

THE BINDING OF  
**ISAAC**  
FOUR SOULS

**ANLEITUNG**



# ÜBERSICHT



Ziel des Spiels ist es, Seelen zu kontrollieren. Seelen erhaltet ihr, indem ihr Monster bekämpft. Spielt Schätze und Beute aus, um stärker zu werden und die Mitspielenden zu schwächen. Kooperation, Verhandlungen und Verrat sind dabei eure ständigen Begleiter. Wer von euch zuerst 4 Seelen kontrolliert, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

**Hinweis:** Die Materialauflistung findest du auf [www.pegasus.de/BOI](http://www.pegasus.de/BOI).

- 1** Legt alle 100€ zentral als Vorrat aus.
- 2** Mischt alle Beutekarten und bildet einen Beutestapel. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 3** Mischt separat voneinander alle Schatz- und Monsterkarten und bildet einen Schatz- und einen Monsterstapel. Lasst daneben jeweils Platz für eine Kartenauslage.

Jede Auslage besteht aus mehreren Feldern, auf denen die Karten liegen. Ihr beginnt das Spiel mit 2 Schatzfeldern und 2 Monsterfeldern. Ihr deckt also 2 Schatzkarten auf und legt sie aus. Zieht außerdem Karten vom Monsterstapel, bis 2 Monster ausliegen. Mischt Ereignisse vom Monsterstapel zurück in den Stapel.

**4** Teilt (zufällig bestimmt) je 1 Charakter an jede Person aus. Legt diese offen vor euch aus und nehmt euch das zugehörige Start-Item. Erschöpft eure Charaktere (rotiert sie um 90°).

**5** Zieht je 3 Beute und nehmt sie auf die Hand. Nehmt je 3 $\zeta$ .

**6** Die traurigste Person beginnt.



**SCHATZ-  
STAPEL**

**BEISPIEL**

**RAUM-  
STAPEL**  
(NUR IN DER  
VARIANTE)



**CHARAKTER**

**AUFBAU**

**MONSTER-  
STAPEL**

**BEUTE-  
STAPEL**



**BONUS SEELEN**

(NUR IN DER  
VARIANTE)



**START-ITEM**

## MONSTER- UND SCHATZFELDER

Neben dem Monsterstapel und dem Schatzstapel befindet sich eine Kartenauslage. Jede Auslage besteht aus mehreren Feldern, den Schatzfeldern und den Monsterfeldern. Die Felder sind nicht separat ausgezeichnet. Stattdessen legt ihr **immer, wenn ein Feld im Spielverlauf leer ist, sofort 1 Karte darauf**. Immer wenn ihr zusätzliche Felder erhaltet, legt ihr ebenfalls sofort 1 Karte darauf.

Ihr beginnt das Spiel mit 2 Monster- und 2 Schatzfeldern. Die Karten habt ihr während der Spielvorbereitung bereits aufgedeckt. Alle aufgedeckten Schätze bilden den Shop.

## GOLDENE REGEL

Sollte ein Kartentext dieser Anleitung widersprechen, hat der Kartentext stets Vorrang.

# VORSTELLUNG DER KARTENTYPEN

## Schatzkarten

Wenn du einen Schatz nimmst, deckst du ihn sofort auf und legst ihn vor dir aus. Er gilt ab sofort als Item und ermöglicht dir zusätzliche Effekte.


**Passive Items** (silberner Rand) haben **dauerhafte** und **bedingte** Effekte.


Dauerhafte Effekte gelten, solange die Karte ausliegt. Bedingte Effekte erkennt ihr an ihrem Doppelpunkt. Ist die Bedingung eines Effektes erfüllt, führt diesen Effekt aus.



Werden die Bedingungen von mehreren Items gleichzeitig erfüllt, führt zuerst die Effekte von Monstern und dann eure Effekte in Zugreihenfolge (beginnend mit der Person am Zug) aus. Hast du mehr als einen bedingten Effekt, bestimmst du selbst, in welcher Reihenfolge du diese Effekte ausführen willst. Immer, wenn jemand einen bedingten Effekt spielt, führt eine ➡ Reaktionsrunde durch, bevor ihr den Effekt abhandelt.

**Aktive Items** (goldener Rand) haben mindestens 1 **aktivierbaren** Effekt, den ihr während einer Reaktionsrunde aktivieren könnt. Es gibt 2 Arten von aktivierbaren Effekten:

 Aktiviere diesen Effekt, indem du die Karte erschöpfst (um 90° zur Seite drehst). Du darfst dies nur dann tun, wenn die Karte bereit ist (senkrecht liegt).

 Aktiviere diesen Effekt, indem du die angegebenen Kosten bezahlt.

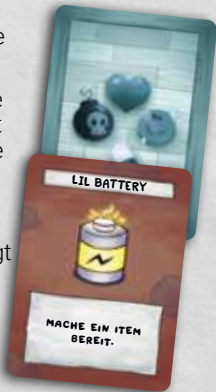
**Hinweis:** *Dauerhafte, bedingte und aktivierbare Effekte gibt es auch auf vielen anderen Karten.*



## Beutekarten

**Beute** haltet ihr auf eurer Hand verdeckt, um damit zum richtigen Zeitpunkt das Spielgeschehen zu beeinflussen. Werdet ihr angewiesen, Beute zu nehmen, zieht ihr entsprechend viele Karten vom Beutestapel. Die Anzahl der Beutekarten auf eurer Hand muss sichtbar sein. Habt ihr am Ende eines Zugs mehr als 10 Beutekarten auf der Hand, werft überzählige Karten ab.

Ihr dürft nur dann Beute spielen, wenn der Effekt von einer anderen Karte euch dies erlaubt. Zusätzlich darf die Person am Zug genau 1 Beute spielen (danach benötigt sie wie üblich einen Karteneffekt, wenn sie weitere Beute spielen will).



**Trinkets** sind besondere Beutekarten. Spielst du ein Trinket aus, lege es offen vor dir aus. Es gilt ab sofort als Item.

## Monsterkarten

Eine Monsterkarte ist entweder ein **Monster** oder ein **Ereignis**.

**Ereignisse** können positiv oder negativ sein. Wird ein Ereignis auf ein Monsterfeld gelegt, handelt die Person am Zug dieses sofort ab und wirft es danach ab. Denkt daran, eine neue Karte aufzudecken, falls das Feld jetzt leer ist.

**Flüche** sind besondere Ereignisse.



Wird ein Fluch auf ein Monsterfeld gelegt, bestimmt die Person am Zug eine andere Person, die den Fluch erhält und offen vor sich auslegen muss.

**Hinweis:** *Stirbt eine Person, wirft sie alle ihre Flüche ab.*

**Monster** können getötet werden. Die Person am Zug erhält dafür die unten auf der Monsterkarte angegebenen Belohnungen. Einige Monster sind **Bosse**. Sie sind besonders stark, geben aber wertvollere Belohnungen und **Seelen**.

Viele Monster haben bedingte Effekte. Diese betreffen i. d. R. die Person am Zug.



# ÜBERSICHT

PIN



♥: 2 | 🎲: 4+ | 🦋: 1

WÜRFELST DU BEI  
ANGRIFFSWÜRFEN EINE 6:  
„PIN“ ERLEIDET KEINEN  
KAMPFSCHADEN.



5€

+1



# MONSTER

## **LEBEN**

Fallen diese auf 0, stirbt das Monster.

## **AUSWEICHWERT**

Würfle diese Zahl oder höher, um dieses Monster zu treffen.

## **ANGRIFFSWERT**

So viel Schaden erleidest du, wenn du nicht triffst.

## **FÄHIGKEITEN**

Hier stehen die Fähigkeiten des Monsters.

## **BELOHNUNG**

Die Person am Zug erhält die Belohnung, wenn das Monster stirbt.

## **SEELE**

Seelen sind Teil der Belohnung von Bossen.

# RUNDENABLAUF

Ihr seid reihum am Zug. Führe in deinem Zug folgende Phasen nacheinander aus:

## Startphase


- 1 Aufladen-Schritt:** Mache alle eigenen Items bereit (drehe sie senkrecht).
- 2** „Am Anfang deines Zugs“-Effekte werden ausgelöst (➡ Reaktionsrunde).
- 3 Beute-Schritt:** Nimm 1 Beute (➡ Reaktionsrunde).


## Aktionsphase


Ab sofort darfst du einmal in deinem Zug 1 Beute spielen (=> Reaktionsrunde).

*Zur Erinnerung: Möchtest du mehr Beute spielen, muss ein Karteneffekt dies erlauben.*

Zusätzlich darfst du folgende Aktionen einmal pro Zug in beliebiger Reihenfolge ausführen:

 Einkaufen

 Angreifen

 Aktionsphase beenden (➡ Reaktionsrunde)

## Schlussphase

**Hinweis:** Diese Phase müsst ihr auch dann ausführen, wenn ein Spieleffekt das Ende des Zugs ausgelöst hat.

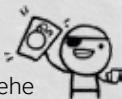
- 1** „Am Ende deines Zugs“-Effekte werden ausgelöst (➡ Reaktionsrunde).
- 2** Alle Personen und Monster heilen ihre Leben vollständig. „Bis zum Ende dieses Zugs“-Effekte enden.
- 3** Reduziere die Anzahl deiner Beutekarten auf das Handkartenlimit (10).
- 4** Falls ihr mit der Variante *Räume* spielt: Ist in diesem Zug mindestens ein Monster gestorben, darfst du 1 Raum abwerfen.
- 5** Dein Zug endet.



## EINKAUFEN

Führe nacheinander folgende Schritte aus:

- 1** Kündige an, dass du einkaufen möchtest (➡ Reaktionsrunde).
- 2** Benenne das Ziel: 1 Schatz aus dem Shop oder den Schatzstapel.
- 3** Bezahle die Kosten (beim Schatzstapel: 10¢)
- 4** Nimm den Schatz bzw. ziehe 1 Schatz vom Schatzstapel und lege ihn offen vor dir aus.  
Er gilt ab sofort als Item.



## ANGREIFEN

Führe nacheinander folgende Schritte aus:

- 1** Kündige den Angriff an, aber nicht das Ziel (➡ Reaktionsrunde).
- 2** Benenne das Ziel: ein Monster im Spiel oder den Monsterstapel. Greifst du ein Monster im Spiel an, fahre sofort mit Schritt 4 fort.



**3** Nur wenn du den Monsterstapel angreifst: Decke die oberste Karte auf und lege sie auf ein Monsterfeld. (Überdecke die Karte, die bereits auf diesem Monsterfeld liegt.) Ist die Karte ein Ereignis, handle ihre Effekte ab. Wirf die Karte anschließend ab und beende deinen Angriff. Ist die aufgedeckte Karte ein Monster, folgt Schritt 4.

**4** Kämpfe: Mache einen Angriffswurf mit dem sechsseitigen Würfel. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der Ausweichwert des Monsters, triffst du und fügst Kampfschaden in Höhe deines Angriffswerts zu. Ist das Ergebnis kleiner als der Ausweichwert, verfehlst du und das Monster fügt dir Kampfschaden in Höhe seines Angriffswerts zu. Wiederhole diesen Schritt, bis du stirbst oder das Monster stirbt.



**Hinweis:** Werden Monster durch andere Karten abgedeckt, sind sie nicht im Spiel, bis sie wieder sichtbar sind.

## STERBEN

Stirbt ein Monster in deinem Zug, erhältst du dessen Belohnung. Hatte das Monster eine oder mehrere Seelen, erhältst du diese, indem du die Monsterkarte offen vor dir auslegst. Wirf sie ansonsten ab.

Stirbst du, beende sofort den Angriff und bezahle die **Todesstrafe**:

Wähle 1 Item, das nicht ewig ist, und zerstöre es. Wirf außerdem 1 Beute ab, verliere 1¢ und erschöpfe alle deine Items und deinen Charakter. Ist dies dein Zug: Fahre sofort mit der Schlussphase fort.



# REAKTIONSRUNDE



In jedem Zug habt ihr alle mehrfach die Möglichkeit, auf Effekte oder Entscheidungen zu reagieren. Dies ist immer mit dem Begriff ➡ **Reaktionsrunde** vermerkt.

Zusätzlich führt ihr immer dann eine ➡ Reaktionsrunde aus, wenn ihr einen Effekt abgehandelt habt.

In jeder Reaktionsrunde beginnt die Person am Zug, danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, darfst du folgende Reaktionen (auch mehrere) ausführen:

- Beutekarten spielen (nur wenn ein Karteneffekt dies erlaubt oder wenn dies dein Zug ist und du noch keine Beute gespielt hast),
- Effekte von Items aktivieren (🔄 oder 💰).

Wenn du keine (weiteren) Reaktionen ausführen möchtest, passt du. (Kommst du wieder an die Reihe, darfst du erneut entscheiden, ob du passen oder eine Reaktion ausführen möchtest.) Nur wenn alle Personen passen, wird der zuletzt gespielte Effekt wie geplant ausgeführt.

**Hinweis:** Wenn mehrere Reaktionen gespielt werden, kann dies etwas unübersichtlich werden. Wenn ihr euch nicht sicher seid, in welcher Reihenfolge ihr die Effekte ausführen müsst, stellt sie euch als imaginären Stapel vor. Alle Effekte von Items, von ausgespielter Beute, sowie Würfelwürfe fügt ihr diesem Stapel hinzu. Handelt sie dann von neu nach alt ab - zuletzt hinzugefügte Effekte werden also zuerst abgehandelt.

Nach jedem abgehandelten Effekt dürft ihr erneut reagieren (dem Stapel Effekte hinzufügen).



Dies ist nur für komplexe Spielsituationen wichtig. Normalerweise könnt ihr einfach einige Sekunden abwarten, ob noch jemand reagieren möchte, bevor ihr einen Effekt ausführt.

**Beispiel:** Magda spielt den bedingten Effekt von „Fanny Pack“. Als Reaktion darauf aktiviert Oli „Sleight of Hand“. Magda spielt daraufhin „Butter Bean!“ von ihrer Hand. Der Effekt von „Butter Bean!“ wird zuerst abgehandelt, er verhindert den Effekt von „Sleight of Hand“, weshalb Magda anschließend den Effekt von „Fanny Pack“ abhandelt.

**Zuletzt hinzugefügt,  
zuerst abgehandelt**



**Zuerst hinzugefügt,  
zuletzt abgehandelt**



# WÜRFELWÜRFE



Ihr werdet im Spiel regelmäßig würfeln – zum Beispiel bei Angriffen. Verwendet stets den sechsseitigen Würfel (der achtseitige Würfel ist für die Solovariante). Wenn du würfeln musst, handle stets folgende Schritte ab:

**1** Würfle!

**2** Nun könnt ihr das Würfelergebnis in mehreren ➡ Reaktionsrunden (in folgender Reihenfolge) durch Effekte modifizieren:

A) zunächst durch Beute und aktivierbare Effekte ( und )

B) dann durch bedingte Effekte, die das Ergebnis auf bestimmte Werte ändern oder neu würfeln (tut ihr das, geht zurück zu A),

C) schließlich durch dauerhafte Effekte, die etwas zum Ergebnis addieren oder vom Ergebnis subtrahieren.



- 3** Das Würfelerggebnis steht fest.  
Handelt alle Effekte ab, die durch dieses Würfelerggebnis ausgelöst werden.
- 4** Handelt den Effekt ab, für den gewürfelt wurde.

## **HANDELN UND VEREINBARUNGEN**

Ihr dürft einander jederzeit  $\zeta$  anbieten, damit andere Personen ihre Effekte in eurem Sinne aktivieren. Ihr dürft jedoch keine Items oder Beute tauschen. Ihr müsst Versprechen nicht einhalten.



# VARIANTEN



## Bonusseelen

Nach den ersten Partien empfehlen wir, mit Bonusseelen zu spielen. Mischt alle Bonusseelen und legt während der Spielvorbereitung 3 davon offen aus. Wie ihr diese Seelen erhalten könnt, wird auf den Karten beschrieben.

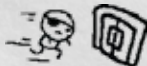
Wird eine Bonusseele zerstört, legt sie zurück in die Schachtel.





## Räume

**Hinweis:** Räume sind im Grundspiel nicht enthalten.



Nach den ersten Partien könnt ihr zusätzlich mit Räumen spielen. Räume haben dauerhafte, bedingte und aktivierbare Effekte. Letztere darf nur die Person am Zug aktivieren.

Möchtet ihr mit Räumen spielen, mischt während der Spielvorbereitung alle Raumkarten und bildet einen Raumstapel. Ihr beginnt das Spiel mit 1 Raumfeld. Deckt 1 Raumkarte auf.

Während der Schlussphase darf die Person am Zug 1 Raum abwerfen, wenn in diesem Zug mindestens ein Monster gestorben ist. Tut sie dies, deckt 1 neuen Raum auf.



# SOLOMODUS

Bereite das Spiel wie im Spiel zu zweit vor. Du kontrollierst beide Charaktere. Verwende Beute,  $\zeta$  und Items für jeden Charakter individuell. Lege den W8 mit der 8 nach oben aus.

Das Spiel verläuft nach den normalen Regeln, mit folgenden Ergänzungen: Du machst abwechselnd Züge mit deinen beiden Charakteren. Nachdem beide Charaktere je einen Zug ausgeführt haben, reduziere die Zahl des Würfels um 1. Stirbt ein Charakter, reduziere die Zahl des Würfels ebenfalls um 1.

Kontrollierst du insgesamt 4 Seelen, gewinnst du. Würde der Würfel von der 1 auf die 0 gedreht, verlierst du.



# IMPRESSUM

**Autor:** Edmund McMillen

**Illustrationen:** Krystal Fleming



**Deutsche Ausgabe**

**Grafikdesign:** Board Game Circus,  
Jessy Töpfer, Jens Wiese

**Redaktion:** Board Game Circus,  
Sebastian Hein, Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland, mit  
Genehmigung von Maestro Media  
Ventures, LLC. © 2022 Maestro Media  
Ventures, LLC. © der deutschen Ausgabe  
2023 Pegasus Spiele GmbH.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck  
oder Veröffentlichung der Anleitung, des  
Spielmaterials oder der Illustrationen ist  
nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Maestro Media und alle darauf bezogenen  
Zeichen und Logos sind eingetragene  
Marken oder Handelsmarken in den USA  
und/oder anderen Staaten.

