

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD



∞ ZASADY GRY ∞



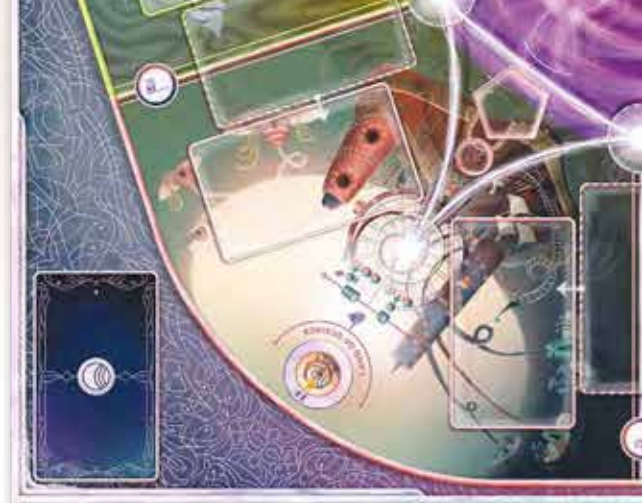
MINDCLASH
GAMES

KOMPONENTY SMUTKU



4 dwustronne plansze duchów Smutku 1 dwustronna plansza drużyny Smutku

1 karta pomocy Smutku



1 plansza główna



20 znaczników esencji Smutku



60 znaczników Siły Woli



64 karty łagodnych emocji Smutku



32 karty silnych emocji Smutku



6 kart emocji Bleakness (Ponurość)



9 kart Aspiracji Smutku



32 znaczniki Mocy Smutku



8 znaczników dzikiej Mocy



8 znaczniki akcji Smutku



5 małych fragmentów tożsamości Smutku



3 duże fragmenty tożsamości Smutku



1 fragment zamykający tożsamość Smutku



4 znaczniki graczy Smutku



3 znaczniki ambicji



2 znaczniki punktacji (1 zapasowy)



5 dwustronnych znaczników kontroli Krainy



4 figurki duchów Smutku z plastikowymi podstawkami



6 znaczników niepewności



18 dwustronnych znaczników intensywności



KOMPONENTY RADOŚCI



1 karta pomocy Radości



9 kart wspólnych
Aspiracji



20 znaczników
esencji Radości

1 dwustronna plansza drużyny Radości

4 dwustronne plansze duchów Radości



9 kart
Aspiracji Radości



2 karty emocji
Brightness (Jasność)



32 karty
silnych emocji Radości



64 karty
łagodnych emocji Radości



1 plansza Źródła



1 fragment zamykający
tożsamość Radości



3 duże fragmenty
tożsamości Radości



5 małych fragmentów
tożsamości Radości



8 znaczników dzikiej Mocy

32 znaczniki Mocy Radości



1 arkusz Emocji Radości



5 dwustronnych
znaczników kontroli Granicy



2 znaczniki punktacji
(1 zapasowy)



3 znaczniki ambicji



4 znaczniki graczy Radości



**GAMING
RULES!**



Wideoinstrukcja dostępna na
mindclashgames.com/cerebria.



12 dwustronnych znaczników
intensywności



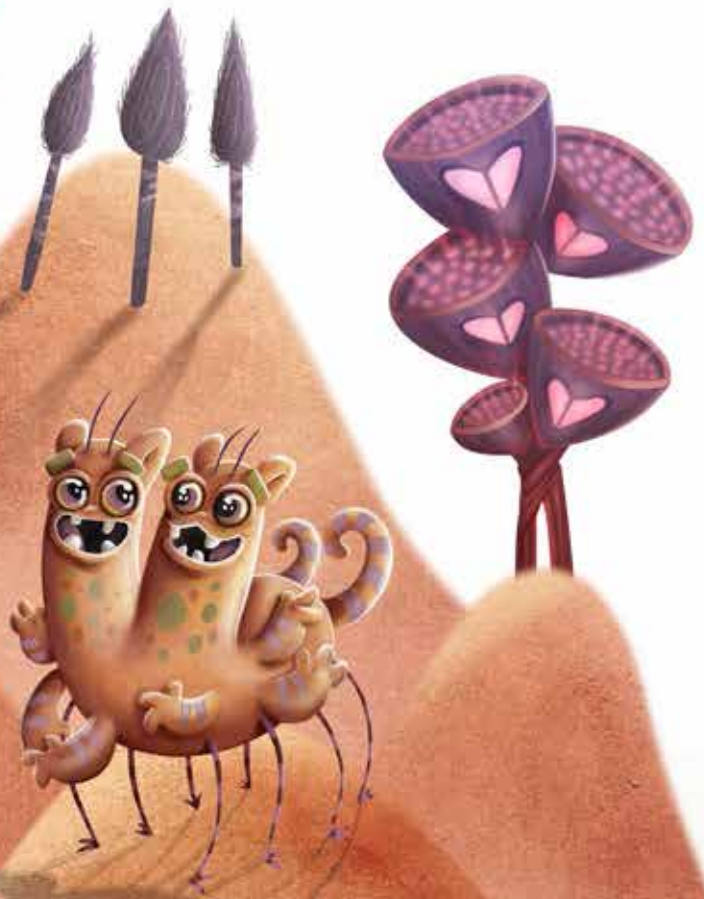
4 figurki duchów Radości
z plastikowymi podstawkami



Początkowo bezkształtny pejzaż umysłowy Cerebrii wywodzi się ze Źródła. Ale nic nie może istnieć wiecznie nieujarzmione i bez nazw. Dwie przeciwstawne siły — Radość i Smutek — pojawiają się, by kształtować świat na swój własny obraz.

Ich agentami są Duchy, potężne byty, które przywołują Emocje w walce o kontrolę nad Pięcioma Krainami — Doliną Motywów, Wierzbą Wartości, Siecią Myśli, Kolebką Zmysłów i Krainą Pragnień.

Kiedy rozprzestrzeniają swoje wpływy w Krainach, budują Tożsamość, prowadząc ją przez Objawienia, które wywołują trwały wpływ na Cerebrię.
Kto będzie dominować,
Radość czy Smutek?
Ostateczny wynik zależy od Ciebie.



OPIS GRY

Cerebria to dynamiczna, zespołowa, zorientowana na cele gra polegająca na kontroli obszaru. Gracze wcielają się w Duchy – potężne istoty reprezentujące Radość lub Smutek, dwie przeciwstawne siły Wewnętrznego Świata.

Gracze na zmianę wykonują Akcje, aby manipulować kartami Emocji w Cerebrii. Punkty naliczane są na dwa sposoby:

Intencje są publicznie znanymi mniejszymi celami. Kiedy gracz realizuje Intencję, jego drużyna natychmiast zdobywa punkty.

Aspiracje to główne cele. W przeciwieństwie do Intencji, Aspiracje będą się dynamicznie zmieniać w trakcie gry. Każda drużyna ma ukrytą aspirację i obie drużyny rywalizują o to, kto spełni wspólną aspirację. Gracze mogą wywołać punktowane wydarzeniem zwanym Objawieniem, które powoduje ujawnianie i ocenianie Aspiracji. Pozwala to zespołom budować Tożsamość Cerebrii poprzez układanie płytek zwanych Fragmentami Tożsamości.

Na koniec gry Fragmenty Tożsamości są punktowane i dodawane do punktów zdobytych za Intencje. Zespół z większą liczbą punktów wygrywa, stając się dominującą siłą w Cerebrii.



Ukryta aspiracja



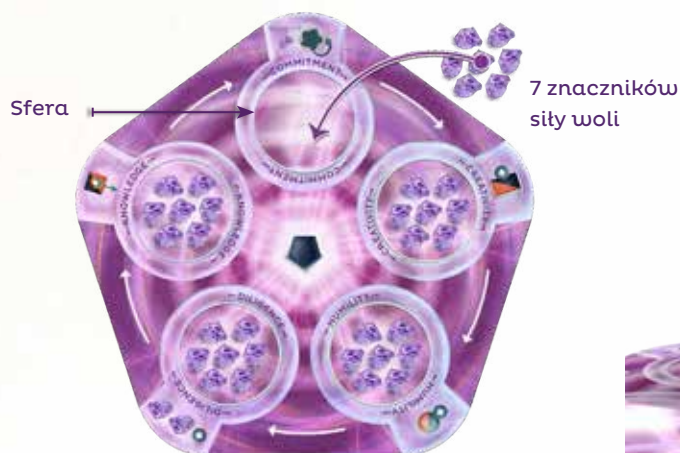
Wspólna aspiracja

ŹRÓDŁO

Nasze dusze są połączone ze Źródłem, niewyczerpanym źródłem energii, które pozwala nam rosnąć i ewoluować wzdłuż różnych ścieżek reprezentowanych przez Sfery. Od czasu do czasu doświadczamy Objawienia, podczas którego lepiej rozumiemy nasze życie.



Element podstawy



2. Początkowa konfiguracja Źródła.



3. Środek planszy Źródła jest początkowo pusty, ale w trakcie gry budujemy tutaj Tożsamość Cerebrii.

1. Montaż planszy.

Rozpocznij konfigurację od przymocowania planszy Źródła do planszy głównej w losowej orientacji.

Pięć Sfer Pochodzenia zapewnia Siłę Woli, energię, która zasila Cerebrię. Podczas gry Twój Duch będzie mógł wchłonąć tę Siłę Woli i użyć jej do kształtowania Świata Wewnętrznego. Kiedy Sfera jest opróżniana, Cerebria doświadcza Objawienia, a następnie Sfera jest uzupełniana.

Każda Sfera rozpoczyna z 7 znacznikami Siłami Woli. Pozostała Siła Woli będzie przechowywana w łatwo dostępnym dla każdej drużyny miejscu jako zasoby ogólne, jak pokazano na następnej stronie.

Źródło to także miejsce, w którym zbudujesz Tożsamość Cerebrii. Podczas gry będą tu układane fragmenty tożsamości, rejestrujące twój wpływ na Cerebrię. Na początku gry umysł nawet nie wie, kim jest, a to miejsce jest puste.

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Nasz świat wewnętrzny
jest odbiciem świata zewnętrznego.

Ta strona przedstawia podstawowe przygotowanie do **standardowej gry czteroosobowej**. Zasady dla innej ilości graczy znajdują się w załączniku.

1. Przygotuj Źródło i daj każdej Sferze 7 żetonów Siły Woli, jak wyjaśniono na poprzedniej stronie.
2. Umieść pozostałe żetony Siły Woli i żetony Esencji każdej drużyny na Planszy Głównej, obok obszaru gry, gdzie gracze będą mieli dostęp.
3. Umieść znaczniki punktów każdej drużyny na polu startowym „0” swojego Koła Intencji.

GRA PODSTAWOWA: Licznik punktów nie będzie używany podczas gry podstawowej.

4. **Przygotowanie graczy:** Gracze wybierają Duchy i tworzą talie Emocji, jak opisano na następnej stronie. Talie należy potasować i ułożyć na planszy. Górna karta każdej talii Emocji jest zawsze odkryta.
5. Potasujcie talię wspólnych aspiracji i rozłóżcie wszystkie dziewięć odkrytych kart w rzędzie. Aspiracje zostaną szczegółowo wyjaśnione później.

GRA PODSTAWOWA: W grze podstawowej, przed potasowaniem talii aspiracji, usuń z niej karty Reflection (Odbicie) i Sensibility (Wrażliwość) i rozłóż tylko siedem kart.

6. Weźcie znaczniki kolejności czterech graczy i losowo ustalcie kolejność gry. Gracze jednej drużyny powinni zająć pierwsze i trzecie miejsce; gracze drugiej drużyny zajmują drugie i czwarte miejsce. Umieść znaczniki w pobliżu planszy, aby przypominały ci o kolejności gry.
7. Warunki początkowe: Gracze rozpoczną grę od decyzji, gdzie umieścić swoje figurki duchów i początkowe emocje. Jeśli twoja grupa uczy się Cerebrii, umieść figurki i karty tak, jak pokazano tutaj, aby zapewnić równy start.

LOKALIZACJA FORTECY

Każda kraina ma pięciokątną lokalizację, w której drużyna może zbudować fortecę, aby umocnić swoją kontrolę nad Krainą.

SLOT EMOCJI

Emocje w tych 15 miejscach określają, kto kontroluje Cerebrię.

PRZESTRZEŃ DUCHA

Figurki duchów mogą poruszać się po świecących ścieżkach, aby odwiedzić te 10 okrągłych pól.

ZNACZNIK KONTROLI KRAINY

Każda Kraina i Granica posiadają dwustronny znacznik kontroli, który wskazuje, która drużyna ją kontroluje. Jeśli żadna z drużyn nie posiada kontroli, umieść znacznik obok planszy.

ZNACZNIK KONTROLI GRANICY

PODSTAWOWY TRYB GRY

Cerebria jest rozbudowaną i złożoną grą, której opanowanie wymaga kilku rozgrywek. Aby ułatwić naukę gry, opracowaliśmy podstawowy tryb gry, który wyklucza niektóre bardziej zaawansowane koncepcje gry i pomaga uczyć się gry krok po kroku. Jeśli twoja grupa jest nowa w grze, zdecydowanie

Pierwsza wspólna aspiracja

Wszystkie 9 wspólnych aspiracji w losowej kolejności



Talia emocji gracza Smutku „A”.

Koło intencji Smutku

Licznik punktów



zalecamy rozpoczęcie od trybu podstawowego. Po kilku grach możesz przejść do pełnej wersji gry, ale możesz wrócić do wersji podstawowej, kiedy tylko zechcesz. Aby zapoznać się ze szczegółowymi zasadami dotyczącymi podstawowej gry, poszukaj takich pól tekstowych w całej instrukcji. Podsumowanie można znaleźć również w załączniku.



Cerebria jest podzielona na pięć Krain. Każda Kraina jest powiązana z określoną Akcją. Drużyna, która kontroluje Krainę, może korzystać z Akcji taniej.



Pomiędzy Krainami znajduje się pięć granic. Duchy i emocje na granicy nie występują w pełni na żadną z krain, ale mogą wpływać na obie.

SIŁA WOLI

To jest energia, która przepływa przez Cerebrię. Możliwe jest pobranie Siły Woli bezpośrednio z zasobów, ale zwykle gracze zdobywają Siłę Woli, Absorbując ją z jednej z pięciu Sfer. Siłę Woli można wydać na różne Akcje. Zużyta Siła Woli wraca do puli ogólnej. Kiedy Sfera zostaje opróżniona z Siły Woli, Cerebria doświadcza Objawienia, po czym Sfera zostaje uzupełniona 7 znacznikami Siły Woli z puli ogólnej.

ESENCJA

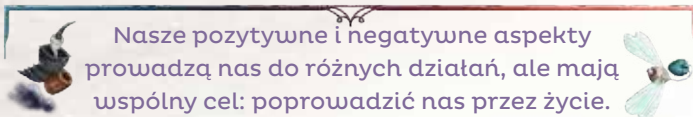
To jest siła życiowa potrzebna do podtrzymania Emocji. Podczas gry gracze będą pobierać Esencję z zasobów ogólnych i przechowywać ją na swoich planszach Duchów. Czasami jest zwracana do puli ogólnej, ale zwykle jest przekazywana emocjom, aby je wzmocnić.

Każdy gracz w drużynie ma swoją własną talię emocji.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Gracze mają do wyboru kilka opcji, których mogą dokonać przed rozpoczęciem gry. Te wybory mogą być zdumiewające dla graczy, którzy nawet nie wiedzą jeszcze, o co chodzi w grze. Dajemy zalecenia, których należy przestrzegać podczas przygotowywania gry dla osób, które są nowe w Cerebria.

DRUŻYNY



Nasze pozytywne i negatywne aspekty prowadzą nas do różnych działań, ale mają wspólny cel: poprowadzić nas przez życie.

Gracze dzielą się równo na dwie drużyny, Radości i Smutku. Członkowie drużyny siedzą obok siebie, a między nimi znajduje się tablica drużyny.

KOMUNIKACJA W ZESPOLE: Gracze mogą dzielić się wszelkimi informacjami ze swoim członkiem drużyny, w tym pokazywać im swoje karty Emocji na ręce. Członkowie drużyny nie mogą jednak wymieniać się między sobą Esencją, Siłą Woli ani kartami.

Obie strony planszy Drużyny mają różne Intencje – sposoby zdobywania punktów podczas swojej tury. Obie drużyny powinny grać tą samą stroną, A lub B.

Każda drużyna powinna wziąć 3 żetony Ambicji i umieścić je na swojej planszy stroną nieaktywną do góry.

Każda drużyna tasuje swoją talię Ukrytych Aspiracji i umieszcza ją na swojej planszy drużyny.

GRA PODSTAWOWA: Zanim przetasujesz swoją talię Ukrytych Aspiracji, usuń z niej karty Reflection (Odbicie) i Sensibility (Wrażliwość). Intencje nie są używane w grze podstawowej.

UWAGA: Nie patrz na wierzchnią kartę, dopóki nie wybierzesz Ducha i nie zbudujesz talii Emocji, jak wyjaśniono poniżej.

Każda drużyna powinna wziąć Fragmenty i żetony Intensywności powiązane z jej drużyną. Drużyny dysponują również Esencjami, które można przechowywać na Planszy Głównej, jak pokazano na poprzedniej stronie.

Elementy te zostaną ułożone na środku planszy źródła, podczas Objawień.



Duże fragmenty

Małe fragmenty



Żetony intensywności

Fragment zamykający



Dwustronne żetony Ambicji

Na początku muszą być nieaktywne, jak pokazano.

Zdolności ambicji



TEAM BOARD

Potasowana talia Ukrytych Aspiracji

Intencje Twojego zespołu.
Nie są używane w grze podstawowej.

To jest strona „A” planszy zespołu.



Token śledzenia akcji

Moc ducha

Uprawnienia są wyjaśnione w Dodatku.

Nie są używane w grze podstawowej.

DUCHY



Wszyscy mamy wiele aspektów naszej osobowości. Kiedy przemawiają wewnętrzne głosy, powinniśmy słuchać ich rad, ale nie jest mądrze pozwolić im przejąć kontrolę nad naszym życiem.

Każdy gracz wybiera jednego z Duchów swojej drużyny, którym będzie grał przez cały czas gry. Niewybrane Duchy można zostawić w pudełku.

Weź planszę i figurkę odpowiadającą wybranemu Duchowi.

Wszystkie plansze Duchów mają takie same Akcje po stronie A. Strona B daje każdemu Duchowi unikalny zestaw Duchowych Akcji, które są wyjaśnione w Dodatku. Każdy powinien grać tą samą stroną, A lub B.



Pula tokenów Energii w zasięgu ręki



Postać Ducha



PLANSZA DUCHA

4 żetony dzikich Energii
4 akcje zostały odblokowane za
pomocą żetonu Energii.

Akcja ducha

To jest strona „A” tablicy Ducha.

Zaczynasz z 2 Esencją i 4 Siłą Woli..

UWAGA: Strona planszy zespołu nie musi być taka sama jak strona planszy Ducha. Na przykład, jeśli chcesz, możesz użyć duchów strony B z planszami drużyn strony A.

GRA PODSTAWOWA: Użyj strony A w grze podstawowej. Są to Akcje, które zostały wyjaśnione w głównej części tej instrukcji.

Umieść swój znacznik akcji  na swojej planszy Duchów, tak jak pokazano na rysunku. Będzie się tam znajdował na początku każdej twojej tury.

Wz 2 Esencje i 4 Siły Woli z zasobów ogólnych. Umieść je na swojej planszy Ducha, aby zaznaczyć, że możesz je wydać.

ŻETONY ENERGII

Te żetony służą do oznaczania, które z twoich 5 Akcji Ducha zostały odblokowane lub ulepszone. Rozpocznasz grę z 4 żetonami Dzikiej Energii i możesz ich użyć do odblokowania lub ulepszenia dowolnych Akcji.

GRA PODSTAWOWA: Każdy gracz powinien umieścić dziki żeton Energii na Akcjach Ruchu (Move), Przywołania (Invoke), Poskromienia i Fortyfikacji (Fortify). Oznacza to, że odblokowałeś te 4 Akcje

Doświadczeni gracze nie muszą podejmować ostatecznych decyzji dotyczących swoich 4 początkowych żetonów Energii aż do momentu tuż przed turą pierwszego gracza.

Karta pomocy



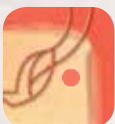
Zaczynasz z 2 emocjami na ręce.

Tvoja talia Emocji została wyjaśniona na następnej stronie.

EMOCJE

Jeśli duchy są oficerami na pokładzie statku wewnętrznej eksploracji, emocje są załogą. Prowadzą nas przez codzienne życie i pomagają odnosić się do naszego otoczenia.

Emocje są przejawami działań Duchów w Cerebrii. Reprezentują je karty dobrane z talii Emocji. Każdy gracz ma swoją talię.



Tworząc talie emocji, jeden gracz z każdej drużyny powinien grać kartami oznaczonymi symbolem w prawym górnym rogu. Pomaga to zidentyfikować talię, do kogo należy dana emocja, co jest istotne, gdy emocja jest odrzucana, oraz ułatwia przygotowanie i rozłożenie gry.



KARTA EMOCJI



- Energia
- Przestrzeń esencji
- Wartości intensywności
- Powiązane silne emocje
- Kolor ramki wskazuje, że ta emocja należy do Radości.
- Moc emocji

MOCE: Moce emocji są szczegółowo opisane na arkuszach emocji. O ile nie zaznaczono inaczej, możesz użyć mocy Emocji tylko wtedy, gdy Emocja należy do Twojej drużyny i tylko podczas Twojej tury.

GRA PODSTAWOWA: W pierwszych kilku grach drużyny powinny grać wymienionymi tutaj taliami początkowymi, po 16 kart dla każdego członka drużyny. Te talie zawierają tylko Emocje z prostymi mocami, ale gdy już zapoznasz się z podstawową grą, możesz wypróbować talie początkowe specyficzne dla Ducha lub własne kombinacje Emocji.

TALIA RADOŚCI (jedna na członka drużyny)

2x Courage, 2x Sociability, 2x Cheerfulness, 2x Excitement, 2x Kindness, 2x Desire, 2x Optimism, 2x Self-Esteem

TALIA SMUTKU (jedna na członka drużyny)

2x Anger, 2x Jealousy, 2x Pessimism, 2x Bitterness, 2x Dislike, 2x Mistrust, 2x Embarrassment, 2x Loneliness

SILNE EMOCJE

GRA PODSTAWOWA: Ponieważ Akcja Wzmocnienia nie jest częścią gry podstawowej, Silne Emocje nie będą potrzebne.



Karty z tym symbolem  na rewersie to Silne Emocje. Nie używa się ich podczas budowania talii. Twoja talia będzie zawierała tylko łagodne emocje. Podczas gry mogą urosnąć w silne emocje. Na razie odłóż na bok silne emocje swojego zespołu. Nie musisz tasować tej talii. W rzeczywistości przyspieszy to grę, jeśli zachowasz kolejność alfabetyczną.

ZASADY BUDOWANIA TALII

Jeśli stworzysz własną talię, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

- Użyj dokładnie 16 kart łagodnych Emocji.
- Użyj nie więcej niż 2 kopii każdej karty.

Gotowe talie dla każdego Ducha znajdują się w Dodatku.

TALIA EMOCJI

Potasuj swoją talię emocji na początku gry. Umieść ją na polu obok siebie w rogu Planszy Głównej. Dobierz 2 karty do swojej początkowej ręki, a następnie odkryj wierzchnią kartę z talii Emocji.

UWAGA: Górna karta z talii Emocji powinna być zawsze odkryta.

ENERGIA EMOCJI

Każda emocja w twojej talii ma Energię reprezentowaną przez ikonę określonego koloru. Radość i Smutek mają te same 4 kolory, ale różne ikony. Tylko kolory mają wpływ na rozgrywkę. Ikony symbolizują, to że dwie przeciwstawne emocje o tej samej energii mają przeciwny punkt widzenia.

Czerwona Energia	Żółta Energia	Zielona Energia	Niebieska Energia
			
 	 	 	 

EMOCJE POCZĄTKOWE

Bleakness (Ponurość) i Brightness (Jasność) to proste Emocje, które kształtują wczesny rozwój Cerebrii. Nie umieszcza się ich w talii. Są one umieszczane na Planszy Głównej, gdy gracze przygotowują się do rozpoczęcia gry.

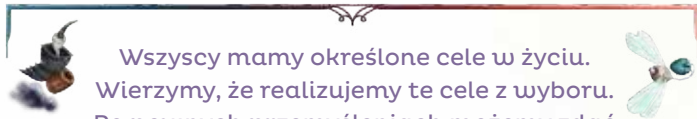


OSTATNI KROK



W ramach ostatnich kroków przygotowania gracze muszą odkryć wspólne aspiracje, wybrać kolejność graczy i umieścić figurki duchów oraz początkowe emocje.

ASPIRACJE



Wszyscy mamy określone cele w życiu. Wierzmy, że realizujemy te cele z wyboru. Po pewnych przemyśleniach możemy zdać sobie sprawę, że nasze aspiracje zawsze były częścią naszej osobowości i czekały na odkrycie.

Aspiracje służą jako wskazówki dla Duchów, określając, do czego muszą dążyć. Cerebria to gra zorientowana na cel. Podczas gry będziecie mieli okazję wywołać punktowane wydarzenia zwane Objawieniem, podczas którego drużyny zostaną ocenione na podstawie tego, jak dobrze zrealizowały swoje Aspiracje.



Ukryta aspiracja Smutku



Wspólne aspiracja



Ukryta aspiracja Radość

Przez cały czas obie strony walczą o jedną wspólną aspirację. Wspólne aspiracje leżą odkryte w rzędzie wzdłuż jednej z krawędzi planszy głównej. Najbardziej wysunięta na lewo to pierwszy cel, o który walczą gracze. Po podliczeniu Objawienia aktualna wspólna aspiracja jest odwracana, a gracze dążą do celu reprezentowanego przez następną kartę w kolejce.

Każda drużyna ma również własną Ukrytą Aspirację, na wierzchu własnej talii. Po wyłożeniu wspólnych aspiracji przetasuj talię ukrytych aspiracji swojej drużyny i połóż ją zakrytą na swojej planszy drużyny. Zerknij na górną kartę. **Tvoja Ukryta Aspiracja nigdy nie może odpowiadać aktualnej Wspólnej Aspiracji.** Jeśli jest taka sama, przetasuj swoją talię i spróbuj ponownie. (Jeśli jest różna, zostawiasz ją na wierzchu.)

Karta na wierzchu twojej talii to sekretny cel, który twój zespół stara się osiągnąć. Możesz spojrzeć na tę kartę w dowolnym momencie.

UWAGA: Każda karta aspiracji została szczegółowo wyjaśniona w części dotyczącej punktacji.

KOLEJNOŚĆ GRY



Kiedy idziemy przez życie, nasze spojrzenie zmienia się między radością a smutkiem.



Każdy Duch ma znacznik Kolejności Graczy. Rozgrywka powinna odbywać się naprzemiennie między graczami Radości i Smutku, przy czym gracz rozpoczynający jest wybierany losowo. Ustal kolejność gry i umieść znaczniki w tej kolejności obok Planszy Głównej.



UWAGA: Kolejność gry nie będzie zgodna z ruchem wskazówek zegara, więc fajnie jest mieć znaczniki, które przypominają wszystkim o kolejności. Kolejność gry nie zmienia się w trakcie gry.

Pierwszy gracz rozpoczyna grę z Siłą Woli o 2 większą niż pozostali gracze, ale musi odwrócić swój znacznik akcji.

DUCHY - MIEJSCE STARTOWE I EMOCJE POCZĄTKOWE



Nasze pierwsze uśmiechy, pierwsze łzy – te początki nas nie definiują, ale nas kształtują.

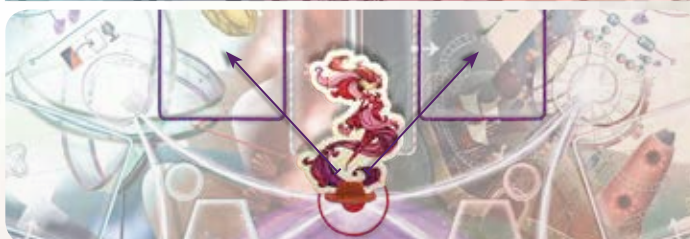


GRA PODSTAWOWA: Umieść figurki Duchów i karty Początkowych Emocji na planszy, jak pokazano na rysunku przygotowania na stronach 6 i 7. Żetony Esencji na tych kartach są umieszczane z zasobów ogólnych. Możesz pominąć następną sekcję.

Każdy gracz bierze jedną kartę Ponurości lub Jasności – początkowej Emocji należącej do jego drużyny. W kolejności graczy każdy gracz wykonuje następujące czynności:

1. Umieść figurkę ducha na pustym polu na jednej z pięciu granic.
2. Umieść kartę Emocji początkowej na polu Emocji sąsiadującym z polem Twojej Granicy. (Więc początkowa emocja będzie znajdować się w Krainie, a nie na twojej Granicy.)
3. Umieść 1 Esencję z zasobów ogólnych na pierwszym (zacienionym) polu Esencji na karcie Emocji.

UWAGA: To początkowe rozmieszczenie jest wyjątkiem, ponieważ karta Emocji trafia do gniazda Krainy. Zwykle figurka ducha na granicy może wpływać tylko na pole emocji na tej granicy.



KONTROLA KRAIN I GRANIC

Siła emocji Radości lub Smutku może zawładnąć Twoimi myślami, zmienić charakter Twoich motywacji, wpłynąć na Twoje pragnienia, zreformować Twoje przekonania, a nawet wpłynąć na Twoje postrzeganie rzeczywistości.

W zależności od tego, gdzie gracze umieścili swoje emocje początkowe, niektóre krainy i granice mogą być teraz kontrolowane przez jedną z drużyn.



Dwustronne znaczniki
Kontroli Krainy



Dwustronne znaczniki
Kontroli Granicy

GRA PODSTAWOWA: Rysunek przygotowania na stronach 6 i 7 przedstawia prawidłowe rozmieszczenie znaczników Kontroli Krain i Kontroli Granicy, ale i tak powinieneś przeczytać tę sekcję. Zrozumienie kontroli jest niezbędne do zrozumienia gry.

Kontrola będzie się zmieniać w trakcie gry, gdy gracze będą manipulować emocjami Cerebrii. Po każdej zmianie należy ponownie rozpatrzyć kontrolę w krainie i na granicy.

KONTROLA GRANICY



TRIADA
Tylko emocje w tych 3 miejscach mogą wpływać na tę granicę.

Kontrolę nad Granicą określa pole Emocji na tej Granicy i dwa sąsiednie pola (po jednym w każdej sąsiadującej Krainie). Te trzy sloty to **Triada** Granicy. Jeśli tylko jedna drużyna ma Emocje w Triadzie, ta drużyna kontroluje Granicę.

Jeśli obie drużyny mają Emocje w Triadzie, należy porównać ich Intensywność.



Miejsce o najwyższym numerze

Każda Emocja ma na sobie określoną liczbę Esencji, wypełniającą pola od lewej do prawej. Pole o najwyższym numerze, na którym znajduje się Esencja, to **Intensywność** tej Emocji. Na przykład na powyższej ilustracji Affection (Przywiązanie) ma Intensywność 2.

Dodaj całkowitą intensywność każdej drużyny w Triadzie Granicy. Drużyna z wyższą sumą kontroluje Granicę. **Użyj znacznika Kontroli Granicy, aby oznaczyć drużynę kontrolującą.**

Jeśli Intensywność obu drużyn jest taka sama (lub żadna z drużyn nie ma emocji w Triadzie), żadna z drużyn nie kontroluje Granicy, a znacznik Kontroli Granicy należy umieścić w pobliżu, poza planszą.

Korzyści z kontrolowania granicy

- Może to być warunek Aspiracji.
- Twoja Zdolność Absorpcji daje Ci 1 dodatkową Siłę Woli, jeśli Twoja Figurka Ducha znajduje się na tej Granicy lub sąsiaduje z nią. Jest to dokładnie wyjaśnione na stronie 22.

KONTROLA KRAINY

Na to Królestwo mogą wpływać te 4 miejsca i Twierdza w tej lokacji.



Emocja w polu 1 ma wpływ na tę Krainę, chyba że w polu 2 znajduje się emocja przeciwna.

Emocja w polu 4 ma wpływ na tę Krainę, chyba że w polu 3 znajduje się emocja przeciwna.

Jak pokazano powyżej, wpływ na Krainę mogą mieć cztery pola emocji — dwa w krainie i po jednym na każdej sąsiedniej granicy. Jednak Emocja na Granicy może zostać zablokowana: jeśli posiadasz Emocję w Krainie, blokuje ona każdą przeciwną Emocję na sąsiednim polu Granicy. (Zablokowana emocja nadal wpływa na Granicę i być może na sąsiednią Krainę.)

UWAGA: Nie blokujesz własnych emocji.

W przeciwieństwie do granicy, kraina może również podlegać wpływom fortecy. Każda kraina ma jedno miejsce na fortecę, którą można zbudować za pomocą akcji ducha „Fortyfikacja”. Drużyna posiadająca Fortecę dodaje +1 lub +2 do swojej Intensywności, w zależności od Fortecy. Bonus ten jest oznaczony żetonem na planszy. Premia powinna zostać dodana do Intensywności tej drużyny podczas obliczania, kto kontroluje Krainę.



Forteca zapewniająca +1 Intensywności.

Dodaj Intensywność Emocji w Krainie i odblokowane Emocje na sąsiednich Granicach plus wszelkie premie z Fortecy.

Drużyna, która ma więcej Intensywności, kontroluje Krainę. Użyj znacznika Kontroli Krainy, aby to zaznaczyć. Jeśli intensywność drużyn jest równa, żadna z nich nie kontroluje krainy, a znacznik powinien znajdować się z boku.

PRZYKŁAD:

AFFECTION blokuje TEAR na lewej Granicy, więc Smutek może liczyć tylko DISLIKE i CRAVING na prawej.



Całkowita Intensywność Smutku wynosi 2. Intensywność Radości wynosi 2 + 1 z Fortecy, więc Radość kontroluje Krainę. Bez Fortecy był by remis i żadna z drużyn nie kontrolowałaby Krainy.

Korzyści z kontrolowania Krainy

- Może to być warunek Aspiracji.
- Korzystanie z Akcji Krainy powiązanej z tą Krainą kosztuje Cię 1 Siłę Woli mniej.

POCZĄTKOWE AKCJE DUCHÓW

Każdy gracz rozpoczyna grę z 4 żetonami dzikiej energii na swoich akcjach ducha.

GRA PODSTAWOWA: Jeśli dopiero uczysz się gry, odblokowałeś już 4 Akcje duchów, kiedy konfigurowałeś swoją planszетkę ducha.

Doświadczeni gracze nie muszą wybierać akcji duchów i ulepszeń aż do początku tury pierwszego gracza. W tym momencie każdy gracz dobiera początkową rękę z 2 emocjami (jak pokazano na stronie 9), a następnie w kolejności graczy umieszcza 4 żetony dzikiej energii na swoich akcjach ducha.

Zaczynasz z maksymalnie 4 odblokowanymi akcjami ducha, ale możesz też wybrać mniej odblokowanych i niektóre z nich ulepszyć. Odblokowywanie i ulepszanie zostało szczegółowo wyjaśnione w dalszej części rozdziału dotyczącego akcji ducha.

SPRAWDŹ

Każdy gracz zaczyna z:

- 2 karty emocji na ręce
- 2 esencje na swojej planszy Duchów
- 4 Siły Woli na swojej planszy Duchów (6 Siły Woli dla pierwszego gracza)
- 4 żetony dzikiej energii na swoich akcjach ducha



PRZEBIEG GRY



Od narodzin do śmierci życie jest podróżą w celu odkrycia swojego prawdziwego ja. Niektórzy mają więcej objawień niż inni, ale ilość nie ma znaczenia. Każde objawienie ma wartość.



Gracze wykonują tury, zgodnie z kolejnością gry ustaloną na początku, naprzemiennie pomiędzy graczami Smutek i Radość. Jeśli tura gracza uruchamia wydalenie punktowania Objawienie, Objawienie jest rozpatrywane natychmiast, a tura gracza jest kontynuowana.

OPIS TURY

W swojej turze wykonujesz **3 akcje**.

Masz do dyspozycji 10 możliwych Akcji:

- 5 Akcji Duchów przedstawionych na Twojej planszy Ducha.
- 5 Akcji Krain przedstawionych w 5 Krainach na Planszy Głównej.

Możesz wykonać tę samą Akcję więcej niż jeden raz, jeśli chcesz.

Ponadto masz **3 Zdolności Ambicji**, których możesz użyć **przed lub po każdej Akcji, jeśli masz dostępną Ambicję**. Jedna ze Zdolności Ambicji pozwala ci kupić dodatkową Akcję na turę. Zdolności ambicji są przedstawione na twojej planszy drużyny. **Każdej Zdolności Ambicji można użyć tylko raz na turę**.

Masz również Zdolność Absorpcji, której możesz użyć tylko raz na turę. Użycie jej może wywołać Objawienie.

Użyj żetonu śledzenia akcji, aby śledzić, ile akcji już wykorzystasteś. Jeśli używasz zdolności Absorb (Absorpcja), odwróć żeton. Śledzenie tych informacji będzie szczególnie pomocne, jeśli twoja tura zostanie przerwana przez Objawienie.

Na koniec twojej tury:

- Odwróć 1 wykorzystany żeton Ambicji na stronę „dostępną” **LUB** dobierz 2 karty Emocji.
- Jeśli masz 0 Siły Woli, zyskaj 1.
- Jeśli to konieczne, odwróć swój żeton śledzenia akcji, aby pokazać, że Absorpcja jest ponownie dostępna.

Radość wykonała 2 Akcje. Została jej 1, a jej Zdolność Absorb jest nadal dostępna.



CO MOŻESZ ZROBIĆ?

Podczas typowej tury będziesz chciał w jakiś sposób wpłynąć na emocje. Aby wpłynąć na pole Emocji na Granicy, musisz znajdować się na polu Ducha na tej Granicy. Aby wpłynąć na dowolne miejsce emocji w Krainie, musisz być w tej Krainie. Być może będziesz musiał poświęcić trochę Akcji na przemieszczenie swojej Figurki Ducha. Większość Akcji wymaga Siły Woli, więc prawdopodobnie będziesz chciał ją zdobyć, korzystając ze Zdolności Absorpcji. Są też Akcje, które możesz wykonać, aby zdobyć Siłę Woli lub Esencję z zasobów ogólnych.

Wszystkie Akcje i Zdolności zostały szczegółowo opisane na kolejnych stronach.



AKCJE DUCHÓW

W Cerebrii jest pięć Akcji Ducha, wydrukowanych na Twojej planszy Ducha. Dostępne są tylko te z żetonami energii.

ODBLOKOWANIE I ULEPSZENIE AKCJI DUCHA

Akcja ducha z żetonem Energii na skrajnym lewym polu zostaje odblokowana. Jeśli Akcja Ducha nie ma żetonu Energii, nadal możesz wykonać tę Akcję, ale tylko wtedy, gdy najpierw umieścisz żeton Energii jako pierwszy krok tej Akcji.

UMIESZCZANIE ŻETONU ENERGII

Natychmiast po zadeklarowaniu, że wykonujesz Akcję Ducha, a przed wykonaniem tej Akcji, możesz umieścić **jeden** żeton Energii na tej Akcji. Aby to zrobić, wykonaj następujące kroki:

1. Odrzuć jedną kartę Emocji z ręki.
2. Weź z puli żeton Energii odpowiadający Energii odrzuconej Emocji.
3. Jeśli akcja duchowa nie została odblokowana (tj. na skrajnym lewym polu akcji duchowej nie ma żetonu energii), umieść żeton energii na polu najbardziej wysuniętym na lewo. To odblokowuje Akcję. Jeśli Akcja jest już odblokowana, zamiast tego możesz umieścić żeton Energii na dowolnym z jej trzech ulepszeń.

Umieszczając żetony Energii, musisz pamiętać o jednym **ograniczeniu**: nie możesz mieć dwóch żetonów Energii tego samego koloru w tym samym rzędzie Akcji Ducha.

ŻETONY DZIKIEJ ENERGII: Żetony dzikiej energii to specjalne żetony, które umieszczasz na swojej planszy na początku gry. Żetony dzikiej energii nie mają koloru. Innymi słowy, żeton dzikiej energii nie pasuje kolorem do żadnego innego żetonu w swoim rzędzie, nawet innego żetonu dzikiej energii, dlatego nie ogranicza dalszego umieszczania żetonów energii.



Korzystanie z aktualizacji jest zawsze opcjonalne. Wykonując Akcję Ducha, możesz użyć dowolnej liczby dostępnych ulepszeń w Akcji. **Z każdego ulepszenia można skorzystać najwyżej raz.**

Akcje ducha i ich standardowe ulepszenia zostały opisane w tej sekcji. Doświadczeni gracze mogą grać na stronie B karty Ducha, na której każdy Duch ma unikalny zestaw ulepszeń. Zostały one wyjaśnione w załączniku.

Wszystkie Akcje Duchów mają to samo trzecie ulepszenie, więc wyjaśnimy to tutaj.



Determinacja: Użycie Akcji Ducha kosztuje 1 punkt Siły Woli mniej. Ta zniżka jest naliczana tylko raz – na przykład, jeśli użyjesz podstawowej Akcji Ducha i 2 ulepszeń, Twoja zniżka nadal wynosi tylko 1 Siłę Woli, a nie 3.

PRZYKŁAD:

Diana chciałaby poruszyć się w sąsiedztwo KINDNESS (ŻYCZLIWOŚCI). Jednak Kraina KINDNESS jest oddalona o 2 pola, więc Diana będzie musiała ulepszyć swoją Akcję Ruchu. Przed wykonaniem Akcji odrzuca COURAGE (ODWAGĘ) ze swojej ręki i umieszcza czerwony żeton Energii na pierwszym ulepszeniu Akcji Ruchu. Do końca gry może poruszyć się o 1 lub 2 pola swoim Ruchem, ale poruszenie się o 2 pola kosztuje ją 1 dodatkową Siłę Woli.

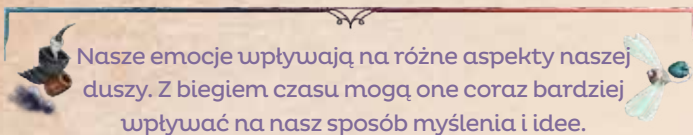


INNE SPOSOBY DODAWANIA ŻETONÓW ENERGII

Gracze mogą mieć dostęp do zdolności i mocy, które pozwalają im odblokowywać lub ulepszać Akcje Duchów. Zawsze obowiązują następujące zasady:

- Nie możesz ulepszyć Akcji ducha, która nie została jeszcze odblokowana.
- Dodany żeton energii musi mieć inny kolor niż te, które znajdują się już w rzędzie.
- Dodajesz jeden ze zwykłych żetonów Energii swojej drużyny, a nie dziki żeton Energi.

MOVE - PORUSZANIE SIĘ DUCHEM



Stan Cerebrii jest w ciągłym ruchu. Ta akcja pomaga nadążać za biegiem wydarzeń.



Zapłać 1 punkt Siły Woli, aby przesunąć swoją figurkę ducha wzdłuż ścieżki na sąsiednie pole. Domyślnie nie możesz zakończyć swojego ruchu na tym samym polu co Duch przeciwnika. Możesz jednak dzielić przestrzeń z kolegą z drużyny.

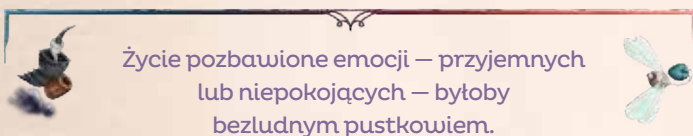


Pośpiech: Zapłać 1 dodatkową Siłę Woli, aby poruszyć się o 1 dodatkowe pole (ale tylko 1). Pozwala ci to przechodzić przez pola zajmowane przez wrogie Duchy (ale nie kończy na nich).



Pokonanie: Zapłać 1 dodatkową Siłę Woli, aby zakończyć swój ruch na polu zajmowanym przez wrogiego Ducha.

INVOKE - WYWOŁAJ EMOCJE



Wywoływanie emocji to podstawowy sposób na zdobycie większej liczby kart emocji na planszy głównej.



Zapłać 2 punkty Siły Woli, aby zagrać kartę Emocji ze swojej ręki na pustym polu Emocji sąsiadującym z twoim Duchem. Następnie natychmiast umieść Esencję ze swojej planszy Duchów na zacienionym polu Esencji Emocji. Przelicz kontrolę nad królestwami i granicami.

Sąsiedztwo: Figurka Ducha na Granicy sąsiaduje z 1 polem Emocji, tym na Granicy. Figurka ducha w krainie sąsiaduje z 2 polami emocji, dwoma w tej Krainie.



Ten Duch może wywołać Emocję tylko tutaj.



Ten duch może wywołać emocję w dowolnym miejscu.



UWAGA: Pierwsze miejsce jest zacienione, aby przypomnieć ci, że Esencja musi zostać umieszczona tutaj, kiedy przywołujesz Emocje. Emocje mają moce, z których niektóre wyzwala się, gdy są wywoływane. Moce są wyjaśnione w Dodatku.



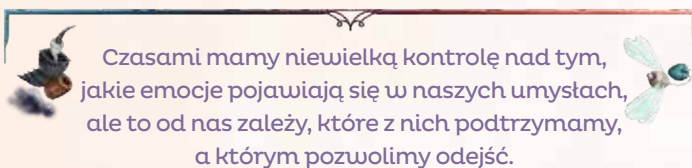
Wzmocnienie: Możesz także wydać 1 Ambicję, aby dać Emocji 1 Esencję więcej, od której zwykle zaczyna się Emocja. Ta dodatkowa Esencja pochodzi z zasobów ogólnych.

UWAGA: Wydajesz Ambicję, odwracając dostępny żeton Ambicji. Szczegóły zostaną wyjaśnione w części dotyczącej Ambicji.



Siła wewnętrzna: Za dodatkowe 2 punkty Siły Woli możesz wziąć wymaganą Esencję z zasobów ogólnych zamiast używać własnej.

QUELL - POSKROMIENIE



W walce o Cerebrię czasami trzeba pozbawić Emocje ich Esencji i usunąć z planszy. Ta kosztowna, ale skuteczna Akcja nazywa się Quell.



Wydaj 2 punkty Siły Woli i 1 punkt Ambicji, aby poskromić przeciwną Emocję sąsiadującą z Twoją Postacią Ducha. Musisz mieć na ręce kartę Emocji, której kolor Energii odpowiada kolorowi przeciwnej Emocji. Ujawnij swoją kartę i usuń Esencję znajdującą się najbardziej po prawej stronie poskromionej Emocji. (Esencja trafia do zasobów ogólnych. Odkryta karta pozostaje w twojej ręce).

Jeśli Emocja pozostanie bez Esencji, usuń ją z planszy i odrzuć. Łagodne emocje trafiają na spód talii emocji. Silne emocje wracają do swojej talii.

ODRZUCONE KARTY: Za każdym razem, gdy karta jest odrzucana, odłóż ją zakrytą na spód talii emocji, jeśli jest to łagodna emocja, lub z powrotem na talie silnych emocji, jeśli jest to silna emocja.

UWAGA: Nie możesz poskromić emocji, jeśli nie posiadasz karty z pasującą energią.

WYJĄTEK: Brightness (Jasność) i Bleakness (Posępność), początkowe emocje, pasują do dowolnej energii. Możesz je stłumić, o ile masz kartę w ręce. Po zdjęciu z planszy wracają do pudełka.

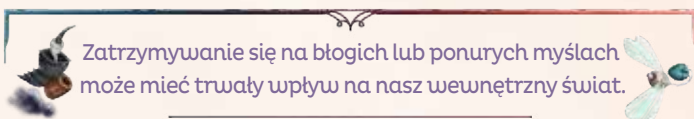


Ujarmienie: Za 2 dodatkowe Siły Woli możesz usunąć 1 dodatkową Esencję z poskromionej Emocji. (Ale nie możesz wydać 4 Siły Woli, aby usunąć dodatkowe 2.)



Ugasić: Za 1 dodatkową Siłę Woli nie musisz ujawniać karty, aby stłumić Emocję. Oznacza to również, że możesz poskromić emocje, nawet jeśli twoja ręka jest pusta.

FORTIFY - FORTYFIKACJA



Zamiast szukać wrogich ziem, Duchy Cerebrii czasami wolą skonsolidować swoje wpływy na pewnych obszarach. Fragmenty, które nie są jeszcze częścią Tożsamości, mogą zostać użyte do wzmocnienia Krainy.

Ta Akcja i jej ulepszenia pozwalają wpływać na położenie Fortecy w Krainie. Możesz wykonać tę Akcję tylko wtedy, gdy Twoja Figurka Ducha znajduje się na jednym z 3 pól obok Fortecy.



Są to 3 pola sąsiadujące z tą lokacją Fortecy.



Wykonaj tę Akcję tylko w Krainie, której przeciwnik nie kontroluje i tylko wtedy, gdy obszar Fortecy jest pusty. Możesz wydać 3 Siły Woli, aby umieścić jeden ze swoich niewykorzystanych Małych Fragmentów na lokacji Forteca. Umieść żeton Intensywności +1 na polu nad nim. Masz teraz premię +1 do Intensywności w tej Krainie (ale nie na żadnej Granicy).

UWAGA: Jeśli kraina nie jest kontrolowana przez żadną z drużyn, zbudowanie tam Fortecy zapewni twojej drużynie kontrolę nad krainą.



Wywyższenie: Użyj tego ulepszenia tylko w Krainie, którego przeciwnik nie kontroluje i **tylko wtedy, gdy Twoja drużyna ma już Mały Fragment na lokacji Forteca.**

Wydaj 1 Ambicję (oprócz 3 Siły Woli, które płacisz za Akcję), aby zastąpić swój Mały Fragment jednym ze swoich Dużych Fragmentów. Odwróć żeton Intensywności +1 na stronę +2.

UWAGA: Użycie ulepszenia Wywyższenie zmienia efekt podstawowej Akcji Ufortyfikowania z umieszczania Mniejszego Fragmentu na zastąpienie Mniejszego Fragmentu Dużym Fragmentem. Dlatego, aby zdobyć Większy Fragment, musisz najpierw wybrać podstawową Akcję Ufortyfikowania (kosztującą 3 Siły Woli), a następnie jako późniejszą Akcję wybrać ulepszenie Wywyższenia, aby zastąpić Mały Fragment Dużym (kosztującym 3 Siły Woli i Ambicji).



Płądrowanie: Użyj tego ulepszenia tylko wtedy, gdy sąsiaduje z lokacją Fortecy z Fragmentem przeciwnika. Za 1 dodatkową Siłę Woli i Ambicję, zamiast dodać własny Fragment, możesz:

- Usunąć Mniejszy Fragment przeciwnika (i żeton Intensywności +1), **LUB**
- Zamienić Większy Fragment przeciwnika na Mniejszy i odwrócić żeton Intensywności +2 na stronę +1.

UWAGA: W przeciwieństwie do podstawowej Akcji lub ulepszenia Wywyższenia, możesz użyć ulepszenia Płądrowanie nawet w Krainie kontrolowanej przez przeciwnika.

Po użyciu ulepszenia Płądrowanie zyskujesz dodatkową Akcję na tę turę.

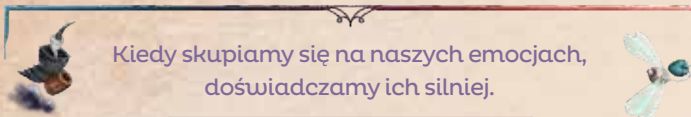
PRZYPADKI SZCZEGÓLNE: Fragmenty są limitowane. Jeśli typ Fragmentu, którego potrzebujesz, nie jest dostępny, nie możesz ukończyć Akcji. Jeśli twój przeciwnik nie ma pomniejszych fragmentów, nie możesz zniszczyć jego większego fragmentu.

Korzyści z fortec

Cerebria to dynamiczna gra taktyczna z ciągle zmieniającymi się stanami planszy. Fortece dodają jednak bardziej strategiczną warstwę do rozgrywki. Mają wiele zalet, ale większość ich mocy ujawni się dopiero z czasem. Fortece zapewniają następujące korzyści:

- Wnoszą +1 (lub +2) Intensywności do kontroli nad Krainą, w której się znajdują, przez co trudniej jest ją stracić na rzecz przeciwej drużyny.
- Przyczyniają się do Aspiracji Męstwa.
- Co najważniejsze, można je dodać do Tożsamości podczas objawień (pod pewnymi warunkami, jak wyjaśniono później). Daje to możliwość dodania dodatkowych Fragmentów do Tożsamości, co jest głównym celem gry.

EMPOWER - WZMOCNIJ EMOCJE



Każda Łagodna Emocja ma swój Silny odpowiednik, który można wprowadzić do gry tylko za pomocą tej Akcji. Silne emocje generalnie mają wyższą Intensywność i potężniejsze zdolności, więc ta Akcja może mieć duży wpływ na grę.

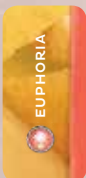
GRA PODSTAWOWA: Akcja Wzmocnienia nie jest częścią gry podstawowej. W grze podstawowej po prostu zignoruj dolny rząd planszy Ducha.



Aby wzmocnić jedną z Emocji drużyny, musi ona znajdować się na polu sąsiadującym z figurką Ducha. (Sąsiedztwo wyjaśniono w Akcji „Wywołaj Emocję”.) Emocja musi być Łagodną Emocją z Esencją, która osiąga lub przekracza próg Wzmocnienia, jak pokazano poniżej. Jeśli tak jest, wydajesz 3 Siły Woli, aby zastąpić ją jej odpowiednikiem ze swojej talii Silnych Emocji. Odrzuć Łagodną Emocję i przenieś z niej całą Esencję na nową Silną Emocję. Wszystkie inne żetony na tej Emocji są odrzucane.



Próg wzmocnienia



UWAGA: Nazwa odpowiedniej Silnej Emocji jest wydrukowana na karcie Łagodnej Emocji.

UWAGA: W rzadkim przypadku, gdy obie kopie Silnej Emocji są już w grze, Łagodnej Emocji nie można wzmocnić.



Przekierowana moc: Przed wzmocnieniem Łagodnej Emocji możesz wydać 1 Ambicję, aby dodać do niej 1 Esencję z zasobów ogólnych. (Możesz tego użyć tylko wtedy, gdy jest puste miejsce na Esencję. Pozwala to wzmocnić Emocję, która w przeciwnym razie byłaby poniżej progu.)



Wybuch emocji: Zamiast wzmacniać sąsiednią emocję, możesz wydać 1 dodatkową Siłę Woli, aby wzmocnić dowolną emocję na planszy, która spełnia pozostałe wymagania.

PRZYKŁAD:

Diana sąsiaduje z KINDNESS (ŻYCZLIWOŚCIĄ). Na karcie znajdują się już 2 esencje (wystarczające, aby osiągnąć próg wzmocnienia), a ona postanawia ją wzmocnić. Wydaje 3 Siły Woli. Odrzuca KINDNESS i zastępuje ją BENEVOLENCE, jej Silnym odpowiednikiem z talii Silnych Emocji. 2 Esencje z Kindness idą na Benevolence.



UWAGA: Nie byłaby w stanie w ogóle wzmocnić Uprzejmości, gdyby miała na sobie tylko jedną Esencję, chyba że miałaby również ulepszenie Przekierowanie mocy.



AKCJE KRAIN

Istnieje pięć Akcji Krain, z których każda jest powiązana z jedną z pięciu Krain Cerebrii.

UWAGA: Wszystkie pięć jest dostępnych dla ciebie, niezależnie od lokalizacji twojej figurki ducha.

Wykonanie Akcji Krainy kosztuje liczbę Siły Woli pokazaną pod nazwą Krainy. W większości Krain koszt wynosi 1 Siłę Woli, ale Akcja związana z Siecią Myśli kosztuje 2.

Jeśli twoja drużyna kontroluje określoną krainę, akcja tej krainy kosztuje cię 1 punkt siły woli mniej.

AKCJE KRAIN VS. AKCJE DUCHÓW

- Akcje duchów muszą być odblokowane. Akcje krain są zawsze dostępne.
- Akcje ducha można ulepszać. Akcje krain nie.
- Kontrolowanie krainy daje twojej drużynie zniżkę na Akcję tej krainy.
- Akcje krainy wymagają jedynie Siły Woli. Niektóre akcje duchów i ulepszenia również wymagają ambicji.

Krainy i ich Akcje opisano poniżej.

VALLEY OF MOTIVES - DOLINA MOTYWÓW

W głębi siebie wszyscy mamy dostęp do nieograniczonego źródła energii, a nasze motywy pomagają nam z niego skorzystać.

Dolina Motywów to inspirująca Kraina. Pozwala ci wziąć Siłę Woli bezpośrednio z zasobów ogólnych.



Zyskaj Siłę Woli: Zapłać 1 Siłę Woli, aby otrzymać 4 Siły Woli z zasobów ogólnych (nie z żadnej z pięciu sfer pochodzenia).

KONTROLA: Jeśli twoja drużyna kontroluje tę krainę, otrzymujesz 4 Siły Woli za darmo. Jeśli twoja drużyna nie kontroluje tej krainy, musisz mieć co najmniej 1 Siłę Woli na swojej planszy Ducha, aby wydać ją na tę Akcję, a Twój zysk netto wyniesie 3.

CRADLE OF SENSES - KOLEBKA ZMYŚŁÓW



Emocje przychodzą i odchodzą. Możemy wybrać, którym z nich pozwolimy wpłynąć na nasz wewnętrzny świat.



Kolebka zmysłów jest ośrodkiem kontaktu ze światem zewnętrznym. Smak, wzrok, dotyk, węch i słuch sprawiają, że jest to miejsce narodzin emocji. Ta Akcja pozwala Ci dobrać dowolną liczbę kart Emocji, jeśli możesz za nie zapłacić.



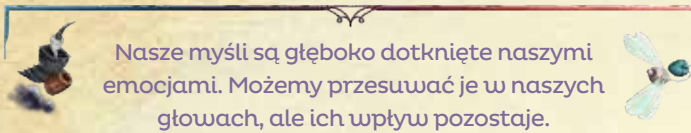
Dobieranie kart emocji: Ta akcja składa się z 2 kroków.

1. Zapłać 1 punkt Siły Woli, aby dobrać wierzchnią kartę ze swojej talii emocji. Odwróć nową wierzchnią kartę awersem do góry.
2. Jeśli chcesz, możesz również dobrać nową wierzchnią kartę, płacąc 2 Siły Woli. Odwróć następną górną kartę odkrytą. Możesz powtórzyć krok 2 tyle razy, ile chcesz. (Jeśli możesz sobie na to pozwolić.)

KONTROLA: Jeśli twoja drużyna kontroluje tę krainę, pierwsza karta jest darmowa, ale każda dodatkowa karta nadal kosztuje 2 Siły Woli.



NETWORK OF THOUGHTS - SIEĆ MYŚLI



Nasze myśli są głęboko dotknięte naszymi emocjami. Możemy przesuwając je w naszych głowach, ale ich wpływ pozostaje.

Sieć Myśli jest skutecznym sposobem podróżowania Emocji przez Krainy i Granice Cerebrii.

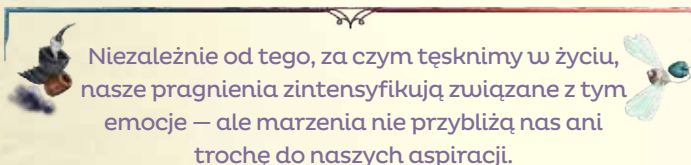


Ruch Emocji: Zapłać 2 Siły Woli, aby wziąć jedną z kart Emocji swojej drużyny z dowolnego miejsca na Plan-szy Głównej i umieścić ją na pustym polu Emocji są-siadującym z Twoją Figurką Ducha. Przelicz kontrolę krain i granic.

KONTROLA: Jeśli twoja drużyna kontroluje tę krainę, koszt zostaje obniżony do 1 Siły Woli.

SĄSIEDZTWO: Jak pokazano w Akcji „Wywołaj Emocje”, miejsce, na które możesz wpłynąć, zależy od lokalizacji twojej Figurki Ducha. Duch na Granicy może przenieść Emocję tylko na miejsce na Granicy. Duch w Krainie może przenieść Emocję na jedno z dwóch miejsc w tej krainie.

LAND OF DESIRES - KRAINA PRAGNIEŃ



Niezależnie od tego, za czym tęsknimy w życiu, nasze pragnienia zintensyfikują związane z tym emocje — ale marzenia nie przybliżą nas ani trochę do naszych aspiracji.

Kraina Pragnień pozwala Duchom wykorzystać moc wyobraźni do skupienia uwagi na pewnych Emocjach, pielęgnując je Esencją.



Wzmocnienie emocji: Ta akcja składa się z 2 kroków.

1. Zapłać 1 punkt Siły Woli, aby wybrać emocję należą-cą do twojej drużyny, która sąsiaduje z twoją figur-ką ducha. Dodaj 1 Esencję ze swojej planszy Duchów do tej Emocji. (Pola Esencji na karcie Emocji wypeł-niają się od lewej do prawej).

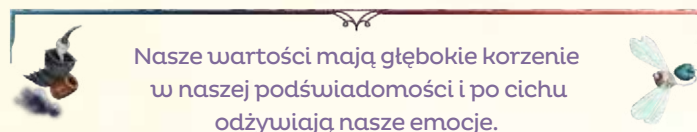
2. Zapłać dowolną dodatkową ilość Siły Woli, aby do-dać tyle Esencji ze swojej planszy Duchów do tej sa-mej karty.

Zwykle zwiększa to Intensywność Emocji i może być konieczne ponowne obliczenie kontroli nad Krainami i Granicami.

KONTROLA: Jeśli twoja drużyna kontroluje tę krainę, pierwszy krok jest darmowy, ale nadal musisz zapłacić 1 punkt Siły Woli za każdą Esencję dodaną w kroku 2.

SĄSIEDZTWO: Aby zintensyfikować emocję na Granicy, musisz znajdować się na tej Granicy. Aby zintensyfikować Emocje w Krainie, musisz być w tej Krainie.

WILLOW OF VALUES - WIERZBA WARTOŚCI



Nasze wartości mają głębokie korzenie w naszej podświadomości i po cichu odżywiają nasze emocje.

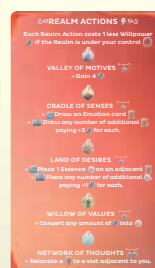
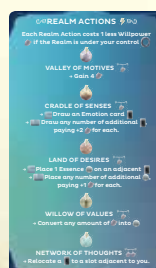
Wierzba Wartości hoduje Esencję, podstawowe źródło energii dla Emocji. Duchy mają dostęp do owoców drze-wa i mogą swobodnie decydować, jak je rozdysponować.



Zbierz Esencję: Zapłać 1 Siłę Woli, aby wymienić do-wolną ilość Siły Woli ze swojej planszy Ducha na taką samą ilość Esencji z zasobów ogólnych.

KONTROLA: Jeśli twoja drużyna kontroluje tę krainę, po prostu wymieniasz Siłę Woli na Esencję, jeden do jednego. Jeśli twoja drużyna nie kontroluje tej Krainy, najpierw płacisz 1 Siłę Woli, a następnie wymieniasz jedną do jednego.

NIEOGRANICZONA ESENCJA: Zasoby esencji nie są ograniczone. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w puli skończą się żetony, użyj odpowiedniego zamiennika.



Wszystkie Akcje Krain można znaleźć na karcie pomocy.

UMIEJĘTNOŚCI

W swojej turze masz pewną liczbę Zdolności, których możesz użyć przed lub po dowolnej Akcji. Użycie Zdolności nie liczy się jako Akcja. Możesz użyć wielu Zdolności w swojej turze, ale nie możesz użyć tej samej Zdolności dwa razy w jednej turze. Twoje zdolności Ambition są wyjaśnione na tej stronie. Twoja zdolność adsorpcji zostanie wyjaśniona na następnej stronie.

ZDOLNOŚCI AMBICJI

Ambicja to trzeci zasób obok siły woli i esencji. Jest ograniczony do 3 znaczników, które są wspólne dla członków zespołu. Ambicję można wydać na:



dostępna Ambicja



zużyta Ambicja

1. Niektóre potężne Akcje Ducha i ulepszenia (takie jak Poskromienie), jak opisano w poprzednim rozdziale.

2. Zdolności ambicji.

Twoja drużyna rozpoczyna grę bez dostępnej Ambicji. Najczęstszym sposobem zdobycia Ambicji jest koniec twojej tury, kiedy możesz odwrócić jeden zakryty żeton Ambicji zamiast dobierać 2 karty Emocji.



Podczas swojej tury mogą istnieć inne sposoby zdobycia Ambicji, ale takie okazje są rzadkie.



Aby wydać Ambicję, odwróć jeden dostępny żeton. Jeśli wszystkie żetony zostaną odwrócone, nie możesz wydać Ambicji, a tym samym nie możesz użyć Zdolności Ambicji.

Zdolności Ambicji są przedstawione na twojej planszy drużyny.

OGRANICZENIE: Możesz użyć tylu różnych Zdolności, za ile jesteś w stanie zapłacić, ale każdej Zdolności można użyć tylko raz na turę.



Dodaj żeton Mocy: Wydadź 1 Ambicję, aby umieścić żeton Mocy, aby odblokować lub ulepszyć jedną ze swoich Akcji Ducha.

UWAGA: Efekt tej Zdolności jest podobny do dodania żetonu Mocy jako pierwszego kroku Akcji Ducha, ale omija ona większość jej ograniczeń, dając dużo większą elastyczność. Podczas korzystania z tej umiejętności ambicji:

- Nie musisz odrzucać karty.
- Możesz wybrać żeton Moc w dowolnym kolorze, który nie znajduje się obecnie w rzędzie tej Akcji Ducha, nawet jeśli nie masz na ręce Emocji z tą Mocą. (Ale nie możesz wybrać dzikiego żetonu Mocy. Są one używane tylko na początku gry.)
- Nie musisz od razu wykonywać Akcji, którą odblokowałeś lub ulepszyłeś.

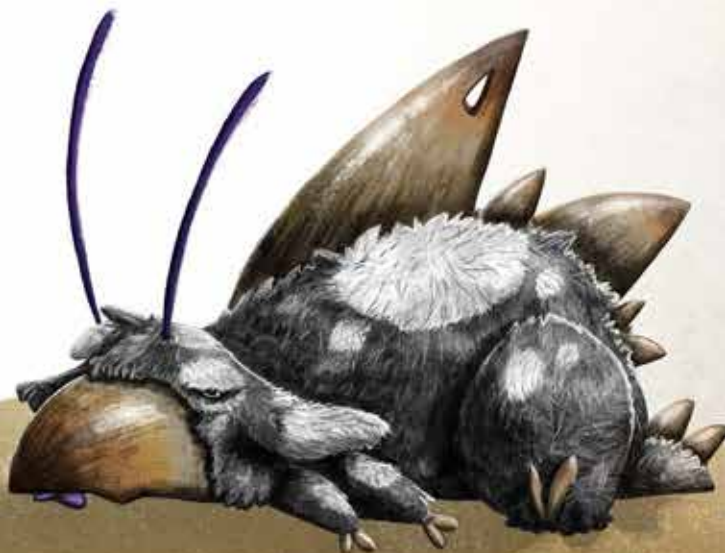


Obróć Źródło: Wydadź 1 ambicję, aby obrócić Źródło. Każda Sfera przesuwa się o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnej Krainy. Może to pomóc graczom uzyskać dostęp do Sfer, do których inaczej nie byłiby w stanie.



Dodatkowa Akcja: Wydadź 2 Ambicje, aby otrzymać dodatkową Akcję na turę. Umiejętności te są

bardzo potężne, jeśli są właściwie używane, ale ambicja jest dość rzadka. Zastanów się dokładnie, na co je wydajesz!



ZDOLNOŚĆ ABSORPCJI

Absorpcja to twoja zdolność dostrojenia się do Źródła. **Tej Zdolności można użyć tylko raz na turę, przed lub po dowolnej Akcji.**

Zdolność absorpcji ma dwie bardzo ważne zalety:

- Jest doskonałym źródłem siły woli i innych zasobów.
- Może wywołać Objawienie, które pozwala dodawać Fragmenty do Tożsamości.

Absorpcja w odpowiednim momencie zakończona korzystnym Objawieniem może być bardzo satysfakcjonująca i jest kluczem do opanowania Cerebrii.

Aby użyć zdolności absorpcji:

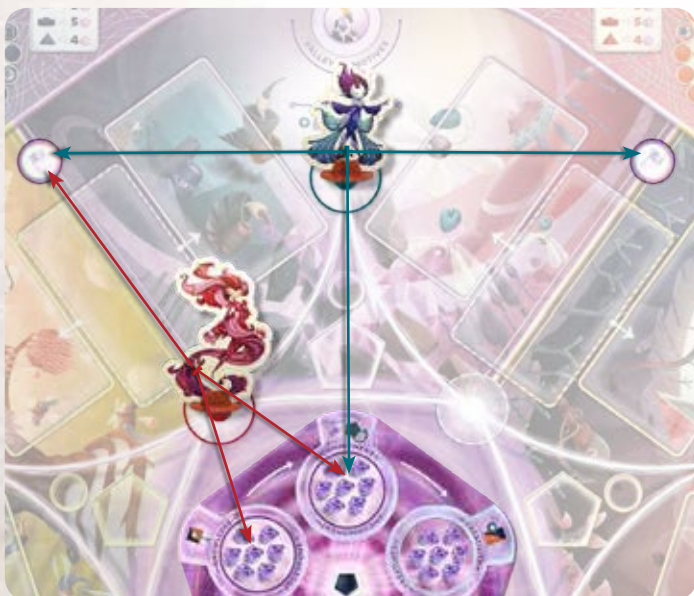
1. **Odwróć swój żeton śledzenia akcji na nieaktywną stronę**, co oznacza, że Absorpcja nie może zostać ponownie użyta w tej turze.



UWAGA: Ponieważ pierwszy gracz zaczyna z żetonem śledzenia akcji na nieaktywnej stronie, nie może on wchłonąć w swojej pierwszej turze.

2. **Wybierz sąsiadującą Sferę Źródła.** (Patrz ilustracja).

Duch w Krainie może Wchłonąć tylko ze sfery tej Krainy. Może otrzymać premię, jeśli jego drużyna kontroluje jedną z 2 sąsiednich granic.



Duch na Granicy może wybrać pomiędzy 2 Sferami Krain. Może otrzymać premię, jeśli jego drużyna kontroluje sąsiednią Granicę.

3. **Zabierz Siłę Woli ze źródła:**

- Twoja podstawowa absorpcja wynosi 2 Siły Woli.
- Weź 1 dodatkową Siłę Woli za każdą sąsiednią Granicę kontrolowaną przez twoją drużynę. (Jeśli twoja figurka ducha znajduje się w krainie, sąsiaduje z 2 granicami. Na granicy sąsiaduje tylko z tą granicą.)
- Niektóre Emocje mają moce, które mogą również modyfikować ilość otrzymywanej Siły Woli.
- Jeśli masz prawo Wchłonąć więcej Siły Woli niż aktualnie znajduje się w Sferze, po prostu bierzesz wszystko, co zostało.

4. **Otrzymaj premię przedstawioną na Sferze:**



Zobowiązanie: Zapłać 1 Siłę Woli, a następnie odwróć 1 żeton Ambicji na stronę „dostępną”.



Pokora: Weź 1 Esencję z zasobów ogólnych.



Pracowitość: Weź 2 Siły Woli z zasobów ogólnych (nie z Kuli).



Wiedza: Dodaj wybrany żeton Mocy do dowolnej ze swoich Akcji Ducha. (Działa dokładnie tak, jak umiejętność Ambicja.)



Kreatywność: Dobierz 1 kartę emocji.

UWAGA: Te bonusy są opcjonalne. Na przykład dzięki Zaangażowaniu nie musisz płacić Siły Woli i zyskać 1 Ambicji, jeśli nie chcesz. Zwykle chcesz.

5. **Jeśli Sfera jest teraz pusta, nadszedł czas na Objawienie.** Objawienia zostały wyjaśnione w następnym rozdziale.

6. **Obróć Źródło zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zmieniając ustawienie Sfer.**



PRZYKŁAD:

Diana postanawia użyć swojej Zdolności Absorpcji. Aby to zaznaczyć, odwraca swój znacznik śledzenia akcji. Jej Duch, Delight, znajduje się w Krainie, co oznacza, że sąsiaduje tylko z 1 Sferą, Diligence..



Jej podstawowa Absorpcja ① wynosi 2 plus 2, ponieważ Radość kontroluje dwie Granice sąsiadujące z Doliną Motywów ② - ③. Benevolence (silna emocja, której nie ma w podstawowej wersji gry) pozwala jej wziąć 1 dodatkową Siłę Woli z Sfery w tej Krainie ④, więc pochtania w sumie 5. To opróżnia Sferę. Premia ⑤ z Sfery Pracowitości daje jej dodatkowe 2 Siły Woli z zasobów ogólnych. W końcu otrzymuje 1 punkt Siły Woli więcej z puli, ponieważ Benevolence znajduje się na sąsiedniej Triadzie ⑥.

Ponieważ Sfera została opróżniona, następuje Objawienie. Po rozpatrzeniu Objawienia obraca Źródło o jeden krok zgodnie z ruchem wskazówek zegara ⑦.



Całkowita absorpcja ze Sfery



∞ PUNKTACJA ∞

Punktować można na dwa sposoby:

- Zrealizuj jedną ze swoich Intencji i zdobądź punkty w swojej turze.
- Dodaj Fragmenty do Tożsamości, które będą punktowane na koniec gry.

GRA PODSTAWOWA: Intencje nie są używane w grze podstawowej. Mogą być potężnym narzędziem w rękach doświadczonych graczy, ale właściwe rozegranie ich wymaga trochę praktyki. Podczas gry podstawowej możesz zignorować sekcję Intencji na swojej planszy drużyny oraz Koło Intencji. Oznacza to również, że podstawowa gra ma tylko jeden sposób na zdobywanie punktów: dodanie Fragmentów do Tożsamości.

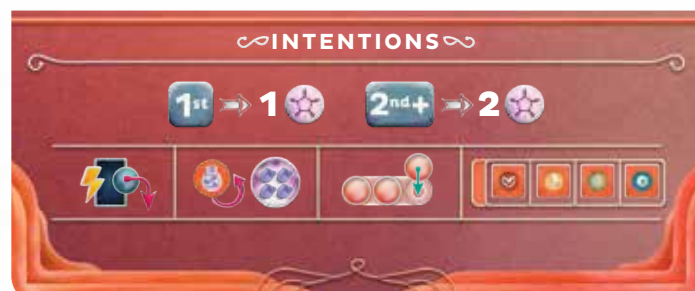
INTENCJE



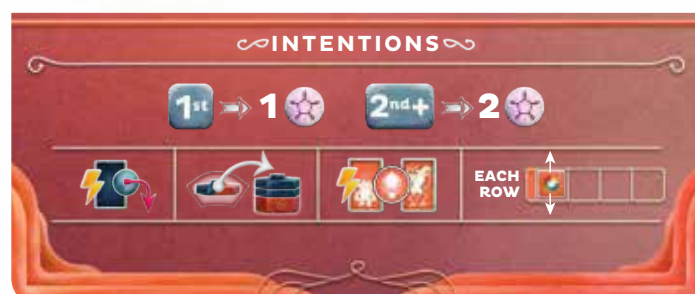
Niezależnie od tego, czy dążymy do naszych celów świadomie, czy instynktownie, nasz wewnętrzny świat oferuje wiele sposobów na ich osiągnięcie.



Twój zespół ma kilka intencji przedstawionych na twojej planszy zespołu. Jeśli osiągniesz jeden z tych celów w swojej turze, zdobywasz **1 punkt** po rozpatrzeniu odpowiedniej Akcji lub Zdolności. Za każdą Intencję zrealizowaną poza pierwszą w tej samej turze otrzymujesz **2 punkty**. Poszczególne Intencje są w pełni wyjaśnione w Dodatku.



Strona „A” planszy zespołu.



Strona „B” planszy zespołu.

Punkty są naliczane poprzez przesuwanie licznika swojej drużyny po kole intencji. Jeśli dotrzesz do jednego z zaznaczonych miejsc lub je miniesz, otrzymasz również bonus:



→ Otrzymujesz 1 Esencję

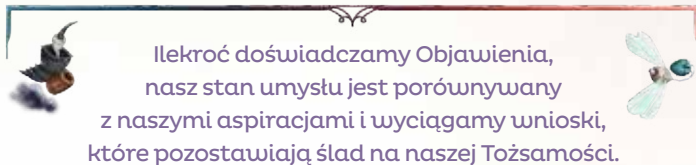
→ Dobierz kartę emocji

→ Odwróć 1 żeton Ambicji na „dostępny” (jeśli nie masz wszystkich 3 dostępnych).

Jeśli twój licznik osiągnie 20 punktów, oznacza to koniec gry. Rozgrywasz resztę swojej tury, a jeśli osiągniesz więcej Intencji, po prostu przesuwaj licznik wokół koła. (Zatem 1 oznacza na przykład 21.) Pod koniec twojej tury nadejdzie czas na końcowe punktowanie.

Gra może zakończyć się także na inne sposoby, opisane na kolejnych stronach.

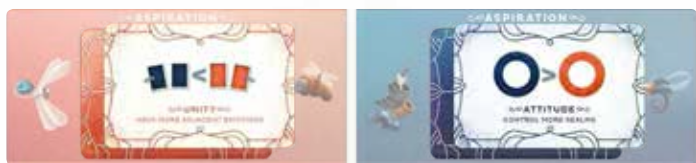
OBJAWIENIE, FRAGMENTY I TOŻSAMOŚĆ



Objawienia to najważniejsze momenty w grze Cerebria. To wtedy oceniane są Aspiracje, do których dążyły Duchy, w wyniku czego do rozwijającej się Tożsamości Cerebrii dodawane są nowe Fragmenty. Na koniec gry Fragmenty Tożsamości będą warte punkty, więc ich skład będzie miał kluczowe znaczenie dla wyłonienia zwycięskiej strony.

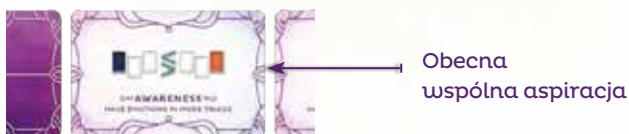
Objawienie jest wyzwalane natychmiast po opróżnieniu Sfery w wyniku Zdolności Absorpcji Ducha. W takim przypadku wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

1. Każda ze stron odkrywa swoją aktualną Ukrytą aspirację (najwyższą kartę ze swojej talii Ukrytej aspiracji).



2. Radość i Smutek sprawdzają swoją Ukrytą i Wspólną Aspirację, aby sprawdzić, czy którąś z nich spełniły. Zawsze wiąże się to z ustaleniem, która drużyna ma więcej czegoś. (Jeśli obie drużyny mają taką samą liczbę, aspiracja nie została zrealizowana).

UWAGA: Nie jest możliwe zrealizowanie Ukrytej Aspiracji przeciwnej drużyny.



3. Drużyna, która spełniła Aspirację, może dodać Fragment do Tożsamości, układając go na środku planszy:

• Drużyna, która zrealizowała tylko jedną Aspirację, dodaje Mały Fragment.



• Drużyna, która spełniła swoją Ukrytą Aspirację i Wspólną Aspirację, dodaje Duży Fragment.



• **Jeśli drużyna nie ma już żadnych Fragmentów typu, który ma dodać, oznacza to koniec gry.** Będą mogli dodać swój fragment zamykający, jak wyjaśniono w części dotyczącej zakończenia gry.



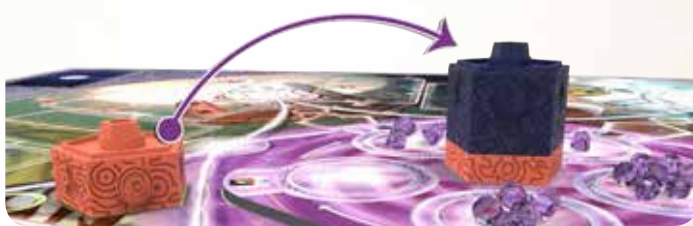
4. Określ nową wspólną aspirację:

- Wspólna aspiracja jest odwrócona rewersem do dołu. Nie będzie ponownie punktowana.
- Jeśli jedna drużyna dodała Dużego Fragment, druga musi wybrać jedną z odkrytych Aspiracji i odłożyć ją do pudełka. (Jeśli żadne z nich nie dodało dużego fragmentu, pomiń ten krok.)
- Odkryta aspiracja najbardziej po lewej stronie będzie nową wspólną aspiracją.

5. Wybierz nowe ukryte aspiracje:

- Każda drużyna odkłada swoją Ukrytą Aspirację do pudełka, niezależnie od tego, czy została spełniona, czy nie.
- Jeśli Drużyna nie spełniła żadnej Aspiracji podczas tego Odkrycia, może spojrzeć na 3 wierzchnie karty ze swojej talii Ukrytych Aspiracji, wybrać 1, resztę wstawić do talii i umieścić wybraną kartę na wierzchu. Wybrana przez nich aspiracja nie może być taka sama jak nowa wspólna aspiracja.
- Drużyna, która dodała fragment, po prostu sprawdza swoją nową górną kartę, aby upewnić się, że różni się ona od nowej wspólnej aspiracji. Jeśli jest taka sama, tasują talię, i sprawdzają nową kartę.
- Górna karta każdej talii Ukrytej Aspiracji będzie nową Ukrytą Aspiracją dla każdej drużyny.

6. Jeśli obszar Fortecy sąsiadujący z opróżnioną Kulą zawiera Fragment, który został zbudowany lub wywyższony wcześniej niż w bieżącej turze, dodaj ten Fragment do Tożsamości i usuń powiązany z nim żeton Intensywności z Krainy. W rezultacie kontrola Krainy może ulec zmianie.



UWAGA: Forteca, którą zbudowałeś w tej turze, nie może zostać dodana do Tożsamości. Podobnie forteca, którą wywyższyłeś w tej turze (zastępując jej drobny fragment dużym fragmentem), nie może zostać dodana do Tożsamości.

7. Na koniec umieść 7 Sił Woli z zasobów ogólnych w właśnie opróżnionej Sferze.

NIEOGRANICZONA SIŁA WOLI: Znaczniki siły woli są nieograniczone. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy w zapasie skończą się żetony, użyj odpowiedniego zamiennika.

Po rozpatrzeniu Objawienia tura aktywnego gracza jest kontynuowana.

KARTY ASPIRACJI

Aspiracje są siłą napędową Objawienia i jako takie mają duży wpływ na rozgrywkę. Chociaż dążenie do aspiracji nie jest jedynym sposobem na dobre wyniki w Cerebrii, na ogół nigdy nie jest złe. Jeśli masz wątpliwości, co robić, po prostu zapoznaj się z aktualnymi Aspiracjami!

W grze jest dziewięć różnych Aspiracji. Każda z nich znajduje się w talii Zwykłych Aspiracji oraz w talii Ukrytych Aspiracji każdej drużyny. Przez cały czas każda drużyna realizuje jedną Ukrytą Aspirację i jedną Wspólną Aspirację, która jest również realizowana przez ich przeciwników.

Aspiracje są oceniane tylko podczas Objawień, po których każdy otrzymuje nowe Aspiracje. Ukryte aspiracje nigdy nie mogą być takie same jak wspólna aspiracja.



Aspirację Attitude (Postawy) można osiągnąć, kontrolując więcej Krain niż przeciwna drużyna.



Aspiracja Openness (Otwartości) jest osiągana poprzez kontrolowanie większej liczby Granic niż przeciwna drużyna.



Aspiracja Awareness (Świadomości) jest osiągana poprzez posiadanie Emocji w większej liczbie Triad niż przeciwna drużyna.

PRZYPOMNIENIE: Triada to zestaw 3 miejsc na emocje, które mogą wpływać na jedną Granicę. Plansza ma pięć triad.



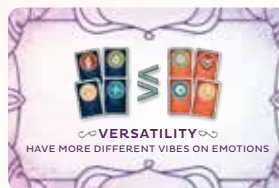
Aspiracja Unity (Jedności) jest osiągana dzięki dłuższemu łańcuchowi sąsiadujących Emocji niż przeciwna drużyna. Ten łańcuch jest określany jako Jedność.



Radość ma Jedność o długości 4.

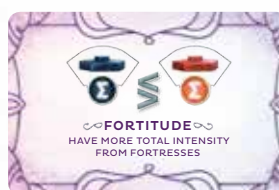


Aspiracja Liveliness (Żywotności) jest osiągana poprzez posiadanie większej ilości Esencji na Emocjach niż przeciwna drużyna.



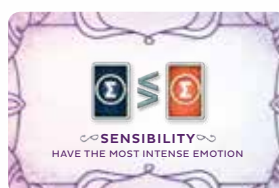
Aspirację Versatility (wszechstronności) można osiągnąć, umieszczając na planszy emocje z większą liczbą rodzajów wibracji niż przeciwna drużyna.

UWAGA: Brightness (Jasność) i Bleakness (Ponurość) (początkowe emocje) nie mają Wibracji, więc nie liczą się do tej Aspiracji.



Aspiracja Fortitude (do męstwa) jest osiągana poprzez posiadanie większej całkowitej premii do Intensywności z fortec niż przeciwna drużyna.

GRA PODSTAWOWA: Aspiracje Sensibility (Wrażliwości) i Reflection (Refleksji) nie są używane w grze podstawowej – po prostu usuń je z talii Zwykłych i Ukrytych Aspiracji na początku gry. Spowoduje to również, że podstawowa gra będzie nieco krótsza niż pełna wersja gry.



Aspiracja Sensibility (Wrażliwości) jest osiągana poprzez posiadanie Emocji o większej Intensywności niż jakakolwiek Emocja należąca do drugiej drużyny.



Aspiracja Reflection (Refleksji) jest osiągana poprzez kontrolowanie większej liczby odbitych par Kraina-Granica niż druga drużyna.



Odbita para Kraina-Granica kontrolowana przez Smutek

PRZYKŁAD:

Ostatnia Zdolność Absorpcji Diany opróżniła Sferę Diligence, co natychmiast wywołało Objawienie. Diana i Thomas, grając jako Radość, ujawniają swoją Ukrytą Aspirację (Unity), podczas gdy Leo i Fred, grając jako Smutek, ujawniają swoją (Attitude). Obecną Wspólną Aspiracją jest Awareness.



A Ukryta aspiracja Radości
(Diana, Thomas)



C Ukryta aspiracja Smutku
(Leo, Fred)



B Wspólna aspiracja

- A** Radość ma łańcuch czterech sąsiadujących Emocji **1-4**, podczas gdy Smutek ma tylko trzy **5-7**, Radość spełniła swoją Ukrytą Aspirację.
- B** Zarówno Radość **8-10**, jak i Smutek **11-13** mają Emocje na trzech różnych Triadach, więc Wspólna Aspiracja nie jest realizowana przez nikogo.
- C** Radość kontroluje Wierzbę Wartości i Krainę Pragnień, **14-15**, podczas gdy Smutek kontroluje Sieć Myśli i Kolebkę Zmysłów **16-17**. Wpływ na Dolinę Motywów jest remisowy, więc nikt jej nie kontroluje. Oznacza to, że Smutek nie zrealizowało swojej Ukrytej Aspiracji.

W wyniku tego Objawienia Radość zdobywa Mały Fragment **18**. Ponieważ sąsiadujący ze Sferą Fragment Fortecy znajdował się tam na początku tury, dodają go również do Tożsamości **19**, co daje łącznie 2 Małe Fragmenty.

Radość i Smutek odrzucają swoje Ukryte Aspiracje. Wspólna aspiracja jest odwrócona rewersem do dołu.

Ponieważ żadne duże fragmenty nie zostały dodane do tożsamości, żadna wspólna aspiracja nie jest usuwana. Gra toczy się po prostu zgodnie z następną wspólną aspiracją. Nowa Ukryta Aspiracja Radości będzie najwyższą z ich talii, ale Smutek może wybrać kolejną Ukrytą Aspirację z pierwszej trójki, ponieważ nie spełnił żadnej Aspiracji.

Po Objawieniu, Diana uzupełnia pustą Sferę Pracowitości 7 znacznikami Siły Woli z zasobów ogólnych, obraca Źródło zgodnie z ruchem wskazówek zegara i przystępuje do wykonania jednej Akcji pozostałej w jej turze.



Grę w Cerebrię może zakończyć się na trzy sposoby:

- 1. Rozpatrzenie ostatniej wspólnej aspiracji:** Gra kończy się, jeśli nie można przejść do nowej wspólnej aspiracji po Objawieniu, ponieważ ostatnia wspólna aspiracja została rozpatrzona lub została usunięta podczas Objawienia.
- 2. Drużyna zdobyła Mały lub Duży Fragment podczas Objawienia, ale nie posiada już żadnego tego fragmentu tego typu:** W tym przypadku drużyna dodaje swój Fragment Ograniczający do Tożsamości po dodaniu wszystkich innych Fragmentów, w tym Fortec. W niezwykle rzadkim przypadku, gdy obie drużyny dodadzą fragment ograniczający, drużyna, która uruchomiła Objawienie, dodaje swój fragment ograniczający, a druga drużyna zdobywa 4 punkty. Ich Koło Intencji może być użyte do zapisania tych punktów.
- 3. Drużyna zdobywa 20 lub więcej punktów na swoim Kole Intencji (tylko w pełnej wersji gry).**

W przypadku wystąpienia którejkolwiek z tych sytuacji aktywny gracz może nadal zakończyć swoją turę. Następnie przejdź do punktacji końcowej.

UWAGA: Możliwe, że niektórzy gracze będą mieli o jedną turę mniej niż inni.

KARTY ASPIRACJI

Punkty za Fragmenty w Tożsamości zostaną dodane do punktów, które zespoły już posiadają na swoich Kółach Intencji. Możesz użyć kół, aby dodać całkowitą liczbę punktów. Pamiętaj tylko, ile razy minęłaś pole startowe.

PUNKTY PRYZNAWANE SĄ W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB:



3 punkty za każdy Mały Fragment.

5 punktów za każdy większy fragment.

4 punkty dla drużyny (jeśli taka istnieje), która posiada Fragment ograniczający

W przypadku remisu wygrywa drużyna, która posiada Fragment ograniczający. Jeśli żadna z drużyn nie ma Fragmentu ograniczającego, gra kończy się remisem, a Cerebria jest w pełnej równowadze.

My, ludzie, jesteśmy odkrywcami, z silnym pragnieniem odkrywania otaczającego nas świata. A jednak jesteśmy tak blisko świata, który ma tak wiele do odkrycia i tak niewielu odważnych, by do niego wejść – naszego własnego świata wewnętrznego.

Większość z nas po prostu boi się potworów, które możemy napotkać, naszych najgłębszych sekretów i ukrytych prawd, z którymi musielibyśmy się zmierzyć, i jest zbyt leniwy, aby przyjrzeć się przyczynom naszych szczęśliwych chwil.

W wyniku naszej beczynności, nasze wewnętrzne Duchy przejmą pracę i kształtują Świat Wewnętrzny tak, jak wierzą, że jest to dla nas najlepsze – ich punkt widzenia jest pod wpływem ich natury, przesuwając naszą uwagę w stronę Smutek lub Radość, pozostawiając nas pozornie bez władzy nad naszym stanem umysłu.

Ta gra jest miłym przypomnieniem, że rzeczywiście masz pełną kontrolę nad swoim wewnętrznym światem – tylko od ciebie zależy, którą stronę poprzecz, które duchy ożywisz, które emocje pozostaną, a które będą musiały odejść. Zobaczysz, że zarówno Radość, jak i Smutek mają swoją własną, bardzo ważną rolę w Twojej podróży do odnalezienia połączenia ze swoim prawdziwym wnętrzem, istotnej relacji, która prowadzi do harmonijnego i radosnego życia, którego wszyscy pragniemy.

Tą krótką notatką chcielibyśmy zachęcić Cię do zajrzenia za powierzchnię Cerebrii i odkrycia głębi tego wspaniałego, wyjątkowego i ekscytującego stworzenia: Ciebie.

Ph-lla A-Job Takas Villo
Ullm Zr



∞CREDITS∞

GAME DESIGN

Viktor Peter
Richard Ámann
with
István Pócsi
Frigyes Schöberl

ART

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

3D DESIGN

Krisztián Hartmann
László Forgách

RULEBOOK

Jason A. Holt
Viktor Peter

ADDITIONAL RULEBOOK EDITING

Paul Grogan
Emanuela Pratt
Robert Pratt

TŁUMACZENIE & DTP

Yildun

PLAYTESTERS

Balázs Faragó
Róbert Zöldi-Kovács
Dániel Tóth-Szegő
Ádám Jóna
Géza Gálos
Mihály Kovács
Marcell Klein
Győző Nagy
Krisztián Schöberl
András Berze
Zsolt Varga
Mate Cziner
Norbert Krizsán
Dávid Turczy
Wai-yee Phuah
Anthony Howgego
Nick Shaw
Gordon Calleja
Eleni Papadopoulou
Reuben Debono
Kevin Ciantar
Paul Grogan
Paul Luxton
Paul Bryant
Ian Gent
John Harrison
Neil Walker
Matt Lawrence
Sarah Louise Batten
Rob Hayward

SPECIAL THANKS TO:

Over 6000 amazing Kickstarter backers who
made this game possible

Sven Stratmann for rallying our German backers

Benoit Guillet for rallying our French backers

Frances & Anthony from Ant Lab Games, Eleni
Papadopoulou and Tamás Kőszegi for our
Kickstarter videos

Emanuela & Robert Pratt for their invaluable help
in playtesting and promoting Cerebria, as well as
their gameplay videos

Everyone at Gaming Rules! HQ for their ideas for
the basic game.



WARIANT GRY DLA 2-3 GRACZY: THE SHAPER

Grając jako Shaper, gracz może samodzielnie kontrolować jednego Ducha reprezentującego Radość lub Smutek. Wariant Shaper może być używany w grach trzy- lub dwuosobowych. W grze trzysobowej jeden gracz może grać Shaper przeciwko pełnemu dwuosobowemu zespołowi, podczas gdy w grze dwuosobowej dwóch Shaperów może zmierzyć się ze sobą.

Jako Shaper jest nieco trudniej pokryć całą planszę, ale rekompensuje to fakt, że wszystkie zasoby i Ambicja strony są skoncentrowane w jednej ręce. Dlatego, poza przygotowaniem gry, rozgrywka Shaper nie różni się od zwykłego Ducha – wszędzie obowiązują standardowe zasady. Z Shaperem można również grać w grze podstawowej.

UWAGA: Jeśli grasz z mniej niż czterema graczami, ale masz już pewne doświadczenie w grze Cerebria, zamiast grać z Shaperem, możesz również zagrać w standardową konfigurację dla 4 graczy i kontrolować jednocześnie dwa Duchy. To trudne, ale satysfakcjonujące doświadczenie!

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRACZA

- Shaper wybiera stronę (Radości lub Smutku) i jednego Ducha należącego do wybranej strony. Umieść planszę Ducha przed graczem.
- Shaper ma jedną talię emocji z 16 łagodnymi emocjami. Tak jak w standardowej grze, możesz użyć podstawowej talii Radości/Smutku, talii zalecanej dla twojego Ducha lub zbudować własną talię.
- Shaper zaczyna z tymi samymi zasobami, co zwykle Duchy: 4 Siły Woli, 2 Esencje i początkowa ręka złożona z 2 kart Emocji.

ZMIANY W KONFIGURACJI PLANSZY GŁÓWNEJ:

1. Kolejność graczy

- Podczas ustalania kolejności graczy w grze trzysobowej użyj 2 znaczników Kolejności Graczy dla Ducha Shaper – Shaper wykona swoją turę po każdym gracz drużyny przeciwnej. Shaper powinien zawsze zajmować drugie i czwarte miejsce. Podobnie jak w standardowej rozgrywce, gracz rozpoczynający nie może użyć Zdolności Absorpcji w swojej pierwszej turze.
- W grze dwuosobowej z dwoma Shaperami należy losowo określić pierwszego gracza. Odwróć żeton śledzenia akcji początkowego Shapera na zakryty, aby zaznaczyć, że nie może on użyć swojej Zdolności Absorpcji w swojej pierwszej turze i daj mu 2 dodatkowe znaczniki Siły Woli.

2. Miejsce ducha i początkowe emocje:

- Umieść swoją pierwszą emocję początkową jak zwykle. W swojej drugiej turze, aby umieścić Emocję Początkową, umieść ją tak, jakbyś miał drugą Figurkę Ducha na jednym z pozostałych pól. (W grze 2-Shaper pierwszy gracz wybiera spośród trzech pustych pól, pozostawiając tylko dwa dla drugiego gracza).



INTENCJE

Intencje służą jako cele drugorzędne obok Aspiracji. Każdą z nich można zrealizować wiele razy w ciągu gry, przyznając 1-2 punkty zwycięstwa, a także okazjonalną premię w postaci esencji, kart lub ambicji.

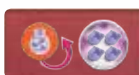
Podążanie za intencjami może być świetną strategią awaryjną, gdy obecne aspiracje wydają się poza zasięgiem, a dobrze zaplanowane premie z koła intencji mogą zaowocować bardzo wydajnymi i satysfakcjonującymi zwrotami akcji. Intencje działają najlepiej, gdy gracze czują się obeznani z Cerebria, dlatego nie są one częścią gry podstawowej.

Istnieją dwa zestawy Intencji, po jednym z każdej strony planszy Zespołu. Obie drużyny powinny grać tą samą stroną, „A” lub „B”.

STRONA „A”



Usuń co najmniej 1 Esencję Akcją Quell (Pokośmienia).



Weź 4 lub więcej Siły Woli z Sfery podczas Absorpcji.

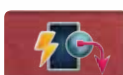


Wypełnij wszystkie pola Esencji na karcie Emocji (z wyjątkiem Brightness (Jasności) i Bleaknes (Ponurości)).



W pełni ulepsz akcję ducha.

STRONA „B”



Usuń co najmniej 1 Esencję Akcją Quell (Pokośmienia).



Dodaj Fortecę do Tożsamości podczas Objawienia.



Wzmocnij emocje.



Zdobywasz, gdy po raz pierwszy będziesz mieć co najmniej 1 żeton Mocy w każdym rzędzie Akcji Ducha. Zdobądź go również za pierwszym razem, gdy masz co najmniej 2, co najmniej 3 i 4.

DUCHY CEREBRII I ICH MOCE

Każdy duch ma specjalną moc, która wzmacnia (ale nie wymaga) określony styl gry. Różne pary Duchów zapewniają dużą powtarzalność – nie krępuj się eksperymentować z różnymi kombinacjami!

Podobnie jak Intencje, Duchowe Moce nie są używane w grze podstawowej.



MISERY, THE BREAKER OF MIRTH, THE UNOBSERVED MIND

Najpierw z cienia wyłoniła się chuda, ponura postać: Nieszczęście (Misery), najstarszy ze wszystkich Duchów. Gdziekolwiek się pojawi, kolory stają się szare, uśmiechy blakną, Zgorzknienie i Pesymizm zamieniają radość w kwaśne wspomnienie.

Posępne i ponure, Nieszczęście jest zdolna do niewiarygodnej racjonalności i praktycznego osądu, obmyślając pomysłowe plany wydobycia każdego ziarna energii ze Źródła. Nic dziwnego, że Nieszczęście może sprawić, że nawet Letarg i Obojętność wykonają jego rozkazy.



Używając swojej Zdolności Absorpcji, Misery może zdecydować się na pobranie Siły Woli ze Sfery sąsiadującej z tą, do której ma dostęp. Jeśli

tak, zamiast tego otrzymuje premię za Kulę z tej Sfery, ale jeśli Objawienie zostanie wywołane w ten sposób, Forteca sąsiadująca z tą Sferą nie jest dodawana do Tożsamości.



DELIGHT, THE EVER-BRIGHT, THE CAREFREE

Zachwyć to słoneczny, energetyczny odpowiednik Nieszczęścia, wyłaniający się jako drugi ze światła radości. Jest to najradośniejszy i najbardziej figlarny ze wszystkich Duchów, przynoszący Radość i Podniecenie. Chociaż Zachwyć to świetna zabawa, łatwo może się rozproszyć i zagubić w swoich chwilowych fantazjach, uwalniając się od wszelkich trosk na świecie. Zachwyć może wydawać się głupkowatą postacią, ale ma niezachwiane ziarno wyporności i może rozwinąć jedną z najsilniejszych Emocji znanych w Świecie Wewnętrznym: Wiarę.



Ilekoć Zachwyć zyskuje 4 lub więcej Siły Woli podczas używania swojej Zdolności Absorpcji, może również dobrać kartę.



HATRED, THE RAMPAGING FLAME, THE DARING

Zaciekły i przerażający, jak tłący się czarny płomień, ogień nienawiści nigdy nie może zostać całkowicie ugaszony. Pozostawiony bez kontroli, może ogarnąć całą Cerebrię. Wrogość i Gniew są jego współnikami – te same awanturnicze typy co Nienawiść.

Chociaż jest szorstki i porywczy, nigdy nie należy zapominać, że Nienawiść może być najodważniejszym z Duchów, nie znającym strachu ani niepewności. Historia głosi, że zyskał usługi okrutnego Rage'a, zmuszając go do poddania się.



Użycie Akcji Ducha z co najmniej jednym ulepszeniem innym niż Determinacja kosztuje 1 punkt Siły Woli mniej. Jeśli używana jest również determinacja, oba rabaty kumulują się.



LOVE, THE HEARTFELT FLAME, THE ATTACHED

Miłość to ciepły uścisk, ognista pasja i inspiracja, niewzruszony most łączący samotne dusze, tworzący więzi na całe życie. Miłości towarzyszy Przywiązanie i Uwielbienie, ale także dzielne Męstwo. Niczym kolumna światła, która przebija najciemniejsze chmury, Miłość może z wielką skutecznością skoncentrować moc Źródła na Krainach ufortyfikowanych energiami Radości, ale może to zmęczyć ją do tego stopnia, że nie będzie w stanie wywierać woli na innych terytoriach.



Kiedy Miłość używa swojej Zdolności Absorpcji, otrzymuje 1 dodatkową Siłę Woli z zasobów za każdą sąsiadującą Fortecę Radości.





MALICE, THE VITRIOLIC, THE SELF-PRESERVING

Złośliwość jest najbardziej próżnym i dumnym ze wszystkich Duchów. Jest przekonany, że wszyscy inni są oczywiście niegodni rządzenia Wewnętrznym Światem i wszystko to powinno wpaść w jego szpony. Złośliwość ma nikczemną naturę, z ostrą jak brzytwa krytyką nawet w stosunku do innych Duchów Smutku. Nic dziwnego, że pod jego sztandarem zebrały się emocje takie jak Egoizm i Niechęć – nawet zapatrzony w siebie Narcyzm. Złośliwość jest egoistką, ale jest też Duchem samozachowawczym, wiedzącym dokładnie, że nie można niczego osiągnąć, nie walcząc najpierw o siebie.



Znajdując się na polu Granicy, Złośliwość może stłumić każdą przeciwną Emocję w sąsiedniej Triadzie. Znajdując się na polu krainy, może również stłumić wrogie emocje na dwóch sąsiednich polach granic.



EMPATHY, THE CLEMENT CURER, THE SELFLESS

Empatia to dobroduszny, słodki i kochający gość, który powstał, gdy rywalizacja między Duchami zbyt mocno spustoszyła Świat Wewnętrzny. Choć łagodna i szczerą, Empatia może być najbardziej szanowanym Duchem przez mieszkańców Cerebrii, ponieważ głęboko troszczy się o ich dobro, opatrując ich rany i łagodząc ich żniwo i cierpienie, kiedy tylko jest to możliwe. Empatia ma tendencję do bycia całkowicie bezinteresownym, niebezpiecznie uszczupla się, by pomagać innym. Jego współczującym towarzystwem jest zwykle Dobroć, Życzliwość, a nawet najbardziej łagodna ze wszystkich Emocji: Czystość.



Emocji Radości na polach sąsiadujących z Empatią i na polach sąsiadujących z tymi emocjami nie można stłumić.



ANXIETY, THE DARK HARVESTER, THE VIGILANT

Sadzenie małych nasion ciemności i powolne pielęgnowanie ich do pełnego wzrostu, aż wszystkie Pięć Sfer pogrąży się w Smutku – w ten sposób Niepokój rozprzestrzenia swój mroczny wpływ. Od czasu przybycia do Cerebrii Duchy Miłość nieustannie odczuwają pełzające uczucie jego obecności, jak widmo, które można zobaczyć tylko kątem oka.

Emocje jej towarzyszące opowiadają historie o poczuciu całkowitej samotności i bezsilności, pozbawianiu wszelkiej Radości, z jedyną pustką w środku – spotkania z niektórymi z najsilniejszych sług Niepokoju, Izolacją i Zwątpieniem.

Lęk jest niesamowitym Duchem, ale także stale czujnym, na zmiany w innych Duchach i wypatrującym niebezpieczeństw, które mogą zagrozić Cerebrii.



Zamiast Wywoływać Emocję ze swojej ręki, Niepokój może wybrać Emocję Ponurości z zasobów ogólnych. Łączna liczba Emocji Ponurości na Planszy Głównej jest ograniczona do 6.



HARMONY, THE PRUDENT, THE QUIESCENT

Cicha kontemplacja, samopoznanie i nieustanne uczenie się – to najważniejsze wartości Harmonii. Spokojna i jasna, uczy, że uświadomienie sobie własnej wartości i potencjału jest niezbędne, podobnie jak ciągłe poszerzanie horyzontów naszego zrozumienia. Harmonia jest spokojnym i spostrzegawczym Duchem, ale czasami to silne wewnętrzne skupienie czyni go wyciszonym do punktu bezczynności, przez co traci kontakt z innymi Duchami i wydarzeniami w Cerebrii. Harmonia promuje emocje, takie jak Spokój i Pewność siebie w Wewnętrznym Świecie, ale udało jej się również zdobyć szacunek Godności, jednej z najbardziej czcigodnych ze wszystkich Emocji.



Odrzucając kartę, aby umieścić żeton Mocy, Harmonia może odrzucić dodatkową kartę, aby umieścić dodatkowy żeton. Umieszczone żetony mogą być dowolnego koloru, niezależnie od Mocy odrzuconej Emocji.



ASYMETRYCZNE PLANSZE DUCHÓW

Na stronie B każdej planszy Ducha znajduje się zestaw wariantów ulepszeń Akcji specyficznych dla każdego Ducha. Jeśli Twoja grupa ma już pewne doświadczenie z Cerebrią i szuka dodatkowej różnorodności, zalecamy grę na asymetrycznych planszach Duchów.

Na asymetrycznych planszach każda Akcja wciąż ma trzy ulepszenia; Te specyficzne dla ducha zastępują niektóre z oryginalnych ulepszeń. W niektórych przypadkach efekt ulepszenia jest taki sam, ale wiąże się z innym kosztem.

W tym rozdziale szczegółowo omówimy wszystkie ulepszenia właściwe dla strony „B”.

♥ LOVE ♥

MOVE

Surmount (Przewyciężenie): kosztuje 0 SW zamiast 1.



Embrace Uścisk (+1 SW): Jeśli zakończysz tę Akcję Ruchu sąsiadując z Emocją Radości, możesz umieścić na niej 1 Esencję. Zastępuje determinację.

INVOKE



Forging Bonds Wykuwanie Więzi (+1 SW): Jeśli wywołałeś tę Emocję obok innej Emocji Radości, możesz wziąć wymaganą Esencję z zasobów ogólnych zamiast używać swojej. Zastępuje Siłę Wewnętrzną.

SĄSIEDZTWO: Każde pole emocji sąsiaduje z 2 innymi polami. 2 pola w tej samej Krainie sąsiadują ze sobą.

QUELL



Home Ground Teren Domowy (+1 SW): Jeśli poskramiasz na polu krainy z fortecą Radości, zyskaj 1 ambicję. Zastępuje ugasić.

FORTIFY



Pierce the Darkness Przebij ciemność (bez kosztów): Możesz umacniać się na Krainach kontrolowanych przez twoich przeciwników. (Ale tylko jeśli obszar Fortecy jest pusty). Zastępuje Wywyższanie.

Raze Plądrowanie: kosztuje +3 SW zamiast +1 Ambicji i +1 SW.



Garrison Garnizon (+1 Ambicja): Po zbudowaniu Fortecy (na pustym miejscu) możesz wykonać dodatkową Akcję, aby przywołać Emocję na pustym miejscu w Krainie tej Fortecy. Dodatkowa Akcja podlega wszystkim zasadom Invoke (możesz odblokować lub ulepszyć Akcję, płacisz za nią Siłę Woli, możesz użyć ulepszeń), z wyjątkiem tego, że Emocja jest wywoływana w Krainie, nawet jeśli Twój Duch znajduje się na Granicy. Zastępuje determinację.

EMPOWER

Brighten Up Rozjaśnij się (bez kosztów): Po tej Akcji Wzmocnienia możesz użyć żetonu Mocy odpowiadającego odrzuconej łagodnej Emocji, aby odblokować lub ulepszyć jedną ze swoich Akcji Ducha. Zastępuje moc kierowaną.



DELIGHT

MOVE



Push Pchnięcie (+1 SW): Możesz zakończyć swój ruch na polu zajmowanym przez wrogiego Ducha. Jeśli to zrobisz, przenieś tego Ducha na sąsiednie pole. (Możesz wybrać pole zajmowane przez członka twojej drużyny, nawet jeśli przeniesiony Duch nie ma ulepszenia Pokonania.) Zastępuje Pokonanie.

INVOKE



Summon Przywołanie (+1 SW): Zamiast przywołać kartę ze swojej ręki, przywołaj wierzchnią kartę ze swojej talii. Zastępuje podpórę.

QUELL



Cleansing Light Oczyszczające Światło (+1 SW): Możesz stłumić Emocję, nie sąsiadując z nią. Jeśli to zrobisz, odrzuć odkrytą kartę. Zastępuje zgaszenie.

EMPOWER



Relish Przysmak (+1 SW): Po tej Akcji Wzmocnienia dobierz dwie karty, jedną zatrzymaj, a drugą odrzuć. Zastępuje Moc ukierunkowaną.

✿ EMPATHY ✿

MOVE

Surmount Przewyciężenie: kosztuje 0 SW zamiast 1.



Switcheroo (+1 SW): Zamiast się poruszać, zamień miejscami z dowolnym innym Duchem. Nie możesz znaleźć się na tym samym polu, co przeciwny Duch, chyba że posiadasz ulepszenie Przetrwania. Zastępuje determinację.

INVOKE



Sharing is Caring Dzielenie się to troska (+2 SW): Możesz dać Emocji 1 Esencję powyżej wartości, od której zwykle zaczyna się Emocja. Ta Esencja pochodzi z Twojej Planszy Ducha. Zastępuje podpórę.



Motivation Motywacja (+3 SW): Po tej Akcji przywołania otrzymujesz 1 Ambicję. Zastępuje Siłę Wewnętrzną.

QUELL



Conversion Przemiana (bez kosztów): Jeśli tą Akcją Poskromienia usuniesz ostatnią Esencję z Emocji Smutku, zyskaj 1 Esencję. Zastępuje determinację.

FORTIFY



Feeling Safe Poczucie bezpieczeństwa (bez kosztów): Po tej Akcji Wzmocnienia otrzymujesz 1 Esencję. Zastępuje Raze'a.

EMPOWER

Emotional Outburst Wybuch emocji: nie wiąże się z żadnymi kosztami.

MOVE



Flight Lot (+1 SW): Przesuń się maksymalnie o 2 dodatkowe pola. Zastępuje pośpiech.

Surmount Przewyciężenie: kosztuje 0 SW zamiast 1.

INVOKE



Relish Przysmak (+1 SW): Po tej Akcji Przywołania dobierz kartę. Zastępuje podporę.

QUELL



Vanquish Pokonaj (+1 Ambicja): Możesz usunąć do 2 dodatkowych Esencji ze stłumionej Emocji. Zastępuje Subdue.



Emotional Cycle Cykl emocjonalny (bez kosztów): Jeśli tą Akcją Poskromienia usuniesz ostatnią Esencję z Emocji Smutku, dobierz kartę. Zastępuje determinację.

FORTIFY



Attune with Origin Dostrojenie do Źródła (+1 SW, +1 Ambicja): Użyj tego ulepszenia tylko wtedy, gdy Twoja drużyna (Radości) ma już Mały Fragment w lokacji Forteca. Przenieś ten Fragment do Tożsamości. (Usuń znacznik Intensywności +1 i przelicz kontrolę Krainy.) Zastępuje Wywyższenie.

UWAGA: Możesz użyć tego ulepszenia nawet w Krainie kontrolowanej przez przeciwnika.

EMPOWER



Rush to Aid Rush to Aid (+1 SW): Przed Wzmocnieniem Emocji możesz zapłacić koszt, aby podnieść swoją figurkę Ducha i umieścić ją na polu Ducha sąsiadującym z tą Emocją, nawet jeśli pole to jest zajęte przez Ducha przeciwnika. Zastępuje wybuch emocjonalny.

HATRED

MOVE



Charge Szarża (+1 SW): Przesuń się maksymalnie o 2 dodatkowe pola. Zastępuje pośpiech.



Wildfire Pożar (+1 Ambicja, +3 Siła Woli): Jeśli zakończysz swój ruch sąsiadując z Emocją Radości, możesz usunąć z niej 1 Esencję. Nie jest to uważane za Akcję Quell. Zastępuje determinację.

INVOKE



Relish Przysmak (+1 SW): Po tej Akcji Przywołania dobierz kartę. Zastępuje podporę.

QUELL



Repel Odpychanie (bez kosztów): Kiedy używasz Poskromienia na polu Krainy z Fortecą Smutku, zyskujesz 2 SW. Zastępuje determinację.

FORTIFY



Seethe Wściekłość (+1 SW): Po tej Akcji Fortyfikacji dobierz kartę. Zastępuje Wywyższenie.

Raze Plądrowanie: kosztuje +4 SW zamiast +1 SW i +1 Ambicji.

EMPOWER



Seethe Wściekłość (+1 SW): Po tej Akcji Wzmocnienia dobierz kartę. Zastępuje moc kierowaną.

MISERY

MOVE

Surmount Przewyciężenie: kosztuje 0 SW zamiast 1.



Deceive Oszustwo (+1 SW): Zamiast się poruszać, zamień się miejscami z dowolnym innym Duchem. Nie możesz znaleźć się na tym samym polu, co Duch przeciwnika, chyba że posiadasz ulepszenie Przetrwania. Zastępuje determinację.

QUELL



Drain Wyssanie (bez kosztów): Po tej Akcji Poskromienia weź 1 Siłę Woli z sąsiedniej Sfery Źródła, która ma Siłę Woli 2 lub więcej. (bez uruchamiania premii Sfery). Zastępuje determinację.

FORTIFY

Exalt Wywyższenie: kosztuje +2 SW zamiast +1 Ambicji.



Drain Wysysanie (bez kosztów): Po tej Akcji Ufortyfikowania weź 1 Siłę Woli z sąsiedniej Sfery Źródła z 2 lub więcej Siłą Woli. (bez uruchamiania premii Sfery). Zastępuje determinację.

EMPOWER



Assimilate Asymilacja (bez kosztów): Po tej Akcji Wzmocnienia możesz użyć żetonu Mocy odpowiadającego odrzuconej Mocy Łagodnej Emocji, aby odblokować lub ulepszyć jedną ze swoich Akcji Ducha. Zastępuje Moc ukierunkowaną.



Drain Wysysanie (bez kosztów): Po tej Akcji Wzmocnienia weź 1 Siłę Woli z sąsiedniej Sfery Źródła, która ma Siłę Woli 2 lub więcej. (bez uruchamiania premii Sfery). Zastępuje determinację.

✱ MALICE ✱

MOVE



Push Pchnięcie (+1 SW): Możesz zakończyć swój ruch na polu zajmowanym przez wrogiego Ducha. Jeśli to zrobisz, przenieś tego Ducha na sąsiednie pole. (Możesz wybrać miejsce zajmowane przez twojego członka drużyny.) Zastępuje Surmount.

INVOKE



Summon Przywołanie (+1 SW): Zamiast przywołać kartę ze swojej ręki, przywołaj wierzchnią kartę ze swojej talii. Zastępuje podpórę.

QUELL

Extinguish Gasić: kosztuje 0 SW zamiast 1.



Exterminate Eksterminacja (+2 SW, +1 Ambicja): Usuń do 2 dodatkowych Esencji ze stłumionej Emocji. Można łączyć z Subdue. Zastępuje determinację.

FORTIFY



All for Me Wszystko dla mnie (bez kosztów): Po tej Akcji fortyfikacji otrzymujesz 1 Esencję. Zastępuje Wywyższanie.

EMPOWER

Channeled Power Przekierowana Moc: Kosztuje +2 SW zamiast +1 Ambicji.

Emotional Outburst Wybuch emocji: kosztuje 0 SW zamiast 1

✱ ANXIETY ✱

MOVE



Flight Lot (+1 SW): Przesuń się maksymalnie o 2 dodatkowe pola. Zastępuje pośpiech.



From the Shadows Z Cieni (bez kosztów): Podnieś figurkę ducha i umieść ją na dowolnym polu sąsiadującym z emocją ponurości, a następnie zyskaj 2 SW. Nie możesz znaleźć się na tym samym polu, co Duch przeciwnika, chyba że posiadasz ulepszenie Przetrwania. Zastępuje determinację.

INVOKE

Bolster Wzmocnienie: kosztuje +3 SW zamiast +1 Ambicji.



Seeds of Darkness Ziarna Ciemności (+1 SW): Możesz przywołać Emocję Posępności na dowolnym pustym polu Emocji, nawet na takim, z którym nie sąsiadujesz. Zastępuje Siłę Wewnętrzną.

QUELL



Devour Pożarcie (bez kosztów): Po tej Akcji Poskromienia możesz użyć żetonu Mocy odpowiadającego kolorowi Mocy stłumionej Emocji, aby odblokować lub ulepszyć jedną ze swoich Akcji Ducha. Zastępuje ugasić.

FORTIFY



Attune with Origin Dostrojenie do źródła (+1 SW, +1 Ambicja): Użyj tego ulepszenia tylko wtedy, gdy twoja drużyna (Radości) ma już mały fragment w lokacji Forteca. Przenieś ten Fragment do Tożsamości. (Usuń znacznik Intensywności +1 i przelicz kontrolę Królestwa.) Zastępuje Plądrowanie.

UWAGA: Możesz użyć tego ulepszenia nawet w Krainie kontrolowanej przez przeciwnika

EMPOWER



Spreading Darkness Rozprzestrzenianie Ciemności (bez kosztów): Wzmocnij sąsiadującą Emocję Posępności z Silną wersją Łagodnej Emocji w twojej ręce. Posępność musi osiągnąć próg Wzmocnienia Silnej Emocji. Odrzuć Łagodną Emocję z ręki. Zastępuje zasilenie kanałowe.

SPIRIT-SPECIFIC STARTER DECKS

LOVE

2x Self-Esteem, 2x Confidence, 2x Comfort, 2x Sociability, 2x Desire, 2x Innocence, 2x Cheerfulness, 2x Trust

DELIGHT

2x Comfort, 2x Courage, 2x Cheerfulness, 2x Excitement, 2x Optimism, 2x Tranquility, 2x Generosity, 2x Kindness

EMPATHY

2x Confidence, 2x Tranquility, 2x Kindness, 2x Generosity, 2x Safety, 2x Trust, 2x Affection, 2x Sociability

HARMONY

2x Self-Esteem, 2x Optimism, 2x Sociability, 2x Courage, 2x Innocence, 2x Kindness, 2x Excitement, 2x Cheerfulness

HATRED

2x Anger, 2x Jealousy, 2x Pessimism, 2x Bitterness, 2x Insecurity, 2x Embarrassment, 2x Selfishness, 2x Dislike

MISERY

2x Fear, 2x Loneliness, 2x Jealousy, 2x Craving, 2x Mistrust, 2x Disgust, 2x Guilt, 2x Bitterness

MALICE

2x Insecurity, 2x Embarrassment, 2x Hostility, 2x Jealousy, 2x Selfishness, 2x Dislike, 2x Boredom, 2x Pessimism

ANXIETY

2x Loneliness, 2x Fear, 2x Mistrust, 2x Disgust, 2x Boredom, 2x Guilt, 2x Anger, 2x Craving



SILNE EMOCJI

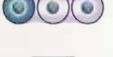
Każda emocja ma moc, która wpływa na rozgrywkę. **Niektóre z tych mocy mają znaczenie tylko wtedy, gdy w grę wchodzi Emocja** , **podczas gdy inne mają ciągłą zdolność, która uruchamia się w określonych sytuacjach.** Siły Emocji są szczegółowo opisane na Arkuszach Emocji.

Kiedy tekst odnosi się do Ciebie, zakłada, że obecnie jest Twoja kolej, a Emocja należy do Twojej drużyny. Kiedy tekst odnosi się do wprowadzenia emocji do gry, oznacza to, że właśnie umieścisz ją na polu emocji na planszy. **Łagodne Emocje wchodzi do gry, gdy zostaną przywołane. Silne Emocje wchodzi do gry, gdy ich Łagodny odpowiednik jest wzmocniony.** Gdy tylko Emocja wejdzie do gry, jest w grze i pozostaje w grze, dopóki nie opuści gry. Przeniesienie emocji z jednego miejsca na drugie nie liczy się jako wejście do gry lub opuszczenie gry.

Kiedy Emocja otrzymuje żeton Intensywności, oznacza to, że otrzymuje premię do swojej Intensywności przekraczającą wartość wydrukowaną na karcie. Żeton Intensywności wpływa tylko na liczbową wartość Intensywności Emocji i nie ma wpływu na próby intensyfikacji, wzmocnienia lub stłumienia. Żeton Intensywności jest odrzucany, jeśli karta Emocji zostaje odrzucona (na przykład, ponieważ została wzmocniona lub stłumiona). W większości przypadków emocja otrzymuje premię do Intensywności, gdy wchodzi do gry, a premia pozostaje taka sama, gdy emocja jest w grze. Niektóre emocje mają bonusy, które zmieniają się dynamicznie i są one zaznaczone w tekście. **Emocja nie może mieć więcej niż jednego żetonu Intensywności, a najwyższa premia do Intensywności, jaką Emocja może uzyskać z żetonu, wynosi 6.**

SŁOWNIK IKON

IKONY SMUTKU

-  Esencja Smutku
-  Użyj zdolności Absorpcji
-  Duch Smutku
-  Ukryta karta aspiracji Smutku
-  Karta Emocji Smutku
-  Odrzuć kartę emocji
-  Karta łagodnych Emocji Smutku
-  Karta silnych Emocji Smutku
-  Znacznik intensywności Smutku
-  Przestrzeń Esencji Emocji Smutku
-  Znacznik mocy Smutku
-  Czerwona Moc
-  Żółta Moc
-  Zielona Moc
-  Niebieska Moc
-  Wzmocnienie
-  Mały fragment tożsamości Smutku
-  Duży fragment tożsamości Smutku
-  Fragment zamykający tożsamość Smutku

WSPÓLNE IKONY

-  Siła woli
-  Wydawaj ambicje
-  Zdobądź ambicję
-  Wspólna karta aspiracji
-  Wydać Siłę Woli
-  Punkt intencji
-  Sfera źródła
-  Premia Sfery
-  Plansza główna
-  Triada
-  Kraina
-  Moc
-  Wprowadź emocje do gry
-  Zyskaj akcję
-  Rozszerz do sąsiednich
-  Zablokowany
-  Ruch
-  Umieść
-  Usuń

IKONY RADOŚCI

-  Esencja Radości
-  Użyj zdolności Absorpcji
-  Duch Radości
-  Ukryta karta aspiracji Radości
-  Karta Emocji Radości
-  Odrzuć kartę emocji
-  Karta łagodnych Emocji Radości
-  Karta silnych Emocji Radości
-  Znacznik intensywności Radości
-  Przestrzeń Esencji Emocji Radości
-  Znacznik mocy Radości
-  Czerwona Moc
-  Żółta Moc
-  Zielona Moc
-  Niebieska Moc
-  Wzmocnienie
-  Mały fragment tożsamości Radości
-  Duży fragment tożsamości Radości
-  Fragment zamykający tożsamość Radości