

THE BINDING OF
ISAAC
FOUR SOULS



REGLES
DU JEU

RÉSUMÉ

Chacun votre tour, vous jouez des cartes **butin** et activez des effets pour tuer des **monstres**, dans le but de gagner des butins, des objets, et des âmes.



Le premier joueur à contrôler **4 âmes** est déclaré **vainqueur**.

Vous serez amenés à coopérer, à trahir et à marchander pour l'emporter sur vos adversaires. Bonne chance !



MISE EN PLACE

Mélangez les **pioches trésors, butins et monstres** (et **salles** si vous jouez avec). Mettez 100 ç près de la zone de jeu.

Le jeu démarre avec 2 **zones boutique**, 2 **zones monstre** et 1 **zone salle**. Alimentez chaque zone avec 1 carte face visible du type correspondant. (*Les cartes trésor sont placées dans les zones boutique et constituent les objets de la boutique.*) Si vous placez un événement dans une zone monstre à cette étape, remettez-le en dessous de la pioche monstres et répétez l'opération jusqu'à ce que 2 monstres soient révélés.

Si vous jouez avec les **âmes bonus**, prenez-en 3 au hasard et mettez-les face visible près de la zone de jeu.

Chaque joueur reçoit 1 **carte personnage** et son **objet de départ** correspondant. Au début de la partie, les personnages sont désactivés (pivotés à 45°), mais les objets de départ sont chargés (à la verticale).

Donnez 3 cartes butin et 3 ç à chaque joueur. Le joueur le plus triste commence.

MISE EN

**PIOCHE
TRÉSORS**

**PIOCHE
SALLES
(OPTIONNEL)**



PERSONNAGES

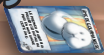


PLACE

PIOCHE
BUTINS



ÂMES BONUS
(OPTIONNEL)



OBJETS DE DÉPART

CARTES TRÉSOR



Tant qu'elles sont en jeu, les cartes trésor sont des objets.

Placez les objets que vous contrôlez devant vous. Si vous devez **gagner des trésors**, piochez-les au sommet de la pioche trésors et mettez-les en jeu sous votre contrôle.



Les cartes trésor avec un cadre argenté sont des objets dits « passifs » et peuvent avoir des effets permanents ou des effets déclenchés.


Les **effets permanents** en jeu sont toujours actifs.




Lorsque leurs conditions sont remplies, les **effets déclenchés** sont mis sur la pile la prochaine fois qu'un joueur reçoit la priorité. Les effets déclenchés commencent souvent par « lorsque » ou « chaque fois ».

Les cartes trésor avec un cadre doré sont des objets dits « actifs » et ont au moins un **effet activable**. Il s'agit d'effets que vous pouvez **activer** à tout moment où vous avez la priorité et que vous pouvez payer leurs coûts. Lorsque vous activez un effet activable, vous le mettez sur la pile.

Il y a deux sortes d'effets activables :

 ces effets peuvent être activés en **désactivant** l'objet (*pivoter la carte à 45°*), ce qui compte comme étant le coût d'activation de l'effet. Seuls les objets chargés peuvent être désactivés.



 ces effets peuvent être activés en payant le coût indiqué.

Les effets permanents, déclenchés et activables apparaissent sur beaucoup d'autres types de cartes !



CARTES BUTIN



Vous piochez des cartes butin et vous les gardez dans votre main jusqu'à ce que vous les ayez jouées ou défaussées. Si vous devez **piocher des butins**, piochez-les au sommet de la pioche butins. Les cartes butin sont privées, mais vous avez le droit de compter le nombre de cartes que les autres joueurs ont en main.

Vous pouvez jouer une carte butin de votre main à tout moment où vous avez la priorité et le droit de mettre en jeu une carte butin.

Lorsque vous jouez un butin, vous le mettez sur la pile. Une fois le butin résolu, défaussez la carte.



Les **babioles** sont des butins qui, une fois résolus, deviennent des objets sous votre contrôle.



CARTES-MONSTRE.



La pioche monstres renferme des monstres et des événements. Le **joueur actif** (*le joueur dont c'est le tour*) résout les événements et remporte les récompenses lorsqu'un monstre est tué.

Lorsqu'un **monstre** est tué, il donne des récompenses. Les boss sont des monstres spéciaux qui sont plus difficiles à tuer et qui donnent des récompenses plus importantes,

Les **événements** ne sont plus des monstres une fois leur carte révélée. Ils peuvent vous aider comme vous handicaper.

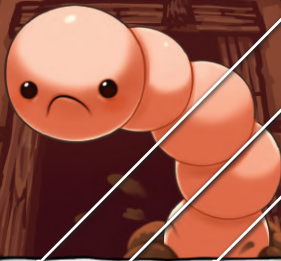


Les **malédiction**s sont des événements spéciaux qui maudissent un joueur, au choix du joueur actif. Placez vos malédictiones à côté de votre carte personnage. Lorsque vous mourez, défaissez toutes les malédictiones de votre personnage.



ANATOMIE

PIN



♥: 2 | 🎲: 4+ | 🗡️: 1

CE MONSTRE NE PREND
AUCUN DÉGÂT DE COMBAT
SUR DES LANCERS
D'ATTAQUE DE 6.



5Ç

+1



D'UN MONSTRE

SANTÉ

Si elle atteint 0,
le monstre est tué.



ESQUIVE

Lancer requis pour blesser le monstre.

ATTAQUE

Dégâts infligés au joueur attaquant sur un
lancer raté.

EFFETS

Les effets du monstre.

ÂMES

Le joueur actif gagne cette carte en tant
qu'âme lorsque le monstre est tué.

RÉCOMPENSES

Décernées au joueur actif lorsque le monstre
est tué.

ÂMES BONUS

Une fois que vous avez compris les bases du jeu, ajoutez les cartes âme bonus à vos parties. Ces cartes ne rejoignent aucune pioche. Placez-les simplement face visible près de la zone de jeu.



Ces cartes, une fois gagnées, sont considérées comme des âmes normales. Chaque âme bonus ne peut être remportée qu'une seule fois par partie.



Si une âme bonus est détruite, placez-la face cachée près de la zone de jeu. Elle ne peut plus être gagnée.



CARTES SALLE

Les cartes Salle font partie de l'extension Requiem. Cette pioche n'est conseillée que pour les joueurs expérimentés. Les effets permanents et les effets déclenchés des cartes Salle suivent les mêmes règles que d'habitude, mais leurs effets activables ne peuvent être utilisés que par le joueur actif.



Au cours de la phase finale, si un monstre est mort durant ce tour, le joueur actif peut défausser une salle et la remplacer par celle au sommet de la pioche.



DÉROULEMENT D'UN TOUR.



Phase de départ




- 1** Étape recharge : le joueur actif **recharge** (pivote à la verticale) chaque objet qu'il contrôle.
- 2** Les effets de « début de tour » se déclenchent, puis la priorité passe.
- 3** Étape butin : le joueur actif pioche 1 butin. La priorité passe, puis la phase d'actions commence.



Phase d'actions

Au début de la phase d'actions, le joueur actif gagne une **utilisation de butin** qui dure jusqu'à la fin du tour, puis la priorité passe.

Pendant la phase d'actions, lorsque la pile est vide (*il n'y a aucun effet à résoudre*), en plus de jouer des butins et d'activer des effets, le joueur actif peut :

-  **attaquer**, jusqu'à une fois
-  **acheter**, jusqu'à une fois
-  **terminer le tour.**



Lorsque le joueur actif termine son tour, la priorité passe, puis la phase finale commence.



Phase finale

- 1** Les effets de « fin de tour » se déclenchent, puis la priorité passe. *(Les effets qui terminent le tour obligent la phase finale à commencer. Résolez quand même chaque étape.)*
- 2** Tous les joueurs et les monstres se soignent jusqu'au maximum de leurs points de vie. Puis les effets qui durent pendant ce tour ou jusqu'à la fin du tour prennent fin.
- 3** Le joueur actif défausse jusqu'à sa taille de main maximum *(10 par défaut)*.
- 4** Si vous jouez avec la pioche Salles et qu'un monstre est mort pendant ce tour, le joueur actif peut défausser une salle.
- 5** Le joueur actif passe son tour.



ATTAQUER

Lorsque vous déclarez une attaque, avant de choisir votre cible, la priorité passe.



Vous pouvez attaquer **un monstre en jeu** OU attaquer la carte **au sommet de la pioche monstres**.

Si vous attaquez la carte au sommet de la pioche monstres, placez la carte au-dessus d'une zone monstre (*les cartes ainsi recouvertes ne sont plus considérées en jeu jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau révélées*). S'il s'agit d'un événement, son effet s'active dès qu'il entre en jeu et il est défaussé une fois son effet résolu.

Une fois que l'attaque commence, vous enchaînez des lancers d'attaque avec un D6.

Si le résultat résolu est égal ou supérieur à la valeur d'esquive de la cible, vous la touchez et vous lui infligez des dégâts de combat équivalant à votre valeur d'attaque. Si le résultat résolu est inférieur à la valeur d'esquive de la cible, vous la ratez et subissez des dégâts de combat équivalant à sa valeur d'attaque. Répétez ce processus jusqu'à ce que soit vous, soit votre cible meure.

ACHETER

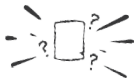
Lorsque vous déclarez un achat, avant de choisir ce que vous achetez, la priorité passe.



En payant 10 ¢, vous pouvez acheter **un objet de la boutique** OU la carte **au sommet de la pioche trésors**.

Après avoir payé le coût de votre achat à la réserve, vous prenez le contrôle de votre achat.

RÉAPPROVISIONNER



Chaque zone boutique, zone monstre et zone salle (si vous jouez avec la pioche salles) doit toujours contenir au moins une carte. Lorsqu'une zone est vidée, alimentez-la immédiatement avec la carte au sommet de la pioche correspondante.

Note : il est possible que vous dévoiliez ainsi plusieurs événements à la suite. Le joueur actif doit alors continuer de les résoudre, jusqu'à ce qu'un monstre vienne remplir la zone vide.

MORT



Lorsqu'un monstre meurt, le joueur actif remporte ses récompenses. Si le monstre avait une valeur d'âme, le joueur actif gagne le monstre en tant qu'âme. Si le monstre n'avait pas de valeur d'âme, mettez sa carte dans la défausse monstres et remplissez, si besoin, la zone monstre qu'il vient de quitter.



Lorsque vous mourez, vous payez la **pénalité de mort** :

- ☞ Choisissez un objet non-éternel que vous contrôlez et détruisez-le.
- ☞ Défaussez 1 butin.
- ☞ Perdez 1 ç.
- ☞ Désactivez votre personnage et tous vos objets.



Si vous êtes le joueur actif, le tour passe directement à la phase finale après que vous avez payé la **pénalité de mort**.

(Si vous êtes mort pendant une attaque, l'attaque est annulée.)

LA PRIORITÉ

La priorité détermine quel joueur peut agir à un instant donné. Le joueur qui a la **priorité peut** :

Jouer un butin



Activer un effet



Attaquer, jusqu'à une fois

Acheter, jusqu'à une fois

Terminer le tour



Seulement le joueur actif, pendant la phase d'actions, si la pile est vide.

Tant que vous avez la priorité et les utilisations de butins ou effets activables nécessaires, vous pouvez entreprendre autant d'actions que vous le voulez. Le joueur actif dispose également d'une attaque et d'un achat par défaut, mais certains effets peuvent augmenter le nombre d'attaques et d'achats qu'il peut faire.

Lorsque vous avez terminé ce que vous aviez à faire, vous passez la priorité au joueur suivant, pour lui donner l'opportunité de répondre à la situation.

Lorsque ces règles indiquent que **la priorité passe**, cela signifie que tous les joueurs ont l'occasion de faire quelque chose, en commençant par le joueur actif (*il reçoit la priorité avant les autres*).

Une fois que tous les joueurs ont passé la priorité (*plus personne ne veut jouer quoi que ce soit*), la partie continue, soit en résolvant le butin, l'effet ou le résultat de dé le plus récent, soit en passant aux étapes et aux phases suivantes du tour (*voir La pile*).

Note : parfois, personne n'a la priorité. Dans ce cas, aucun joueur ne peut jouer de butins ni activer d'effets (*par exemple, pendant les étapes 2 à 5 de la phase finale*).



LA PILE

Les butins, effets et résultats de dé n'affectent pas immédiatement le cours du jeu. Ils sont placés dans une file d'attente imaginaire, appelée **la pile**. Un butin, effet ou résultat de dé **se résout et affecte le cours du jeu lorsqu'il quitte la pile**.

Chaque nouveau butin, effet ou résultat de dé joué vient s'ajouter à la pile. **La pile se résout dans l'ordre inverse de sa formation** (premier arrivé, dernier servi). Ainsi, vous pouvez **répondre** aux effets qui sont sur la pile avec des butins et des effets, afin que **votre réponse s'active avant le reste !**

Lorsque tous les joueurs passent la priorité (*aucun joueur n'a de réponse à cet instant donné*), résolvez la pile en commençant par son sommet. Chaque fois que quelque chose se résout, la priorité passe. Si la pile est vide une fois que tous les joueurs ont passé la priorité, la partie progresse à l'étape ou à la phase suivante du tour, comme d'habitude.



Les effets déclenchés sont mis sur la pile la prochaine fois que quelqu'un doit recevoir la priorité. Si plusieurs effets activés doivent rejoindre la pile en même temps, mettez les effets de monstre en premier, puis les effets des joueurs, dans l'ordre du tour en commençant par le joueur actif. Vous choisissez l'ordre relatif de vos propres effets déclenchés.

Notes : vous choisissez les cibles et les options relatives à vos butins et aux effets joués au moment où ils rejoignent la pile.

Si un butin ou un effet est annulé, il est retiré de la pile sans se résoudre.



Tout butin résolu ou annulé est mis dans la défausse butins.

Note (!!) : les règles de priorité et de pile sont nécessaires, mais vous n'avez pas besoin de les suivre à la lettre à tout moment du jeu. Elles existent, en tout et pour tout, afin de vous permettre de bien résoudre les situations complexes lorsqu'elles émergent.

Exemple de pile

Le Sac banane du joueur 1 se déclenche. En réponse, le joueur 2 utilise Passe-passe pour mettre une mauvaise carte au sommet de la pioche, mais le joueur 1 joue Haricot beurre en ciblant Passe-passe. La pile se résout à l'envers : l'effet de Haricot beurre annule celui de Passe-passe, puis le joueur 1 pioche un butin grâce au Sac banane.

Dernier joué, premier résolu





**Premier joué,
dernier résolu**


RÉSULTATS DE DÉ




Vous aurez souvent besoin de lancer des dés, soit pour des attaques, soit pour déterminer les effets de butins et les effets résolus (dont certains commencent par « Lancez : »). Tous les lancers de dé se font avec un D6. Suivez les étapes suivantes lorsque vous devez lancer un dé.

 Lancez le dé. Le résultat initial, ou « **résultat** », est mis sur la pile (*si vous devez lancer plusieurs dés, faites-le ici*).

 Tandis que le résultat est sur la pile, des butins ou des effets peuvent le **modifier** ou le **relancer**. La priorité passe.

 Le lancer est sur le point d'être résolu. Tout effet déclenché qui s'active lorsqu'un lancer **doit se résoudre** se déclenche. Si c'est le cas, revenez à l'étape 2.

 Les effets permanents qui modifient le lancer changent le résultat, puis le **résultat est résolu avec cette dernière valeur** (*dès lors, plus rien ne peut modifier le résultat*).



Tout effet qui se déclenche **lorsqu'un résultat de dé spécifique est fait** se déclenche (*prenez en compte l'étape 6 avant de résoudre les éventuels effets déclenchés*).



Si le lancer sert à déterminer l'effet d'un butin ou d'un effet résolu, cet effet est résolu ici.

Note : certains effets déclenchés contiennent un chiffre entouré. Ces effets se déclenchent, quel que soit le joueur qui lance le dé, la seule condition de déclenchement étant le résultat indiqué. Les autres effets déclenchés avec des conditions plus spécifiques n'ont pas de chiffres entourés.

**CHAQUE FOIS QU'UN
JOUEUR FAIT UN 2 ,
IL PREND 2 DÉGÂTS.**

**CHAQUE FOIS QU'UN
JOUEUR FAIT UN ① ,
PIOCHEZ 1 BUTIN.**

MARCHANDER



Les joueurs sont encouragés à marchander contre des **faveurs** ou des **actes malveillants**. Vous pouvez payer des ç à un joueur contre pratiquement n'importe quelle faveur. Il est toutefois interdit de marchander des butins et des objets de cette manière. Le marchandage se fait sans recourir à la pile.

Vous n'êtes jamais obligé de tenir vos promesses, mais **attention** : si vous revenez sur votre parole, vous perdrez la confiance des joueurs.

VARIANTES



Mini draft 2 joueurs

Suivez la mise en place normale, puis révélez les 3 premières cartes de la pioche trésors. Le premier joueur gagne l'un de ces objets, puis l'autre joueur gagne l'un des objets restants. Mettez la carte restante en dessous de la pioche trésors. Répétez ce processus en changeant l'ordre des joueurs, jusqu'à ce que chacun possède 2 objets en plus de son objet de départ, puis lancez la partie comme d'habitude.

Coop/Solitaire



Suivez la mise en place normale pour 2 joueurs. En mode coop, chaque joueur contrôle un personnage. En mode solitaire, vous contrôlez toujours les deux personnages en même temps (*gardez séparés les mains, ç et objets de chaque personnage*).

Placez le D8 près de la zone de jeu, avec le **8** au-dessus.

Jouez en suivant les règles habituelles. (*En mode solitaire, un personnage joue son tour, puis l'autre personnage joue son tour, etc.*) Lorsque les deux personnages ont joué leur tour, **enlevez 1 à la valeur du D8**. Si un personnage meurt pendant son tour, **enlevez encore 1 à la valeur du D8**. Les autres règles du jeu restent les mêmes.

Lorsque les deux personnages contrôlent 4 âmes à eux deux, vous avez gagné! (*Vous pouvez ajuster la difficulté en augmentant ou en réduisant le nombre d'âmes requises pour gagner.*) **Si le D8 atteint zéro, vous avez perdu.**



Essayez de créer vos propres variantes!



Utilisez le QR code ci-dessus pour accéder au site web **Four Souls** et accéder à une version étendue des règles. (*Attention : site uniquement disponible en anglais.*)

Amusez-vous bien !

