

I.) Játékvariánsok / Játékosok száma:

Válassz játékmódot: A) – B) – C) – D) között

A.a) NORMÁL játékmód: 4 személy játszik – 1 – 1 Szellemmel (ez van végigvezetve a játék leírásban)

A.b) NORMÁL EXTRA: 2 személy játszik – 2 -2 Szellemmel (ez komoly kihívás, de izgalmas élmény!)

B) Formáló játékmód: az egyik játékos csak egy Szellemet irányítva képviseli DERŰT vagy BORŰT.

B.a) 3 személyes játék esetén a Formáló egy kétfős csapat ellen játszik.

B.b) 2 személyes játék esetén két Formáló egymás ellen játszik.

C.a) KEZDŐJÁTÉK: bevezetés a játékba (csak a legfontosabb dolgok vannak engedélyezve)

C.b) A kezdő játékmód Formálóként is játszható. (a játékosok csak 1 – 1 Szellemet irányítanak)

D) EGYENSÚLY harmadik oldalként kerül a játékba **Derű és Borű mellett**. A játékoszámtól függően használhatjátok az általános szabályok Formázó variánsát.

FONTOS: Egyensúly 2 játékos módban nem játszható, mert kell mindkét szemben álló oldal.

JÁTEKOSOK SZÁMA	3	4	5	6
FORMÁZÓK SZÁMA	3	2	1	0

FONTOS: Az Egyensúly Ereje játékmód nem kompatibilis az alapjáték játékszabályában leírt kezdőjáték szabályaival - csak a teljes változattal játszható.

TIPP: Az alapjátékhoz hasonlóan a Formáló helyett akár 2 Szellemet is irányíthat egy tapasztaltabb játékos.



PLAYER	MODES	TIME
1	Shaper vs. Subconscious vs. 2 Spirits vs. Subconscious	70'
2	Shaper vs. Shaper vs. 2 Spirits vs. 2 Spirits vs. 2 Spirits vs. Subconscious	90'
3	2 Spirits vs. 2 Spirits vs. Shaper vs. 2 Spirits vs. Shaper vs. Shaper vs. Shaper	105'
4	2 Spirits vs. 2 Spirits	120'
5	2 Spirits vs. 2 Spirits vs. 1 Shaper (Balance)	140'
6	2 Spirits vs. 2 Spirits vs. 2 Spirits	160'

Spirit -> A character with a partner
Shaper -> Powerful lone Spirit
Subconscious -> Solo / Co-op AI Opponent

Single player
Team
AI

A JÁTÉK CÉLJA:

BORŰ, DERŰ vagy EGYENSÚLY akkor nyer, ha a játék végén neki van a legtöbb pontja a Személyiségtöredékekből és a Szándékkerékből

Shaper = Formáló
Subconscious = Ego
Spirits = Szellemek

Single player = Egy játékos
Team = csapat
AI = minden

- Spirit -> A Character with a partner = Szellem egy játékosnál
- Shaper --> Powerful lone spirit = Formáló -> Erőteljes magányos szellem
- Subconscious -> Solo / Co-op AI Opponent = Ego -> Szóló és Kooperatív mód

II.) Fő játéktábla előkészületek:

Kövesd az 1) → 7) lépést

1) Az Eredettáblát rakjátok a Fő játéktáblára, szabadon választott állásban **VÁLASSZ a) – b) között**

a) Tegyétek mindegyik Szférába 7 Akaraterőt (lila) jelzőt.

b) Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: Minden Szférára 8 Akaraterőt tegyetek 7 helyett.

FONTOS: Az Eredettábla közepe kezdetben üres



2) A megmaradt Akaraterő (lila) jelzőket és a csapatok Esszenciajelzőit (piros, kék) a játékos területek mellé tegyék, hogy a játékosok könnyedén elérhessék. **Tipp:** kis tábla is lehet tárolni

3) A Pontjelzőket a Szándékkerekük "0" mezőjére tegyék.

KEZDŐJÁTÉK: A Pontjelzőt **NEM** fogjátok használni a kezdőjáték végéig.

Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: Egyensúlynak saját Szándékkereke van, tedd Csapatátlája mellé

4a) Játékos előkészületek:

1) A játékosok Szellemet választanak



4b) Érzelempaklik előkészítése (mindig 16 lapból állnak): VÁLASSZ a) - b) - c) - d) - e) lépésből

1) Az Érzelempaklikat válogassátok ki és keverjétek meg, majd helyezzétek a táblára.

FONTOS: A paklik legfelső lapja mindig képpel felfelé legyen.



a) KEZDŐJÁTÉK: A csapatok mindkét tagjának az alábbi 16 lapból álló paklit állítsátok össze.

DERŰ KEZDŐPAKLI (csapattagonként):

2x Cheerfulness / Vidámság;
2x Courage / Bátorság;
2x Desire / Óhaj;
2x Excitement / Izgatottság;
2x Kindness / Kedvesség;
2x Optimism / Derűlátás;
2x Sociability/ Közvetlenség;
2x Self-Esteem / Önérzet

BORÚ KEZDŐPAKLI (csapattagonként):

2x Anger / Indulat;
2x Bitterness / Keseredettség;
2x Dislike / Ellenszenv;
2x Embarrassment / Feszengés;
2x Jealousy / Féltékenység;
2x Loneliness / Magány;
2x Mistrust / Bizalmatlanság;
2x Pessimism / Borúlátás

b) TIPP: Ha már ismeritek a kezdőjátékot, nyugodtan próbáljátok ki a **Szellemek egyedi (speciális) kezdőpaklikat**. Lásd **Belső világ játékszabály 35. oldal** vagy állítsátok össze saját Érzelem kombinációkat.

c) kézi válogatás pakli: **1)** Pontosan 16 Gyenge Érzelemkártyát használjatok **2)** Azonos Érzelemből legfeljebb 2 darab kerülhet a pakliba

d) véletlenszerű pakli: **1)** Véletlenszerűen húz 16 gyenge érzelemkártyát magadnak

e) Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: **Lásd: EGYENSÚLY Gyenge és Erős érzelemkártyái**

5) Közös Törekvések paklija (lila színű) : **VÁLASSZ a) - b) – c) lépésből**

a) Keverjétek meg a Közös Törekvések pakliját, és tegyék le képpel felfelé mind a 9 lapot egy sorban.

Az első Közös Törekvés



b) KEZDŐJÁTÉK: Keverés előtt távolítsátok el a pakliból a **Reflection / Tükröződés és Sensibility / Érzékenység** lapokat, és csak 7 lapot osszatok.

c) Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: A Közös Törekvésekből vegyék ki a **Reflection / Tükröződés** Törekvést és két másikat véletlenszerűen. Az Egyensúly játékmód csak 6 Közös Törekvésből áll.

6) JÁTÉKOS SORREND MEGHATÁROZÁSA: Válassz a 6.a) – 6.b) - 6.c) lépés között



6.a) Fogjátok a Játékosrend jelölőket és véletlenszerűen határozzátok meg a sorrendet.

Az egyik csapat játékosai jönnek elsőnek és harmadiknak, a másik csapat játékosai pedig másodiknak és negyediknek. **TIPP:** Emlékeztetőül tegyétek játékos sorrendben a jelölőket a tábla mellé.

6.b) Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: Véletlenszerűen határozzátok meg a játékosrendet a szokásos módon (1-3 2-4), majd **EGYENSÚLY** lesz mindig a **harmadik és hatodik**. **FONTOS:** Ha **EGYENSÚLYT Formáló móddal** játsszátok, akkor is így helyeztétek el a Játékosrend-jelölőit.



6.c) Ha **FORMÁLÓ** játék variánst játszottok:

6.c.a) Egy kétszemélyes játékban két Formáló esetén: **1)** Sorsoljátok ki a kezdőjátékost. **2)** Fordítsátok meg a kezdő Formáló Akciókövető-jelölőjét, jelezve, hogy az első körében nem használhatja az Elnyelésképeséget, **3)** és vegyen el 2 ráadás Akaraterőt.

6.c.b) Ha **3 játékos** játszik: **1)** Használjátok 2 játékosrend-jelölőt a Formáló Szellemének- **a Formáló köre mindig az ellenfél csapat játékosai után következik**. **2)** A Formáló mindig 2. és a 4. **FONTOS:** A normál játékhoz hasonlóan az első játékos nem használhatja az Elnyelésképeséget az első körében.

7) Szellemfigurák és a Kezdő Érzelmek lehelyezése variációk Válassz a 7.a) -- 7.d) lépés között

7.a) Normál játék esetén, mikor 4 játékos van és mindenki külön külön szelemet irányít

A Játékosok először eldöntik, hova tegyék a Szellemfigurájukat és Kezdő Érzelmeket ez lesz a kezdő pozíció.

7.b) KEZDŐJÁTÉK: Ha most tanuljátok a Cerebriát, használhatjátok a Belső világ játékszabály 6. - 7. oldal mintát is, így biztosan kiegyenlített feltételekkel induljatok.

7.c) Ha **EGYENSÚLY IS** játszik: **1)** Adjatok minden csapatnak Egyensúly Pontozósegédletet **2)** **EGYENSÚLY, BORÚ és DERŰ** után teszi le Szellemét. **3)** Egyensúly Szellemei bármelyik Határvidékre kerülhetnek, olyanra is, amin már van másik. **4)** Azonban Egyensúly nem tesz le kezdő Érzelmeket.

7.d) További variáns a Szellemek és Kezdő érzelmek lehelyezése

Az első Kezdő Érzelmet a szokásos módon rakd le. A második körödben a Kezdő Érzelmet úgy rakd le, mintha a fennmaradó helyek egyikén lenne egy második Szellemfigurád is. (2 Formáló esetén az első játékos három lehetséges helyből választ, a második a maradék kettőből.)

7.d.a) Normál mód 2 játékos esetén : Ugye normál játékban 2 Szellem van a táblán kezdetben egy oldalon, és a Szellem melletti Triád Birodalomban lévő kártyahelyei valamelyikére kerül a kezdő érzelem (Bleakness **vagy** Brightness). Mivel csak 1 szellemmel játszunk, ezért a második kezdő érzelmet egy olyan kártyahelyre kell rakni, amelyik mellett a határvidéken nincs szellem, de oda került volna az elején.

7.d.b) 3 játékos esetén ugye csak az egyik fél játszik Formálóként, olyankor rá vonatkozik csak ez a feltétel, hisz neki nincs második szelleme, a másik oldalon mindketten irányítanak 1-1 Szellemet.

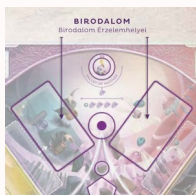
7.d.c) 2 Formáló játékos esetén: 2 játékosnál, mindketten csak 1-1 Szellemet irányítanak. első körben lekerültek a Szellemek és melléjük 1-1 kezdő érzelem, fennmaradt 3 határvidék, ahol még nincs érzelem. A kezdőjátékos még ebből a 3-ból választhat egy Triádot, aminél a szélső helyére - birodalomba - rakja a második kezdő érzelmét, így a másik játékosnak már csak 2 hely marad, amiből választhat.

III.) A játéktábla további felépítése:



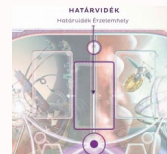
Birodalom:

- 1) Cerebria öt Birodalomra oszlik
- 2) Mindegyik Birodalom saját Akcióval rendelkezik
- 3) A Birodalmat irányító csapat olcsóbban használhatja az Akciót.



Határvidék:

- 1) A Birodalmak között öt Határvidék található.
- 2) A Határvidéken lévő Szellemek és Érzelmek egyik Birodalomhoz sem tartoznak teljes mértékben, **DE** helyzetükből adódóan mindkettőt tudják befolyásolni.



Akaraterő (lila):

- 1) Ez a Cerebriát átjáró energia.
- 2) Akaraterőt közvetlenül a készletből is lehet szerezni, **DE** a játékosok általában az öt Szféra valamelyikéből szereznek Akaraterőt Elnyeléssel.
- 3) Az Akaraterő különféle Akciókra költhető.
- 4) Az elköltött Akaraterő (lila) a készletbe kerül vissza.
- 5) Amikor egy Szféra kifogy az Akaraterőből, Cerebria átél egy Kinyilatkoztatást ==> Ezután a Szférát ismét fel kell tölteni Akaraterővel (lila).

Esszencia (piros/kék):

- 1) Az Érzelmek fenntartásához szükséges életerő.
- 2) A játék során a játékosok a készletükből szereznek Esszenciát **és** a Szellemtáblájukon tárolják azt.
- 3) Időnként ezeket elköltik **és** visszakerülnek a készletbe, **DE** jellemzőbb, hogy egy Érzelemnek adják, erősítve azt.

IV.) Játékos előkészületek:

Kövesd az 1) → 14) lépést

TIPP: kezdőknek azt tanácsoljuk, hogy a Cerebriával még csak ismerkedő játékosok az alábbiak szerint készítsék elő a játékot.

1) CSAPATOK

- 1) A játékosok két egyenlő létszámú csapatra oszlanak, BORÚRA és DERŰRE
- 2) A csapattagok egymás mellé ülnek, közéjük kerül a Csapattáblájuk

FORMÁLÓ játék variáns

- 1) A Formáló válasszon egy oldalt (DERŰ **vagy** BORÚ), és egy Szellemet a választott oldalhoz. Helyezze a Szellem tábláját maga elé
- 2) A Formáló egy Érzelempaklival játszik, 16 Gyenge Érzelemmel. Akárcsak az alapjátéknál, a játékos választhatja az alap ERŰ/BORŰ paklit, **vagy** a választott Szellemhez ajánlott pakliját, **de akár** maga is összeállíthatja azt
- 3) A Formáló ugyanannyi erőforrással kezd mind egy normál Szellem: 4 Akaraterő, 2 Esszencia és 2 Érzelemkártya a kézben.

CSAPATKOMMUNIKÁCIÓ: A játékosok bármilyen információt megoszthatnak csapattársukkal, beleértve a kezükben lévő Érzelemkártyákat is. **Azonban** a csapattagok nem adhatnak egymásnak Esszenciát, Akaraterőt **vagy** kártyákat.

2) A CSAPATTÁBLA felépítése Kövesd 2.1 → 2.4 lépést

- 2.1) Minden játékos a táblája azonos oldalát használja, „A”-t **vagy** „B”-t.
 - 2.2) Mindegyik csapat vegyen el 3 Ambíciójelölőt és tegyék az **AMBITION** táblájukra inaktív oldalával felfelé.
 - 2.3) Mindegyik csapat keverje meg a Rejtett Törekvés pakliját és tegye azt a Csapattáblára.
- FONTOS:** Ne nézzétek meg a pakli legfelső lapját, amíg ki nem választottátok a Szellemeteket és össze nem állítottátok az Érzelempaklitokat!



KEZDŐJÁTÉK: Mielőtt megkevernétek a Rejtett Törekvés paklikat, távolítsátok el belőlük a **Reflection** (Tükröződés) és **Sensibility** (Érzékenység) kártyákat. A Szándékokat a kezdőjátékban nem fogjátok használni.

- 2.4) **Intentions / Szándékok:** Szándékod teljesítéséért pontot kapsz a körödben. (Lásd: Szándékok)

KEZDŐJÁTÉK: **NE használjuk a CSAPATTÁBLÁN** a Szándékok / INTENTIONS csapatszándékait

- 3) Mindegyik csapat vegye maga elé a Töredékeit és az Intenzitásjelölőit.



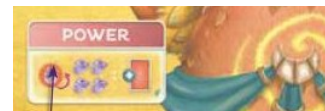
A csapatoknak az Esszenciájuk (kék/piros) is különböző, ezeket a Fő játéktáblára kell helyezni.

4) SZELLEMEK / Szellemtábla (Részletesen: Szellemtábla leírásban)

- 1) A játékosok válasszanak egyet a csapatukhoz tartozó Szellemek közül, amellyel játszani szeretnének.
- 2) A többi Szellem visszakerül a dobozba.
- 3) Vegyétek el a választott Szellemhez tartozó Szellemtáblát és Szellemfigurát
 - A Szellemtáblák „A” oldalán ugyanazok az Akciók érhetőek el
 - A „B” oldalon minden Szellemnél egyedi Szellemakciók szerepelnek
- 4) Mindenki azonos Szellemtábla oldallal játsszon, „A”-val **vagy** „B”-vel.

KEZDŐJÁTÉK: Használjátok a Szellemtáblák „A” oldalát

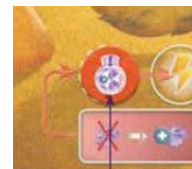
KEZDŐJÁTÉK: SZELLEMTÁBLÁN a **POWER** (Szellem képességei) **NE** használjátok



FONTOS: A Csapattábla választott oldalának **nem kell egyeznie** a Szellemtábla oldalával. Például játszhattok a Szellemek B oldalával és a Csapattábla A oldalával, ahogy szeretnétek.

- 5) Helyezzétek az Akciókövető-jelölőket az ábra szerint a Szellemtáblatokra.

FONTOS: Ez minden körötök elején ide kerül.



6) Vegyetek el 2 Esszenciát és 4 Akaraterőt a közös készletből, helyezétek a Szellemtáblatokra, jelezve, hogy ezek a számotokra elérhető erőforrások.

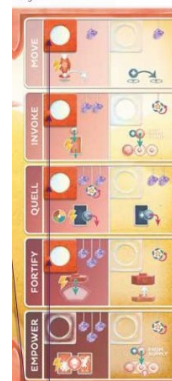


HA EGYENSÚLY IS játszik: A Szellemei 1 DERŰ és 1 BORÚ Esszenciával kezdenek. **Fontos:** A játék során, amikor egy EGYENSÚLY Szellem Esszenciát kap, a játékos dönti el, hogy DERŰ **vagy** BORÚ Esszenciát kapjon, **vagy** (ha többet is kap) vegyesen mindkettőből. Az elérhető Esszencia típusa fontos. Egyensúly Érzelemkártyáin lehet DERŰ **vagy** BORÚ Esszencia is, **de** mindkettő nem!

7) HANGULATJELÖLŐK:

1) Ezekkel a jelölőkkel jelölitek, hogy az 5 Szellemakcióból melyek érhetőek el és melyek lettek fejlesztve.

2) A játékot minden játékos **4 kezdeti Hangulatjelölővel** (fehér) kezdi, amelyet Akciók feloldásához vagy fejlesztéséhez lehet használni.



KEZDŐJÁTÉK: Minden játékos tegye a Kezdeti Hangulatjelölőit a Move (Mozgás), Invoke (Ébresztés), Quell (Elfojtás) és Fortify (Erődítés) Akciókhoz. Ezzel jelezve, hogy ez a 4 Akció feloldott.

TIPP: Tapasztalt játékosoknak nem kell dönteniük a 4 kezdeti Hangulatjelölőjük elhelyezéséről az első játékos köréig.

8) ÉRZELEM KÁRTYAPAKLI

Kövessd a 8.1) → 8.6) lépést

8.1) GYENGE ÉRZELEM KÁRTYAPAKLI

- 1) minden játékos választ magának egy saját paklit (meg vannak különböztetve) →
- 2) mindenki a saját kártyapaklijával játszon. (ez segít, hogy melyik érzelem kihez tartozik, ami hasznos az Érzelemlap eldobásakor, és megkönnyíti az előkészületet és az elpakolást)

Érzelemkártya felépítése:



- Hangulat
- Esszenciahelyek
- Intenzitás értékek
- Kapcsolódó Erős Érzelem
- A keret színe jelzi, hogy az Érzelem a Derűhöz tartozik.
- Érzelemképesség

ÉRZELEMKÉPESSÉGEK HASZNÁLATA:

FONTOS: Ha a szabály másként nem rendelkezik, egy Érzelemképességet akkor használhatsz, ha a csapatodhoz tartozik és a te köröd van.

HA EGYENSÚLY IS játszik: Lásd: EGYENSÚLY Gyenge és Erős érzelemkártyái

8.2) ERŐS ÉRZELEM KÁRTYAPAKLI:

KEZDŐ JÁTÉK: Mivel a **Empower** (Megerősítés) Akció nem része a kezdőjátéknak, az Erős Érzelmekre nem lesz szükség.

- 1) A kártyák, a hátoldalukon a szimbólummal az Erős Érzelmek.
- 2) Ezeket ne használjátok, mikor a játék elején összeállítjátok a paklitokat.
- 3) A paklitokban (ami le van helyezve a táblára) csak Gyenge Érzelmek vannak.
- 4) Ezek a játék során fejlődhetnek Erős Érzelmekké.
- 5) Egyelőre tegyétek félre a csapatotok Erős Érzelmeit.



TIPP: Az erős érzelmek paklit nem kell megkeverni. Valójában hasznos, ha betűrendbe rendezitek.

8.3) SAJÁT ÉRZELEMPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA: 1) Pontosan 16 Gyenge Érzelempaklyát használjatok 2) Azonos Érzelemből legfeljebb 2 darab kerülhet a pakliba

8.4) AZ ÉRZELEMPAKLI JÁTÉKBA HOZATALA

- 1) A játék kezdetén keverjétek meg az Érzelempaklitokat.
- 2) Helyezzétek a Fő játéktábla hozzátok közelebb eső sarkára.
- 3) Húzzatok 2 kártyát kezdőkésznek 4) fordítsátok fel az Érzelempaklitok legfelső lapját.

FONTOS: Az Érzelempaklitok legfelső lapja mindig képpel felfelé van.



8.5) ÉRZELEM HANGULATAI:

- 1) Minden Érzelemhez tartozik egy Hangulat, amit egy adott színű ikon jelképez. DERŰHÖZ és BORŰHOZ ugyanaz a 4 szín tartozik, de különböző ikonokkal.
- 2) Csak a színeknek van hatása a játékmenetre.
- 3) A Hangulat két oldalán található ikonok szimbolizálják a két ellentétes Érzelmet.



8.6) KEZDŐ ÉRZELMEK: A Sivárság (Bleakness) és Fényesség (Brightness) két egyszerű érzelem, amelyek a kezdetekben formálják Cerebriát. **FONTOS:** Ezeket egyik pakliba se tegyétek bele. Helyezzétek a Fő játéktáblára a játék előkészületei során.

9) TÖREKVÉSEK (a feladatok teljesítéséért pontokat kapunk) Kövesd a 9.1) → 9.2) lépést

Mi is az a TÖREKVÉSEK és mire jó? 1) A Szellemek útmutatói a Törekvések kártyalapok, amelyek meghatározzák miért kell küzdeni 2) A játék során lehetőségetek van kiváltani a Kinyilatkoztatásnak nevezett értékelő eseményeket, melyek során a csapatok pontokat kapnak attól függően, hogyan teljesítették a Törekvéseket. **Részletesebben ezekről: A törekvéskártyák leírása és Kinyilatkoztatások**

9.1) A Közös törekvések (lila színű / nyitott lakat):

- 1) A csapatok mindig csak 1 Közös Törekvésért versenyeznek. (Egyensúly nem küzd a Közös Törekvésért)
- 2) A Közös Törekvések képpel felfelé egy sorba vannak rendezve a Fő játéktábla mellett.
- 3) A baloldali az első cél, amelynek teljesítéséért folyik a verseny.
- 4) Miután a Kinyilatkoztatás kiértékelése megtörtént, az aktuális Közös Törekvést le kell fordítani és a következő lesz a cél.

9.2) Rejtett törekvés (kék / narancsos szín / zárt lakat):

1a) Minden csapat rendelkezik Rejtett Törekvéssel. (Egyensúly számára minden a Rejtett Törekvésekről szól)

1b) HA EGYENSÚLY IS JÁTSZIK ezt használd: Keverés előtt el kell távolítani a Reflection - Tükröződés Törekvést DERŰ és BORŰ Rejtett Törekvés paklijából. Így mindhárom csapat 8 Rejtett Törekvés kártyalappal játszik

- 2) Miután letették a Közös Törekvéseket, keverjétek meg a csapatotok Rejtett Törekvéseit és tegyétek képpel lefelé a Csapatlábókra.
- 3) A Csapat tagjai nézzék meg a legfelső lapot ez a csapatotok titkos célja, ezt próbáljátok teljesíteni.
- 4) Bármikor megnézhetitek ezt a felső kártyát.

FONTOS: A Rejtett Törekvések soha nem egyezhet az aktuális Közös Törekvéssel. Ha egyezik, keverjétek újra a paklitokat és nézzétek meg újra a felső lapot. (Ha nem egyezik, akkor hagyjátok a pakli tetején.)



10) JÁTÉKMENET – Játékosrend meghatározása



- 1) Minden Szellemhez tartozik egy Játékosrend-jelölő.
- 2) A DERŰ és BORŰ játékosok felváltva jönnek, a kezdőjátékost véletlenszerűen sorsoljátok.
- 3) Határozzátok meg a sorrendet, és a Játékosrend-jelölőket ilyen sorrendben rakjátok a Fő játéktábla mellé.

FONTOS: 1) A játékosok nem óramutató járása szerint jönnek egymás után, tehát a jelölők emlékeztetnek mindenkit a sorrendre. A játékosrend nem változik a játék alatt. 2) A kezdőjátékos kettővel több Akaraterő-vel (lila) kezd mint a többiek, de az Akciókövető-jelölőjét  le kell fordítani.

11) SZELLEMFIGURÁK és a KEZDŐ ÉRZELMEK LEHELVEZÉSE

KEZDŐJÁTÉK: 1) Helyezzétek le a Szellemlfigurákat a Kezdő Érzelempártyákat a Belső világ Játékszabály 6-7. oldalán látható előkészületi ábra szerint. 2) A Kártyákon lévő Esszenciajelzőket a közös készletből vegyétek el. Ugorjátok át a fejezet további részét **(Folytasd a 12) ponttal)**

1) Minden játékos vegyen el egy Bleakness (Sivárság) **vagy** Brightness (Fényesség) kártyát - a csapatához tartozó kezdő Érzelmét.

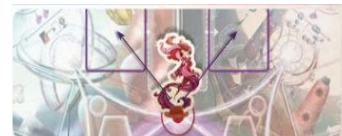
2) **Játékosrendben, minden játékos kövesse az alábbiakat:**

2.1) Helyezd a Szellemlfigurádat az öt Határvidék valamelyik üres mezőjére.

2.2) Helyezd a Kezdő Érzelempártyádat a Határvidéked Érzelm kártyahelyével szomszédos kártyahelyre. (Tehát a Kezdő Érzelmek egy Birodalomban lesz, és nem a Határvidékeden.)

2.3) Helyezz 1 Esszenciát (lila/piros) az Érzelempártya első (árnyékolt) mezőjére a közös készletből.

FONTOS: Ez a kezdő lehelyezés kivételes (lásd jobbra a képet), mert az Érzelempártya egy Birodalom kártyahelyre került. Normál esetben, a Határvidéken lévő Szellemlfigura csak Határvidéken lévő Érzelm kártyahelyre van hatással.



12) BIRODALOM ÉS HATÁRVIDÉK IRÁNYÍTÁSA

• Attól függően, hogy a játékosok hova helyezték a kezdő Érzelmeket, egyes Birodalmak vagy Határvidékek már most az egyik csapat irányítása alá kerülhetnek.

• Ahogy a játékosok manipulálják Cerebria Érzelmét, az irányítás is változik a játék során.

FONTOS: Minden változás után újra kell értékelni a Birodalmak és Határvidékek Irányítását.



KEZDŐ JÁTÉK: A Belső világ 6-7 oldalán lévő előkészületi ábrán a Birodalom és Határvidék Irányításjelölői megfelelően szerepelnek, **de ettől függetlenül olvassátok el ezt a fejezetet.** Az irányítás megértése alapvető fontosságú a játék szempontjából.

12.a) HATÁRVIDÉK IRÁNYÍTÁSA ... számítása, előnye

• A Határvidék irányítását a Határvidéken álló Érzelm kártyahely és a két szomszédos kártyahely (egy-egy a szomszédos Birodalmakból) határozza meg.

• Ez a három kártyahely a Határvidék Triádja.

a) Ha csak egy csapatnak vannak Érzelmek a Triádban, akkor az a csapat irányítja a Határvidéket.

b) Ha mindkét csapatnak vannak Érzelmek a Triádban, hasonlítsátok össze az Intenzitásukat.



TRIÁD Csak az ezen a 3 kártyahelyen lévő Érzelmek befolyásolják ezt a Határvidéket.

Az intenzitás összehasonlítása, számítása:

1) Minden Érzelmén van bizonyos számú Esszencia, balról-jobbra feltöltve a lehetséges mezőket.

2) Az utolsó feltöltött mezőn lévő Esszencia jelzi az Érzelm **Intenzitását**. Például az ábrán a Affection (Vonzalom) Intenzitása 2.

3) Adjátok össze a csapatok összes Intenzitását a Határvidék Triádjában. A nagyobb összértékű csapat irányítja a Határvidéket.

4) Használjátok a kétoldalú Határvidékirányítás-jelölőt az irányító csapat jelöléséhez.

5) Ha két csapat Intenzitása megegyezik **vagy** egyik sem rendelkezik Érzelmekkel a Triádban, egyik csapat se irányítja a Határvidéket, és az Irányításjelölőt tegyétek a tábla mellé. ==> (lapozz!)



Egy Határvidék irányításának előnyei

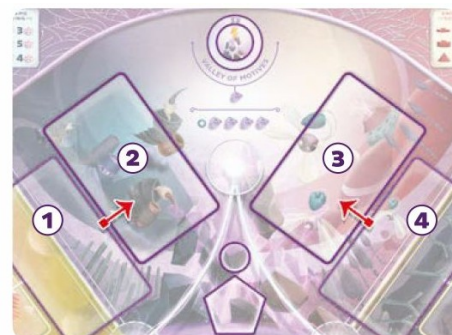
- Törekvés feltétele lehet. (lakattal jelzet kis kártyalapok kék, narancs, lila)
- Az Elnyelés képességgel 1 extra Akaraterőt (lila) kapsz, ha Szellemfigurád a Határvidéken **vagy** szomszédos mezőn áll. Ez részletesen kifejtésre kerül a Belső világ játékszabály 22. oldalon.

12.b) BIRODALOM IRÁNYÍTÁSA (Ezt a Birodalmat a 4 kártyahely és a benne lévő Erőd befolyásolja)

- Amint látható (képen jobbra), egy Birodalomra 4 Érzelekártyahely van hatással - kettő a Birodalomban, és egy mindkét Határvidékén.
- Azonban a Határvidékeken lévő Érzelem blokkolható: ha a velük szomszédos, már a Birodalomban lévő kártyahelyen ellentétes Érzelem található.

FONTOS: A blokkolt Érzelem továbbra is befolyásolja ezt a Határvidéket és lehetséges, hogy a szomszédos másik Birodalmat is.

FONTOS: A saját érzelmeiteket nem blokkolhatjátok.



Az ① kártyahelyen lévő Érzelem hat a Birodalomra, amennyiben nincs ellentétes Érzelem a ② kártyahelyen.

A ④ kártyahelyen lévő Érzelem hat a Birodalomra, amennyiben nincs ellentétes érzelem a ③ kártyahelyen.

ERŐD SZEREPE:

- A Határvidékkel ellentétben **egy Birodalmat befolyásolhat egy Erőd is.**
- Minden Birodalomnak van egy helye egy Erődnek, amelyet az **Fortify / Erődítés** Szellemakcióval építhettek.



Egy Erőd +1 Intenzitást ad.

FONTOS: Az Erőddel rendelkező csapat +1-et **vagy** +2-t adhat az Intenzitásához az Erődtől függően. Ezt a bónuszt egy jelölő mutatja a táblán.

FONTOS: A bónusz hozzá kell adni a csapat Intenzitásához, amikor meghatározzátok, hogy ki irányítja a Birodalmat.

A Birodalom irányításának számítása:

- 1) Adjátok össze az Érzelmek Intenzitását a Birodalomban és a **nem blokkolt** Érzelmekét a szomszédos Határvidéken, plusz az Erőd bónuszát.
- 2) **Amelyik nagyobb Intenzitással rendelkezik, az irányítja a Birodalmat.**
- 3) Használjátok a Birodalomirányítás-jelölőt ennek jelzésére.
- 4) Ha az Intenzitások egyenlőek, akkor egyik csapat sem irányítja a Birodalmat és az Irányításjelölőt tegyétek félre.



PÉLDA:

- 1 Vonzalom (**Affection**) blokkolja Félelmet (**Fear**) a bal Határvidéken
- 2 Ezért BORÚ csak a jobb oldali Ellenszenvet (**Dislike**) és Sóvárgást (Craving) számíthatja be.
- 3a) BORÚ összes Intenzitása 2. DERÚ Intenzitása 2 + 1 az Erőd miatt, tehát DERÚ irányítja a Birodalmat.
- 3b) Az Erőd nélkül DERÚ és BORÚ egyaránt 2-vel rendelkezne, így egyikőjük se irányítaná a Birodalmat.



Egy Birodalom irányításának előnyei

- Törekvés feltétele lehet. (lakattal jelzet kis kártyalapok kék, narancs, lila)
- A Birodalomhoz tartozó Birodalomakció használatának költsége 1 Akaraterővel (lila) kevesebbe kerül

13) KEZDETI SZELLEMAKCIÓK – (a játékosok kezdő lépései) Válassz 1) – 2) – 3) között

FONTOS: Minden játékos a Szellemakcióin lévő **4 Kezdeti Hangulatjelölővel** kezdi a játékot.

A Szellemakciók **FELOLDÁSÁT** és **FEJLESZTÉSÉT** **Lásd: Szellemakciók és Hangulatjelölők**

1) KEZDŐ JÁTÉK: Ha még tanuljátok a játékot, akkor a Szellemtáblátok előkészítésekor már feloldottátok a 4 Szellemakciót.

2) Kezdeti Szellemakció variáns: Kezdhettek úgy, hogy 4 Szellemakciót feloldotok **vagy** Kevesebbet oldotok fel mint 4 és néhányat közülük fejlesztetek.

3) Tapasztalt játékosoknak variáns: Nem kell kiválasztani Szellemakcióikat és fejlesztéseiket, elég az első játékos köre előtt. **1)** Minden játékos húzzon fel kezdő kéznek 2 Érzelmet **2)** Játékos sorrendben minden játékos tegye le a 4 Kezdeti Hangulatjelölőjét a Szellemakcióira.

14) ELLENŐRZŐ LISTA – Ha mindent jól csináltál a játékos az alábbiakkal kezdenek:

- 1) 2 Érzelempártya a kézben
- 2) 2 Esszencia (kék; piros) a Szellemtáblán
- 3) 4 Akaraterő (lila) a Szellemtáblán (6 Akaraterő a **kezdőjátékosnak**)
- 4) 4 Kezdeti Hangulatjelölő Szellemakcióikon (fehér kör egy négyzetben)