sia una carta con un singolo penny. Poi si attiva l'effetto +1 bottino del **Mazzo dei Tarocchi** di Paolo, che pesca quindi un singolo penny.

La strategia avanzata viene messa in risalto dall'impilare gli effetti, quindi assicuratevi di leggere con attenzione le vostre carte bottino e gli effetti dei vostri oggetti. La maggior parte di queste carte è ideata proprio per essere usata in molti modi diversi.



ESEMPIO DI PILA 3.

Paolo subisce 1 danno e si innesca l'abilità della carta **Marsupio**. In risposta, Noemi prova a usare l'abilità di **Gioco di Prestigio** per mettere una carta spiacevole sopra al mazzo Bottino e fare in modo che Paolo peschi proprio quella. Ma Paolo utilizza l'abilità della carta **Fagiolo di Burro** per annullare l'abilità di **Gioco di Prestigio**. Venendo quindi risolte nel verso contrario, **Fagiolo di Burro** annulla l'abilità di **Gioco di Prestigio** e permette a Paolo di ottenere +1 bottino da **Marsupio**, evitando di pescare una carta spiacevole.

REGOLA D'ORO

Se avete dei dubbi ricordatevi sempre che:

l'ultimo effetto a essere giocato è il primo a venir risolto!



ESEMPIO DI PILA

Ultima a essere giocata, prima a essere risolta



Prima a essere giocata, ultima a essere risolta

TIRI DI DADO



Dovrete tirare spesso i dadi, per attaccare o per determinare gli effetti di alcune carte bottino o abilità.

Per i tiri si usa sempre un dado da 6 (d6).

Quando un giocatore deve tirare un dado, il suo risultato può essere aumentato o diminuito tramite carte bottino o abilità che hanno la possibilità di modificarlo.

Il risultato del dado (dopo eventuali modifiche) sarà quello utilizzato per attivare gli effetti di una carta o di una abilità innescata che richiede un tiro di dado o un particolare risultato.

Ci sono tante carte che vengono utilizzate o hanno effetto quando un giocatore "sta per" tirare un determinato risultato. Quello "sta per" identifica il risultato di un tiro di dado che verrà modificato successivamente da un particolare effetto o abilità. Come nell'esempio di pila 1 precedente, Paolo tira un 3, ma con il +1 dato dalla carta di Noemi, Paolo "sta per" tirare un 4.

Nota: Alcune abilità innescate possono essere identificate tramite numeri cerchiati. Queste abilità si innescano su risultati ottenuti da tutti i giocatori, l'unica condizione è che esca il numero in questione (dopo eventuali modifiche). Altre abilità innescate con condizioni più specifiche non presentano numeri cerchiati.

**OGNI VOLTA CHE UN
GIOCATORE TIRA UN 2,
SUBISCE 2 DANNI.**

**OGNI VOLTA CHE UN
GIOCATORE TIRA UN 1,
OTTIENI +1 BOTTINO.**

BARATTO

Incoraggiamo i giocatori a scambiarsi **favori** o **atti nefasti**. Potete pagare un altro giocatore una qualunque quantità di ¢ per ottenere praticamente qualsiasi favore. Non potete scambiarvi oggetti o bottino in questo modo.

Non dovete per forza mantenere le vostre promesse, ma fate attenzione: se vi rimangiate la parola data, perderete la fiducia degli altri.



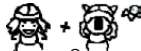
VARIANTI

Mini Draft per 2 giocatori

Preparate la partita normalmente, poi rivelate le prime tre carte del mazzo Tesoro. Il primo giocatore ottiene uno degli oggetti, poi l'altro ottiene uno degli oggetti rimasti. Mettete l'ultima carta sul fondo del mazzo Tesoro. Ripetete questo procedimento, alternando il giocatore che sceglie per primo, finché entrambi i giocatori hanno 2 oggetti oltre al proprio oggetto iniziale, poi giocate normalmente.



Co-op/Solitario



Preparate la partita normalmente per 2 giocatori. Per giocare in co-op, ogni giocatore controlla un personaggio. Per giocare in solitario, invece, il giocatore controlla entrambi i personaggi contemporaneamente (le mani di carte, i ¢ e gli oggetti vengono tenuti separati).

Piazzate il dado da 8 (d8) con l'**8** a faccia in su.

La partita prosegue normalmente (nelle partite in solitario, i personaggi si alternano nello svolgimento dei rispettivi turni). Quando entrambi i personaggi hanno svolto un turno, **il d8 diminuisce di un punto**. Anche se un personaggio muore durante il proprio turno **il d8 diminuisce di un punto**. Tutte le altre regole rimangono invariate.

Quando la somma delle anime in possesso dei personaggi è pari a 4, avete vinto!

Se il d8 arriva a 0, avete perso.

La difficoltà della partita può anche essere modificata variando il numero di anime necessarie per vincere.



Provate a inventare delle varianti anche voi!



Pensate che le regole base siano troppo semplici? Volete mettere alla prova la vostra strategia e spirito di competizione destreggiandovi anche con la sacra regola della ***priorità***?

Usate il QR code qui sopra per accedere al sito di ***Four Souls*** e ottenere una versione estesa del regolamento.

Perdita capelli: Enrico Emiliani

Click del mouse: Noemi Giugliano

Parolacce in italiano: Ginevra Pavone

Notti insonni: Andrea Mazzolani

