



THE BINDING OF  
**ISAAC**  
FOUR SOULS



ВСЕОБЪЕМЛЮЩИЕ ПРАВИЛА

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	1
Игровой процесс	1
Подготовка к игре	1
Карты	
Карты сокровищ	2
Карты добычи	2
Карты монстров	3
Основные правила	
Разыгрывание эффектов	3
Очередь	3
Пример Очереди	3
Приоритет	4
Одновременные эффекты	4
Действия в ответ	4
Разрешение эффектов в Очереди	4
Последовательность хода	4
Резрешение эффектов	5
Игровые события	5
Покупка	5
Атака	5
Броски кубика	6
Смерть монстра	6
Пополнение слотов	6
Смерть игрока	6
Другие правила	
Торг	7
Отмена и Развеивание	7
Души	7
В помощь игроку	
Глоссарий	8
Разъяснения	9
Примеры	10
Часто задаваемые вопросы	11
Варианты игры	13
Авторы	14

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Привет, меня зовут Джон (@jonzo11). Мой целью было написать всеобъемлющие правила для The Binding of Isaac: Four Souls. Я изучил вопросы, которые люди задавали Эду по поводу игры в Твиттере. Чаще всего, вопросы касались специфических ситуаций, описание которых отсутствовало в оригинальных правилах данной игры. Я восстановил эти правила, опираясь на логику, соответствующую ответам Эда. Надеюсь, что мои рассуждения остаются верными. Эд все еще уточняет и изменяет правила. Совершенно ясно, что источником вдохновения для создания Four Souls послужила Magic: the Gathering. Эд ни раз говорил, что некоторые правила работают также, как они работают в MTG. В связи с чем, всеобъемлющие правила MTG стали главным принципом заполнения пробелов в правилах Four Souls.

## ДВА КАДРА

Оригинальные настольные игры.

Handmade аналоги популярных настольных игр.



**dvakadra.com.ua**

GFB «Настольные игры Два Кадра»

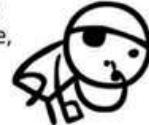
097-500-6875

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В Four Souls 2-4 игрока по очереди играют карты добычи и используют предметы для убийства монстров, чтобы получить еще больше добычи, предметов и душ. Первый игрок, набравший 4 души, побеждает в игре. Командная игра, торг и предательство - рекомендуются и приветствуются.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешай колоды сокровищ (золотая корона на рубашке), добычи (бомба, сердце, монета и пилюля на рубашке) и монстров (черная рубашка с красными глазами).
- Подготовь банк: достаньте 100C.
- Подготовь магазин: выложи 2 карты сокровищ лицом вверх перед колодой сокровищ. Это текущие предметы в магазине.
- Подготовь активных монстров: выложи 2 карты монстров лицом вверх перед колодой монстров. Каждый из них занимает один слот монстров и является активным монстром (верхней картой монстра в слоте).
- Положи все карты событий и карты проклятий, открытые в процессе подготовки, под низ колоды монстров.
- Подготовь бонусные души: если вы играете с картами бонусных душ (душа на рубашке), выложи их на стол лицом вверх (см. Души).
- Перемешай колоду персонажей (надпись "Who am I?" на рубашке) и раздай по одной карте персонажа с соответствующим стартовым предметом (синяя корона на рубашке) каждому игроку.
- Все игроки начинают игру с деактивированными (поворнутыми горизонтально) картами персонажа и заряженными (поворнутыми вертикально) предметами лицом вверх.
- Раздай всем игрокам по 3 карты добычи и 3C.
- Игровой процесс Four Souls использует механику ходов. Игроки передают ход по часовой стрелке. Каин начинает игру первым. Если в игре нет Каина, то первый ход делает самый грустный игрок за столом. Впрочем, всегда можно определить первого игрока с помощью кубика: игрок, выбросивший самое маленькое число, ходит первым.



# КАРТЫ

## СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ  
И СТАРТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

## КАРТЫ СОКРОВИЩ

Карты сокровищ – предметы, которые можно купить в магазине. Выкладывай все свои предметы перед собой так, чтобы все их могли видеть. Если в тексте карты указано “получить” сокровище, то речь идет о верхней карте колоды сокровищ. Сокровища делятся на два типа:



**Активируемые предметы**  
Активируемые предметы имеют золотую рамку. На карте описан эффект, который ты можешь разыграть. Есть два типа эффектов активируемых предметов, и каждый из них советует определенному символу на карте:



### Активируемый эффект

Обозначается символом стрелки. Ты можешь разыграть такой эффект активировав (поворнув горизонтально) предмет. Прежде чем разыгрывать этот эффект снова, ты должен перезарядить предмет. Он перезарядится в начале твоего следующего хода или с помощью специального эффекта другой карты.



### Платный эффект

Обозначается символом \$. Ты можешь разыграть такой эффект, заплатив его цену. Тебе не нужно активировать предмет, чтобы разыграть платный эффект, ты также можешь разыгрывать платные эффекты предметов, которые уже были активированы или деактивированы (активированы без использования эффекта).



### Пассивные предметы

Пассивные предметы имеют серебряную рамку (добавить изображение с уголком рамки). Такие предметы могут иметь постоянные и

срабатываемые эффекты. Срабатываемые эффекты разыгрываются автоматически при определенных условиях.

## КАРТЫ ДОБЫЧИ

Когда ты берешь карты добычи, они попадают тебе в руку и остаются там, пока ты не сыграешь или не сбросишь их. Если в тексте карты упоминается “добыча”, то речь идет о карте добычи. Ты можешь активировать карту персонажа, чтобы сыграть дополнительную карту добычи в любой момент. Карты добычи делятся на три типа:



### Обычная добыча

Обычная добыча используется для получения ресурсов, помощи при атаке или для того, чтобы насытить другим игрокам.



### Карты таро

Карты таро работают так же, как и обычная добыча, но имеют уникальные эффекты.



### Брелоки

Чтобы использовать брелок, его необходимо сыграть. Положи сыгранный брелок перед собой. Пока брелок находится в игре, он считается пассивным предметом и не считается картой добычи.

## ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ МОНСТРА



1

Здоровье – опусти до нуля, чтобы убить.

Уклонение – минимальный бросок кубика, необходимый для попадания.

Атака – урон, который получает атакующий при промахе.

Эффект – в большинстве случаев работает во время атаки активного монстра.

Награда – активный игрок получает награду после смерти монстра.

Души – отдельная Награда.



2

## КАРТЫ МОНСТРОВ

Карты колоды монстров делятся на несколько типов. Активный игрок (игрок, чей сейчас ход) получает награду и души за убитых монстров, играет карты событий и карты проклятий.



### Обычные монстры

Этих монстров проще убить, но за них дают меньшую награду.



### Боссы

Монстры, которых сложнее убить. За их убийство награда больше, которая всегда включает как минимум одну душу. Когда босс убит, он становится картой души и ее получает активный игрок.



### События

Карты, которые могут помочь или навредить активному игроку.



### Проклятия

Карты, которые накладывают проклятие на любого, кого выбрал активный игрок.

Проклятый игрок кладет карту проклятия рядом с картой своего персонажа.

Когда проклятый игрок умирает, он сбрасывает все карты проклятий, действующие на него.



## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

### РАЗЫГРЫВАНИЕ ЭФФЕКТОВ

У тебя есть несколько способов повлиять на ход игры, чтобы обернуть его в свою пользу: ты можешь играть карты добычи, разыгрывать активируемые или платные эффекты - любое из этих действий считается разыгрыванием эффекта. Также в свой ход ты можешь купить предмет или атаковать монстра - эти действия работают не так, как разыгрывание эффектов, и описаны в соответствующих секциях правил (см. Покупка, Атака).

Важно знать, что игроки часто вмешиваются в ходы других игроков, чтобы разыграть свои эффекты, за это отвечают две механики: механика Очереди определяет, какой эффект повлияет на игру следующим, а механика Приоритета определяет, какой игрок может совершить следующее действие.



## ОЧЕРЕДЬ

Механика Очереди необходима для того, чтобы любой игрок имел возможность отреагировать на разыгранный эффект.



Очередь - это условная структура, в которую кладутся все разыгранные эффекты, чтобы потом разрешиться (повлиять на игру). Эффекты кладутся в Очередь, а потом разрешаются в обратном порядке. Перед тем, как положить эффект в Очередь, выбери вариант (для эффектов с формулировкой «выбери одно») и цель эффекта.

Нижеперечисленные игровые события также используют механику Очереди и кладутся в нее, некоторые из них включают несколько шагов:

- Покупка (см. Покупка)
- Бросок кубика (см. Броски кубика)
- Атака (см. Атака)
- Урон атаки (см. Атака)
- Смерть монстра (см. Смерть монстра)
- Пополнение слотов и колод (см. Пополнение слотов и колод)
- Разыгрывание проклятий и событий (см. Атака, Пополнение слотов и колод)
- Смерть игрока (см. Смерть игрока)

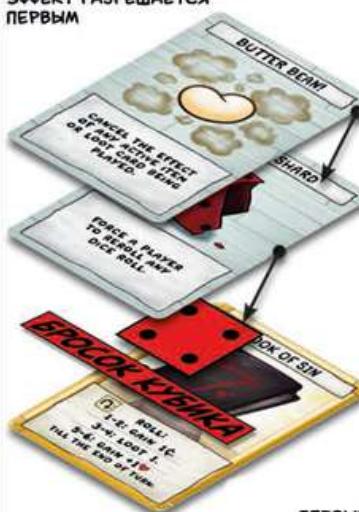
## ПРИМЕР ОЧЕРЕДИ

Ниже представлена визуализация Очереди:

ПОСЛЕДНИЙ РАЗЫГРАННЫЙ ЭФФЕКТ РАЗРЕШАЕТСЯ ПЕРВЫМ

1. «Книга греха» была активирована первой, ее эффект кладется в Очередь.

2. Когда «Книга греха» начала разрешаться, потребовался бросок кубика. Бросок был сделан и положен в Очередь.



ПЕРВЫЙ РАЗЫГРАННЫЙ ЭФФЕКТ РАЗРЕШАЕТСЯ ПОСЛЕДНИМ

3. «Осколок кубика» был сыгран в ответ (см. Действия в ответ) на бросок кубика. Перед тем, как положить «Осколок кубика» в Очередь, целью эффекта был выбран этот же бросок.

4. «Масляный боб» был сыгран в ответ на «Осколок кубика», имея «Осколок кубика» в качестве цели. По правилам Очереди «Масляный боб» разрешается первый (так как это верхний и последний элемент), он отменяет «Осколок кубика», и результат броска остается прежним.



## ПРИОРИТЕТ

Как правило, в любой момент игры кто-то имеет приоритет. Игрок с приоритетом – единственный игрок, который может разыгрывать эффекты, покупать или атаковать.



Приоритет работает по следующим правилам:

1. Ты можешь разыгрывать эффекты, покупать предметы или атаковать монстров, только если ты имеешь приоритет.
2. Пока ты имеешь приоритет, ты можешь сделать заявку на атаку или покупку и разыграть сколько угодно эффектов, пока не решишь передать приоритет следующему игроку.

В некоторые моменты, когда никто из игроков не имеет приоритета, никто из них не может разыгрывать эффекты.

## ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Срабатываемые эффекты могут сработать в ответ на различные игровые события. Если несколько эффектов сработало одновременно, они кладутся в Очередь в следующем порядке:



1. Эффекты карт монстров срабатывают первыми, включая смерть монстра. Если таких эффектов несколько, то активный игрок сам выбирает порядок, в котором они кладутся в Очередь.
2. Все остальные эффекты попадают в Очередь в порядке очередности хода их владельцев начиная с активного игрока. Если один игрок владелец нескольких эффектов, он сам выбирает их порядок срабатывания. Твоя смерть (как игровое событие, которое кладется в Очередь) принадлежит тебе.

Если эффект не попадает ни под одно из этих описаний, то активный игрок сам выбирает, когда эффект кладется в Очередь.

## ДЕЙСТВИЯ В ОТВЕТ

Ты можешь разыгрывать карты добычи, активируемые или платные эффекты в ответ на эффекты или события, находящиеся в Очереди. Сыграв что-то в ответ, положи этот эффект наверх Очереди (этот эффект разрешиться раньше, чем любые эффекты или события до него).



Иногда ты можешь играть что-то только в ответ на пустую Очередь – например, покупать предметы и атаковать монстров (см. Последовательность хода).

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Ход игрока состоит из трех фаз, каждая из которых включает несколько шагов. Когда Очередь опустела, и игроки передали приоритет по кругу, не сыграв новых эффектов, ход переходит на следующий шаг или в следующую фазу. «Ты» в этой секции правил используется как указание на активного игрока. Если в тексте шага не упоминается приоритет, то никто из игроков не получает приоритет во время этого шага.

### 1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

1. Перезаряди все свои активируемые предметы и карту персонажа.
2. Срабатывают эффекты “в начале хода”, затем ты получаешь приоритет.
3. Эффект “возьми 1 карту добычи” кладется в Очередь, затем ты получаешь приоритет.

### 2. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Ты получаешь приоритет. Во время этой фазы ты можешь выполнять или не выполнять следующие шаги в любом порядке:

- Сыграй 1 карту добычи (активация карты персонажа позволяет тебе сыграть дополнительную карту добычи, что можно сделать даже в ход другого игрока).
- Купи любой предмет в магазине или верхнюю карту колоды сокровищ. Покупка не может быть совершена в ответ на другое действие (см. Покупка).
- Атакуй активного монстра или колоду монстров. Атака не может быть совершена в ответ на другое действие (см. Атака).

### 3. ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

1. Срабатывают эффекты “в конце хода”, затем ты получаешь приоритет. Если любой эффект заканчивает ход игрока, и он еще не находится в Финальной фазе, то этот ход сразу перепрыгивает на этот шаг.
2. Все игроки и монстры полностью излечиваются, затем эффекты, заканчивающиеся в конце хода, перестают действовать.
3. Если у тебя больше 10 карт добычи на руке, сбрасывай карты из руки, пока их не останется 10.
4. Передай ход игроку слева от тебя.



## РАЗРЕШЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Когда все игроки передали приоритет по кругу, и никто не сыграл новых эффектов, разрешается верхний (последний) эффект Очереди. После разрешения карты добычи, событий и проклятий уходят в сброс своей колоды. После того, как любой эффект разрешился, активный игрок получает приоритет. Активный игрок также получает приоритет после того, как в Очередь был добавлен любой срабатываемый эффект.

Для большего понимания, мысленно представьте, что каждый эффект или событие (вроде броска кубика) в Очереди — это карта. По мере их разыгрывания и срабатывания вы складываете их в стопку одну за другой. Чтобы понять, что произойдет дальше, вы снимаете верхнюю карту Очереди и читайте ее эффект. Каждый раз, когда что-то ушло из Очереди, у игроков есть возможность добавить больше карт сверху. Продолжайте, пока стопка Очереди не опустеет и никто не захочет сыграть больше карт или эффектов.

## ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ

Последующие секции текущего раздела описывают различные игровые события. Почти любое событие включает в себя несколько шагов. Ты переходишь на следующий шаг, когда разрешится определенный эффект или будет выполнено определенное условие. Если во время шага добавляется новый эффект, он должен разрешиться до перехода на следующий шаг. Например, шаг 4 события "Атака" (см. Атака) включает в себя разрешение урона атаки. Если какой-то эффект добавится в ответ на урон атаки, то этот эффект должен разрешиться до следующего броска атаки.



## ПОКУПКА

Один раз за ход, во время фазы действия, ты можешь купить 1 предмет за 10¢. Ты можешь купить один из предметов в магазине или верхнюю карту колоды сокровищ. Ты можешь начать покупку, только если Очередь пуста (т.е. не в ответ на другое действие, см. Действия в ответ).



Чтобы купить предмет, заяви, что именно ты хочешь купить. Эта заявка кладется в Очередь, когда она разрешится, соверши покупку: одновременно потеряй 10¢ и получи новый предмет. Сразу выложи купленный предмет на стол, держать в руке можно только карты добычи. Если ты купил предмет, то положи в освободившийся слот магазина верхнюю карту колоды сокровищ.

## АТАКА

Один раз за ход, во время фазы действия, ты можешь совершить атаку на 1 монстра. Ты можешь атаковать одного из активных монстров или верхнюю карту колоды монстров (если в тексте карты указано атаковать "колоду монстров", речь идет о верхней карте колоды монстров). Ты можешь начать атаку, только если Очередь пуста (т.е. не в ответ на другое действие, см. Действия в ответ). Если монстр или игрок умирает в любой момент во время атаки, атака завершается (см. Смерть монстра, Смерть игрока).



Атака включает в себя следующие шаги:

1. Чтобы начать атаку, заяви цель атаки. Положи эту заявку в Очередь и получи приоритет. Когда она разрешился, начни атаку и перейди на шаг 2.
2. Если ты атакуешь колоду монстров, открой верхнюю карту колоды. Если открытая карта оказалась картой монстра, положи его в любой слот поверх активного монстра и перейди на шаг 3. Если открытая карта не является картой монстра, атака завершается. Сыграй эту карту, затем получи приоритет.
3. Сделай бросок атаки с помощью шестигранного кубика (см. Броски кубика). Если результат броска кубика меньше, чем уклонение монстра, это означает, что ты промахнулся — положи в Очередь нанесенный тебе урон, равный атаке монстра. Если результат броска равен или больше, чем уклонение монстра, это означает, что ты попал — положи в Очередь нанесенный монстру урон, равный твоей атаке. Перейди на следующий шаг, когда урон разрешился. Ты получаешь приоритет.
4. Атакующий игрок или монстр получает урон атаки. Любые эффекты, сработавшие на этот урон, кладутся в Очередь. После того, как они разрешились, если оба участника боя Ты можешь атаковать только во время фазы действий своего хода.

Некоторые эффекты, такие как "ты должен атаковать в этом ходу", могут заставить тебя совершить атаку сразу же, как только ты получишь приоритет, и Очередь будет пустой. Эффекты "ты можешь атаковать в этом ходу" не заставляют тебя совершать атаку, но ее можно совершить до конца фазы действий текущего хода, когда ты получишь приоритет, и Очередь будет пустой. Некоторые эффекты могут позволить тебе атаковать несколько раз за ход.

Убийство или нанесение урона монстру сторонним эффектом без объявления атаки не является атакой и не вызывает срабатывания эффектов с условиями "при броске атаки", "когда атакован".



## БРОСКИ КУБИКА

Игроки делают броски кубика при разыгрывании некоторых эффектов или во время атаки. При бросках всегда используется D6 - шестигранный кубик. Результат броска и параметр уклонения монстра не могут быть больше 6 и меньше 1. Бросок кубика, являющийся частью атаки (попытка попасть и нанести монстру урон), называется броском атаки. Когда эффект, требующий броска кубика, разрешается, первым делом сделай бросок и положи результат этого броска в Очередь. В Очередь кладется только начальный результат броска; эффекты, заставляющие перебросить кубик, просто изменяют начальный результат, который уже находится в Очереди.

Когда ты делаешь бросок:



1. Начальный результат броска кладется в Очередь. Затем положи в Очередь все применимые эффекты "получи +/- X к броску". Далее активный игрок получает приоритет. С этого момента могут быть разыграны эффекты, изменяющие начальный результат броска, затем они разрешатся в конечный результат.
2. Конечный результат определяет разрешение эффекта. Если бросок определяет вариант действия эффекта, то в очередь кладется определенный таким образом вариант. Если бросок является броском атаки, то в Очередь кладется урон атаки. Другие эффекты, добавленные на конечный результат броска, кладутся в Очередь сразу за эффектом или уроном атаки, для определения которых делался бросок, затем активный игрок получает приоритет.  
Если Папина потерянная монета, Пропавшая страница или Священное сердце кладется в Очередь на данном этапе, то отменяются (см. Отмена и развеивание) ВСЕ эффекты в Очереди между конечным результатом и добавленной картой; затем вернись на шаг 1, конечный результат становится первоначальным результатом.

## СМЕРТЬ МОНСТРА

Когда здоровье монстра опускается до 0, или на него срабатывает убивающий эффект, монстр умирает:

1. Положи смерть монстра в Очередь. Перейди на следующий шаг, когда она разрешится. Активный игрок получает приоритет.
2. Карта монстра кладется в Очередь, затем награда за монстра кладется в Очередь, затем в Очередь кладутся любые эффекты, сработавшие на смерть монстра. Когда эти эффекты разрешатся перейди на шаг 3. Активный игрок получает приоритет.
3. Если монстр являлся боссом, активный игрок оставляет карту монстра себе как карту души. Если слот монстра опустел, пополни его (см. Пополнение слотов и колод).



## ПОПОЛНЕНИЕ СЛОТОВ

Слоты монстров и слоты магазина должны пополняться, когда опустели. Представь, что каждый слот имеет срабатываемый эффект - "Когда этот слот опустел, пополни его." Как только это случилось:



1. Положи эффект пополнения в Очередь. Перейди на следующий шаг, когда он должен разрешиться. Активный игрок получает приоритет.
2. a. Если ты пополняешь слот магазина, открой верхнюю карту колоды сокровищ и положи ее в пустой слот, и закончи на этом пополнение.  
b. Если ты пополняешь слот монстров, открой верхнюю карту колоды монстров:
  - если ты вытянул карту монстра, то положи ее в пустой слот и закончи на этом пополнение.
  - если открытая карта является картой события или картой проклятия, активный игрок должен сыграть ее, затем он получает приоритет. Когда эта карта разрешится, повтори этот шаг.

Как только в любой колоде кончились карты, перемешай ееброс и сформируй из него новую колоду. Это действие можно сделать во время разрешения любого эффекта не используя Очередь.

## СМЕРТЬ ИГРОКА

Когда здоровье игрока опускается до 0, или на него действует смертельный эффект, игрок умирает:

1. Положи свою смерть в Очередь. Перейди на следующий шаг, когда она разрешится. Активный игрок получает приоритет.
2. Сбрось любые карты проклятий, действующие на тебя, затем положи в Очередь штраф за смерть, затем срабатывают все эффекты с условиями "до выплаты штрафа за смерть" и "когда игрок умирает". Активный игрок получает приоритет.

Чтобы заплатить штраф за смерть, ты должен выполнить все эти действия: сбросить 1 карту добычи; сбросить 1C; уничтожить 1 свой предмет (кроме вечного предмета); деактивировать (повернуть горизонтально без использования) все свои активируемые предметы и карту персонажа; если ты активный игрок, закончить ход.

Ты можешь умереть только один раз за ход, и твое здоровье полностью восстанавливается в конце следующей финальной фазы хода.

Если твоя смерть была предотвращена, твое здоровье возвращается к значению, которое было до нанесения смертельного урона или применения смертельного эффекта.

Мертвый игрок иногда может пополнять слоты, играть карты событий и карты проклятий.

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

### ТОРГ

Игроки могут шантажировать друг друга, предлагать свою помощь безвозмездно или за определенную плату. В любой момент игрок может заплатить другому игроку любое количество ⚡ за некоторую услугу, чаще всего это разыгравание нужного эффекта. Игрок может подарить другому игроку ⚡ безвозмездно, только если второй примет этот дар. Игроки не могут передавать друг другу карты. Торг не использует механику Очереди, однако разыгравание приобретенных эффектов используется по правилам Приоритета и Очереди.

Важно понимать, что любое условие договоренности может быть нарушено, это остается на совести игроков. Помни, если ты будешь нарушать свои обещания, тебе перестанут доверять.



### ОТМЕНА И РАЗВЕИВАНИЕ

Такие карты как "Нет!" и "Масляный боб!" могут отменять эффекты. Когда какой-то эффект отменен, он убирается из Очереди не разрешившись, карты добычи при этом отправляются в сброс. Эффекты и игровые события также могут быть отменены по некоторым другим причинам. Такая отмена называется развеиванием. Карты могут развеяться только в момент их разрешения. Ниже перечислены некоторые частые причины развеивания:



**Неподходящая цель** – когда игрок разыгрывает эффект, он должен объявить цель. Эффект развеивается, если эта цель покидает игру или становится невосприимчивой к этому эффекту.

**Невыполненное условие** – некоторые эффекты имеют условия для срабатывания. Эффект развеивается, если на момент разрешения эти условия не соблюдены. Примеры: "Благословение Эдема", "Священное сердце" и т.д.

**Развеивание атаки** – если целью твоей заявки на атаку является активный монстр, и по какой-то причине он перестает быть активным, заявка развеивается, и атака не начинается. Ты не теряешь возможности атаковать, так как атака не состоялась, и можешь сделать новую заявку на атаку.

**Развеивание покупки** – если цель твоей заявки на покупку по какой-то причине покинула слот магазина, заявка развеивается, а покупка отменяется. Также заявка на покупку развеивается, если у тебя нет достаточного количества ⚡ к моменту ее разрешения. В обоих случаях ты не теряешь возможность купить предмет, так как покупка не состоялась, и можешь сделать новую заявку на покупку.

**Выход из атаки** – если игрок или монстр по какой-либо причине покидают цикл атаки, любой урон атаки, находящийся в Очереди, развеивается. Это может произойти в результате смерти одного из них, отмены атаки или завершения хода с помощью специальных эффектов.

## ДУШИ

### ПОБЕДА В ИГРЕ

Любая игра с символом души может превратиться в карту души. На символе души указано, сколько душ дает эта карта. Если в тексте карты упоминается "душа", то речь идет о карте души.



Игрок, первым получивший 4 души, побеждает в игре.



### БОНУСНЫЕ ДУШИ

Когда вы достаточно хорошо изучите игровые механики, рекомендуется добавить в игру бонусные души. Выложи эти карты лицом вверх так, чтобы они были видны всем игрокам.



Когда кто-то получает такую карту, она ведет себя так же, как и любая другая карта души. Каждая бонусная душа может быть получена только один раз за игру. Если такая карта после получения была сброшена, положи ее лицом вниз – никто не может получить ее еще раз.



#### Душа Алчности

Первый игрок, накопивший 25⚡ или больше, получает карту Душа Алчности.



#### Душа Чревоугодия

Первый игрок, накопивший 10 карт Добычи или больше в своей руке, получает карту Душа Чревоугодия.



#### Душа Гаппи

Первый игрок, накопивший 2 предмета Гаппи или больше, получает карту Душа Гаппи.

### ПРЕДМЕТЫ ГАППИ



## ДРУГИЕ ДУШИ

Души можно получить не только из карт Боссов и карт Бонусных душ, но и другими способами:



**Потерянный**  
Потерянный начинает игру с 1 душой, которая не может быть уничтожена, украдена или утрачена каким либо другим способом.



**Кость**  
Разрешение последнего платного эффекта этой карты, превратит ее в карту души. Если эта карта будет сброшена являясь картой души, убери ее из игры.



**Сундук**  
Если у тебя есть Сундук и он уничтожен каким либо образом (включая штраф за смерть), то он превратится в карту души вместо того, чтобы отправиться в колоду сброса.



**Ящик Пандоры**  
Разрешение последнего активируемого эффекта при броске на 6, превратит эту карту в карту души.



**Потерянная душа**  
Ты играешь эту карту как и любую другую карту Добычи. Когда ее эффект разрешится ты получаешь ее в качестве карты души.



**Святой сундук**  
Разрешение последнего эффекта при броске на 6, превратит эту карту в карту души. Этую карту получает игрок сыгравший ее (это всегда активный игрок).

## В ПОМОЩЬ ИГРОКУ

### ГЛОССАРИЙ

**+❤** - эффект, который увеличивает максимальное количество очков здоровья. Представь, что это дополнительные ячейки здоровья. Когда ты их получаешь, дополнительные ячейки полны. Если ты теряешь этот бонус будучи раненым, ты в первую очередь теряешь пустые ячейки.

**+/-** - эффект, увеличивающий или уменьшающий урон, который ты нанесешь при удачном броске атаки. Этот бонус применяется в момент разрешения урона атаки, а не когда эффект с бонусом попадает в Очередь.

**+/- к броску** - модификатор броска, который отнимается или прибавляется ко всем твоим броскам кубика. Этот модификатор применяется во время разрешения броска кубика (см. Броски кубика).

**₽** - игровая валюта, используется для покупки предметов, торга и платных эффектов. В игре может быть только 100c. Когда ₽ в банке заканчиваются, игроки не могут получать ₽, пока кто-то их не потратит или не потеряет.

**Активный игрок** - игрок, чей сейчас ход. Когда в описании эффекта не написано иного, он относится к активному игроку. Если в описании эффекта в качестве цели написан "игрок", имеется в виду другой не активный игрок.

**Активный монстр** - верхняя карта монстра, занимающая активный слот.

**Активированный предмет** - предмет, повернутый горизонтально, считается активированным и не может быть активирован повторно до перезарядки. Платные эффекты не требуют активации или перезарядки предмета.

**В игре** - лежащие на столе предметы игроков, предметы магазина, активные монстры считаются находящимися в игре.

**Дополнительная атака** - некоторые эффекты могут заставить тебя атаковать еще раз - ты должен совершить эту атаку в ближайший момент, когда это станет возможным (т.е. в следующий раз, когда ты получишь приоритет во время фазы действия своего хода, и Очередь будет пустой). Если в эффекте уточняется «в этом ходу», то такую атаку не обязательно совершать сразу, но ее необходимо совершить до конца фазы действий текущего хода (ты не можешь передать приоритет во время фазы действий, пока не совершишь атаку).

**Жетон** - для эффектов некоторых карт требуются жетоны или любые предметы, с помощью которых можно вести подсчет (камешки, монеты, кубик и т.п.). Если карта с жетонами украдена, она сохраняет количество накопленных жетонов.

**Лечение** - эффект лечения не может увеличить здоровье монстра или игрока выше его максимального значения.

**Обмен/Кража** – если эффект не говорит об обратном, то крадущий/обменивающий игрок выбирает, какую из карт украдь/обменять. Украденные/обменянные карты сохраняют количество накопленных жетонов.

**Очередь** – условная структура, в которую кладутся все разыгранные эффекты карт и игровые события, чтобы потом разрешиться и повлиять на игру. Когда что-то кладется в Очередь, активный игрок получает приоритет.

**Переиграй** – уничтожь предмет и замени его верхней картой колоды сокровищ.

**Предмет** – карта с золотой или серебряной рамкой с лицевой стороны. Все карты сокровищ считаются предметами, но также предметами считаются сыгрынные карты брелоков (тип карт добычи).

**Предотвращение урона** – цель не получает урон, если он должен быть предотвращен. Эффект предотвращения действует до конца хода, но при получении урона тратятся все действующие эффекты предотвращения одновременно, даже если получено меньше урона, чем они могут предотвратить.

**Приоритет** – игрок с приоритетом – единственный игрок в данный момент времени, который может разыгрывать эффекты, покупать предметы, атаковать или передать приоритет следующему игроку. Последний (верхний) эффект в Очереди разрешается, только когда все игроки передали приоритет по кругу, не добавляя в Очередь новых эффектов.

**Расширь количество** – некоторые эффекты могут увеличить количество слотов активных монстров или предметов в магазине. Заполни новый слот верхней картой соответствующей колоды.

**Сбрось** – отправь карту в сброс соответствующей колоды. Сбрасывание является финальной частью разрешения любых карт добычи, карт проклятий и карт событий. Сбрасывание активного монстра не дает награды. Когда предмет магазина или активный монстр уходит в сброс, а его слот становится пустым, заполни этот слот верхней картой соответствующей колоды (см. Пополнение слотов и колод). Если в описании эффекта не написано, кто выбирает, какую карту сбросить, то сбрасывающий игрок выбирает карту самостоятельно.

**Следующий игрок** – следующий игрок в заранее установленном вами порядке очередности ходов.

**Смерть** – монстры и игроки могут умереть, если их здоровье опустится до 0, или они будут убиты соответствующим эффектом. Если игрок или монстр убит уроном, то сначала положи в Очередь эффекты, сработавшие на этот урон (проверка на смертельный урон происходит до проверки на 0 здоровья), а затем положи в Очередь смерть.

**Разрешение** – действие эффекта или выполнение игрового события.

**Уничтожение** – когда карта уничтожена, она отправляется в сброс своей колоды. Уничтожение игрока или активного монстра – то же самое, что и их убийство.

## РАЗЪЯСНЕНИЯ

### КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

**Эдем** – 2 невыбранные, в качестве стартового предмета Эдема, карты колоды сокровищ кладутся под низ колоды. Предметы с условием активации эффекта “уничтожь это”, не работают с Эдемом, так как его предмет становится Вечным и неразрушимым. Исключением является “Стеклянная пушка”, “уничтожь это” в ее эффекте является результатом броска, следовательно при броске на 1-5 ты не берешь карт Добычи.

### КАРТЫ СОКОРОВИЩ

**Малыш-преследователь, Мама-преследователь, Папа-преследователь** – не смотря на то, что эти карты фиолетовые, они являются обычными Сокровищами.

**Бам-Бо!** – не смотря на эффект этой карты, ты все еще можешь получать ₩ с помощью воровства или обмена. Эффекты этой карты суммируются, когда у тебя есть 25 ₩ ты получаешь все три эффекта этой карты.

**Дипломия/Модельная глина** – копирование предмета с жетонами не копирует жетоны на нем. Жетоны, полученные копией сохраняются после окончания копирования. Жетоны универсальные и могут быть использованы на других твоих картах использующих жетоны. Исключением является “Дохлая Кошка”, каждый раз при копировании, на ней генерируется 9 жетонов, которые так же являются универсальными.

**Мамина лопата** – эта карта вступает в игру разряженной, в том числе в магазине. Покупка не перезаряжает ее, но ее можно перезарядить, пока она находится в магазине с помощью специальных эффектов.

**Дetonатор** – голосуйте по очереди, начиная с активного игрока.

**Двойка треф** – множественные активации этой карты не умножают эффект.

### КАРТЫ ДОБЫЧИ

**Поддельный пенни** – срабатывает только когда ₩ получены из банка (т.е. не кражей или обменом).

### КАРТЫ МОНСТРОВ

**Засада** – если эта карта открыта при атаке колоды монстров, то она зачитывается как одна из двух требуемых атак.

**Голова Смерти, Каменюка** – если этот монстр был открыт при атаке колоды монстров, ты все еще кладешь его в слот, но не можешь атаковать его. Эта атака развеивается.

## ПРИМЕРЫ

### УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

В следующих примерах игрок, чье имя начинается с буквы "А", является активным игроком, а все игроки, чье имя начинается с буквы "Н", являются неактивными игроками.



### ПРИОРИТЕТ И ОЧЕРЕДЬ

Аня только что вошла в фазу действия.



У Никиты (чей ход следующий) есть "Золотая бомба!!", которую он играет, на Аню, но у него пока нет приоритета. Аня решает объявить покупку. Когда она это делает, она сохраняет приоритет. Она могла сделать что-то в ответ на свою покупку раньше остальных, но ей нечем ответить, поэтому она передает приоритет Никите. Никита играет "Золотую Бомбу!!", нацеленную на Аню. Опять же, у него есть возможность сыграть что-то в ответ, потому что он сохраняет приоритет, но ему большем нечего сыграть, поэтому он передает приоритет обратно Ане. Ане нечем ответить на "Золотую бомбу!!", поэтому она передает приоритет обратно Никите. Все игроки по очереди передали приоритет, поэтому вершина очереди (Золотая бомба) разрешается и убивает Аню. Это запускает эффект смерти Ани и он попадает в очередь сверху ее покупки. Поскольку эффект разрешился, после запуска срабатываний в очереди, Аня (активный игрок) вновь получает приоритет.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

У Андрея есть бросок атаки в очереди.



Он контролирует "Божественность", а Настя контролирует "D6". Если Андрей сначала разрешит "Божественность" и изменить свой бросок на 6, то Настя может заставить его перебросить кубик, чтобы получился случайный результат. А если Андрей подождет, пока Настя первой разрешит "D6", он будет уверен, что случайный результат от переброса кубика точно изменится на 6 благодаря "Божественности".

### ПОКУПКА

Алиса положила заявку о покупке верхней карты колоды сокровищ в очередь. Алиса что-то упустила: Никита перезарядил "Проклятие" и готов испортить ей покупку. В ответ на ее заявку Никита активирует "Проклятие", чтобы положить верхнюю карту колоды сброса сокровищ поверх колоды сокровищ. Когда заявка Алисы о покупке разрешается, она должна купить карту, которая в итоге лежит сверху колоды. К сожалению, для Алисы, картой, которая была помещена сверху, оказалась "Малыш-преследователь".



10

### БРОСОК КУБИКА



У Артема есть "Папина потерянная монета", "Мясо!" и "Реликвия". Он делает бросок атаки и изначально бросает 5. "Мясо!" дает бонус +1 и он сразу попадает в очередь, после этого у игроков появляется шанс сыграть что то свое. У Нины есть "Осколок кубика". Она тактически ждет разрешения бонуса от "Мясо!", прежде чем разыграть "Осколок кубика" и заставляет Артема перебросить кубик. Он выбрасывает 1. При отсутствии модификаторов от любого из игроков бросок разрешается как 1. Новый урон атаки Артема кладется в очередь, а за ним следуют "Реликвия" и "Папина потеряянная монета". Эффект "Реликвии" разрешается, и Артем получает 1, затем эффект "Папиной потерянной монеты" разрешается, и он делает последний переброс кубика. Выпадает 6, поэтому урон атаки должен быть обновлен, чтобы соответствовать новому результату.

### АТАКА



Аня заявляет атаку против активного монстра "Герби". Когда заявка разрешается, начинается атака. Она выбрасывает 5 (попадание!), 4 (попадание!), а затем два раза подряд 1 (промах) и умирает, завершив бой. Каждый бросок разрешается перед следующим. Бедная Аня.

### СМЕРТЬ МОНСТРА

Аня собирается выполнить бросок атаки, который убьет "Смерть". Душа смерти будет первой душой, полученной кем-либо в этой игре. У Никиты в руках 1 карта добычи: "ХХ. Справедливость". Никита думает, что это хороший шанс сыграть "Справедливость", чтобы сбросить новую карту души Ани. У "Смерти" 0 здоровья и она умирает. Когда она умирает, она перемещается в очередь до тех пор, пока не разрешатся все эффекты, связанные с ее смертью. Награда за нее кладется в очередь, а затем сверху кладется эффект срабатывания при смерти. Аня получает приоритет, и никто из игроков ничего не разыгрывает в ответ. Срабатываемый эффект "Смерти" разрешается, и Аня убивает Никиту. Смерть Никиты кладется в очередь и он должен заплатить штраф за смерть, в том числе сбросить "ХХ. Справедливость". Затем Аня получает сокровище в качестве награды. Наконец, "Смерть" становится картой души для Ани. Слот пополнен и игра продолжается.



### ПОПОЛНЕНИЕ

Андрей только что убил монстра и получил за него награду. Это был последний активный монстр в слоте, поэтому эффект пополнения теперь находится в очереди. Если в ответ Нина убьет Андрея, ему нужно будет разрешить свою смерть и закончить ход. Эффекты, которые срабатывают в конце хода, будут помещены в очередь поверх эффекта пополнения, но в итоге слот будет пополнен до того, как следующий игрок получит свой ход.

## СМЕРТЬ ИГРОКА

У Агафы есть 1€, 1 карта добычи, а на столе выложены "Окровавленный пенни", "Король-самоубийца" и стартовый предмет "Обмотки Лазаря". Никифор сыграл и разрешил XIII. Смерть", нацеленную на Агафью. Её смерть кладется в очередь, она не была ничем предотвращена и в итоге разрешается - Агафья умирает. Штраф за смерть кладется в очередь, затем, сработав, следуют "Окровавленный пенни" и "Король-самоубийца". Агафья выбирает порядок, в котором они кладутся в очередь. Эффект "Короля-самоубийцы" разрешается, и Агафья берет 3 добычи, затем эффект "Окровавленного пенни" разрешается, и Агафья берет еще 1 добычу - карту "0. Шут". "0. Шут" уже не может отменить разрешившуюся смерть, но может отменить штраф за смерть. Штраф за смерть не разрешается, Агафья немедленно заканчивает свой ход переходя к финальной фазе хода. В начале финальной фазы срабатывают "Обмотки Лазаря", Агафья берет 1 сокровище и передает ход следующему игроку.



## ОБМЕН

Ашот скоро будет убит Жирной летучей мышью. Нурлан предлагает использовать его "Ням-сердце", чтобы предотвратить урон в обмен на 5€. Ашот говорит, что это слишком дорого, и предлагает 3€. Нурлан и Ашот в итоге договариваются о 4€. Ашот передает 4€, и в то время как Нурлан думает о том, чтобы предать Ашота, взяв деньги и позволив ему умереть. Но в итоге Нурлан решает довести дело до конца и использовать «Ням-сердце», чтобы спасти Ашота.



## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Если я использую карту, имеющую более одного эффекта на выбор, и кто-то отвечает на это другим действием, могу ли я изменить свой выбор при разрешении эффекта?

О: Нет, после того, как ты выбрал эффект, он не может быть изменен.

В: Могу ли я ответить на эффект, заставляющий меня сбросить карту добычи, активировав моего персонажа и сыграв эту карту?

О: Да, ты можешь ответить на любое действие своей картой персонажа и активным предметом. Так что если кто-то заставляет тебя сбросить карту, в ответ ты можешь активировать карту персонажа и разыграть карту добычи.

В: Что происходит, если эффект двух пассивных предметов срабатывает одновременно?

О: Если два пассивных предмета срабатывают в один момент, они срабатывают по очередности хода игроков, потом разрешаются в обратном порядке, как все остальные элементы стека. Если один игрок владеет несколькими пассивными предметами, срабатывающими одновременно, то он выбирает, в каком порядке они срабатывают.

В: Могу я ответить на бросок кубика, который должен меня убить, использовав предмет или карту добычи, и просто убить этим монстра, с которым я сражаюсь?

О: Да, если монстр убит во время атаки каким-то сторонним способом, все броски атаки на этого монстра будут отменены, потому что этот монстр больше не находится в игре.

В: Могу ли я ответить на предмет или карту добычи, которая деактивирует мой предмет, его активацией?

О: Да.

### Карты монстров:

В: Что происходит, если игрок убивает монстра или босса во время хода другого игрока?

О: Если другой игрок убивает активного монстра на чужой ход, всю награду получает активный игрок. Если был убит босс, то он так же получает карту души.

В: Некоторые карты монстров гласят: "брось кубик: X€" или "брось кубик: X добычи", что это значит?

О: Это означает, что когда монстр убит, ты бросаешь кубик, потом получаешь добычу или € в количестве, равном выброшенному числу.

В: Если я атакую монстра, который совершает какое-то действие на определенный бросок кубика, а у меня есть предмет, который что-то делает на тот же самый бросок, в каком порядке срабатывают эффекты?

О: Эффекты монстров всегда срабатывают в первую очередь, потом все остальные действия добавляются в стек. Эффекты разрешаются в обратном порядке, как и все остальные эффекты стека.

...

**В:** Что происходит, если монстр, которого я атакую, умирает одновременно со мной?

**О:** В таких редких случаях вы оба умираете одновременно. Сначала разрешается смерть монстра, потом игрока.

**В:** Если я решаю атаковать верхнюю карту колоды монстров, и кто-то отвечает на это изменением порядка верхних карт этой колоды, могу я отменить свою атаку?

**О:** Нет. Когда игрок объявил, что он атакует, он ОБЯЗАН атаковать именно так, вне зависимости от действий других игроков.

**В:** Если я атакую монстра, который обладает эффектом, наносящим мне урон при броске на 6, и я с 1 жизнью выбрасываю 6, что убивает монстра. Кто умирает первым?

**О:** Эффект монстра на бросок 6 сработает первым, и разрешится до того, как ты нанесешь последний урон для его убийства. Поэтому ты умрешь до того, как атака разрешится.

**В:** Если игрок умирает атаковав колоду монстров, останется ли карта этого монстра сверху другого активного монстра? Может ли следующий игрок атаковать колоду монстров и поместить новую карту монстра поверх монстра, от которого умер предыдущий игрок?

**О:** Да, каждая новая карта при атаке колоды монстров будет класться поверх одной из карт активных монстров.

#### Смерть:

**В:** Что происходит если я умираю во время хода, и потом получаю урон?

**О:** Если кто-то умирает во время хода, он больше не может получать урон. Когда любой ход заканчивается, все мертвые игроки восстанавливают всё здоровье, и снова могут быть убиты.

#### Души:

**В:** Что происходит, если игрок ворует у меня карту души, а у меня есть только карта монстра с 2 душами?

**О:** Если на карте написано "укради карту души", и у игрока есть только карта, стоящая 2 души, ты можешь её взять, потому что она считается как одна карта. То же самое работает и в случае сбрасывания карты души.

**В:** Что происходит с бонусной душой, когда она получена, а потом сброшена?

**О:** Любая сброшенная бонусная душа кладется рубашкой вверх рядом с остальными. После того, как бонусная душа получена, она не может быть получена снова, даже если была сброшена.

**В:** Что происходит если игрок заставляет меня сбросить карту души, или ворует её, когда я играю персонажем "Потерянный"?

**О:** Душа, которая находится к персонажу "Потерянный", не может быть сброшена или украдена.

#### Разное:

**В:** Что происходит, если в одной из колод заканчиваются карты?

**О:** Если в колоде заканчиваются карты, то её место занимает перетасованная стопка сброса.

**В:** Что происходит, если у нас кончаются монеты?

**О:** Если каким-то образом все 100¢ находятся у игроков, никто больше не может получать ¢. Хотя, такого скорее всего не произойдёт.

**В:** Что происходит, если кто-то заставляет меня уничтожить предмет, сбросить карту добычи, или потерять ¢, а я не могу?

**О:** Ничего. Если штраф заставляет игрока потерять что-то, чего у него нет, никаких других штрафов не накладывается. Если игрока просят заплатить больше, чем у него есть, то он уменьшает количество этого ресурса до 0. Пример: Карта заставляет игрока сбросить 2 добычи, но у него есть всего 1. Этот игрок должен сбросить эту карту.

**В:** Срабатывает ли эффект урона в очереди, если я предотвратил урон? Например, если бы у меня был Авардон, и я предотвратил урон, который я должен получить, умру ли я?

**О:** Получи жизни и предотврати урон - разные эффекты. Получи жизни - дает тебе дополнительные сердца, которые могут быть потеряны при получении урона. Это считается как урон. Предотвращение урона - это своего рода щит. Например, Сердце Души предотвращает 1 нанесенный вам урон, если монстр или эффект наносит вам 1 урон, то Сердце Души делает так, что вы теряете защиту, но вы не получаете урон; поэтому в этом случае он НЕ считается получившим урон.

**В:** Если я промахиваюсь при атаке, и умираю от этого, могу ли я использовать карты вроде библии или повелителя преисподней, чтобы отменить мою атаку, и избежать смерти?

**О:** Да.

**В:** Как брелоки работают? Они на один ход, или остаются в игре?

**О:** Когда брелок был разыгран, он становится предметом, и все правила, которые относятся к предмету, относятся и к нему. Брелоки остаются в игре до тех пор, пока они не уничтожены.

#### Вопросы про отдельные карты:

**В:** Могу ли я отменить брелок или Потерянную душу с помощью масляного боба?

**О:** Да. Масляный боб может отменить любую сыгранную карту добычи. Брелоки не считаются предметами до тех пор, пока не выложены на стол.

**В:** Если я играю забытым, и превратил кость в душу, может ли кто-либо её украдь, или заставить меня её сбросить?

**О:** Да. Когда предмет становится душой, он может быть сброшен или украден.

**В:** Поддельный пенни. Он дает деньги даже когда я ворую деньги или заключаю сделку с другим игроком?

**О:** Нет. Он даёт дополнительную монету только когда на карте сказано "ПОЛУЧИ X ¢".

**В:** Я встречаю на картах слова вроде "он, ты", кого они имеют ввиду?

**О:** На картах монстров слово "он" означает этого монстра, а слово "ты"-активного игрока. На предметах слово "ты" означает владельца предмета.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### РАСШИРЕННЫЙ ТОРГ

При торге можно использовать как  $\diamond$ , так и карты добычи и предметы. Передавать предметы таким образом нельзя будучи мертвым или во время атаки. Ты все еще не обязан выполнять условия договора. Ты не можешь передавать души таким образом.

### ТОРГОВЛЯ ДУШАМИ

Перемешайте неиспользованные стартовые предметы и сформируйте из них отдельную колоду. Во время своей фазы действий ты получаешь дополнительное действие: Продажа души – ты можешь сбросить карту души, чтобы получить  $5\diamond$ , 1 карту добычи и 1 предмет из колоды стартовых предметов.

### ДУЭЛЬНАЯ РАЗДАЧА

Начните игру как обычно. Выберете игрока, делающего первый ход. Возьмите 3 верхние карты колоды сокровищ и выложите их лицом вверх. Игрок, делающий первый ход, выбирает один из трех выложенных предметов, затем второй игрок выбирает один из оставшихся двух. Третий предмет кладется под низ колоды сокровищ. Повторяйте этот процесс, меняя игрока, выбирающего первый предмет, пока оба игрока не получат по 2 дополнительных предмета помимо своих стартовых.

### РЕЖИМ КАЗИНО

Все начинают игру с вечной копией "Портативной слот-машины". Используйте оставшиеся карты персонажей для обозначения этих копий.

### ПЕРСОНАЖИ НА ВЫБОР

Игроки выбирают из всех доступных персонажей по очереди, или выбор предоставляется из двух розданных карт персонажа на игрока.

### ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫМ

Когда монстр убит, все неактивные игроки получают награду (кроме душ), но активный игрок получает двойную награду (количество душ не удваивается). В случае, если награда требует броска кубика, каждый неактивный игрок делает отдельный бросок, а активный игрок делает бросок дважды.

### СУПЕР-МАГАЗИН

Когда любой игрок получает душу, все другие игроки получают по  $5\diamond$ , а количество предметов в магазине расширяется на 1.

### ПУШЕЧНОЕ МЕСЕВО

Ты не можешь атаковать боссов, пока среди активных монстров есть обычные монстры.

### ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Убери из игры Еву, Лилит, Каина и Гаппи.

В начале твоего хода, если у тебя 5 карт или меньше, возьми 2 карты добычи. Ты можешь выбрать только 1 карту и взять ее, вторую положи под низ колоды.

Это изменение делает игру более приятной для двух игроков. Вы оба получаете больше возможностей для игры, поэтому, когда кто то отстает (что происходит в этой игре постоянно), у него, по крайней мере, есть шанс отыграться.

Причина, по которой ты не берешь 2 карты, когда у тебя уже есть по крайней мере 6 карт, состоит в том, чтобы усложнить приобретение Души Чревоугодия. По сути, тебе понадобятся некоторые предметы / брелоки, которые дадут тебе карты добычи, чтобы получить эту душу, иначе это будет почти невозможно, поскольку ты не должен получать эти особые души в каждой игре.

Кроме того, причина, по которой тебе разрешено брать только 1 карту добычи вместо 2, состоит в том, что есть несколько предметов, которые работают лучше, если у тебя нет карт в руках, и без этой особенности ты бы не смог когда-нибудь достичь 0 карт в руке.

Карта Преследователя/проклятия покидает игровое поле после того, как она затронула обоих игроков.

Это работает так: первый игрок получает карту Преследователя, когда он умирает, то отдает ее второму игроку. Когда второй игрок умирает, он сбрасывает эту карту в колоду сброса сокровищ/монстров.

Это изменение действительно необходимо в игре на двоих, иначе вы потратите всю игру, умирая и передавая карту Преследователя/проклятия друг другу. Это просто не весело.



# АВТОРЫ

## Lead Design & Art Direction

Edmund McMillen



## Additional Design & Production

Danielle McMillen

## Additional Design

Tyler Glaiel

## Layout/Background Art & Illustration

@TikaraTheMew

## Card Back Design/Box Art & Illustration

@KrystalFlamingo



## Figure Design & Illustration

@Rojen241

## Illustration

@Wormchild and @Tar\_Head



## Business Development (Studio71)

Javon Frazier and Garima Sharma

## Testers

Jackson Moore, Tyler Glaiel, Danielle McMillen, George Fan, Eli Evans, Acacia Evans, Jay Lewis, Graeme Little, Leon Masters, Dan Zaelit, Cole O'Brien, Doug O'Brien, Crystal Evans, Joe Evans, Alex Austin, Caitlyn Yantis, Peach McMillen

## Авторы Русского перевода

Леонид Юскевич

Анатолий Дрожжов

Кирилл Клюев

## Верстка

Анатолий Дрожжов

## English Rule Rewrite and Original Document Design

Jon Paull (@jonzo11)

## English Rule Rewrite Editing

Iris Bull (@ibull)

## Rule Consultant

Charlie Gill (@YuggyHD)

Version 1.3

4/1/2019

Thanks to the Four Souls community for having lots of questions and feedback.

*Magic: The Gathering Comprehensive Rules (2018)* was used as a reference.





СОСТАВЛЕНО JON PAUL (@JONZO11)  
В ПЕРЕВОДЕ АЛЧИВА ([vk.com/kubikutube](#))

Версия 1.3.ru