

Ebben a változatban az Ego ellen játszottok. **BORÚVAL vagy DERŰVEL** is játszhattok.

Az ellenfél oldal – Ego – saját maga irányítja a játékot. Az Ego mindig két Szellemet irányít.

- A.a) Egy játékos esetén a játékos 2 Szellemet irányít
- A.b) Két játékos esetén a játékosok 2 Szellemet irányítanak,
- A.c) Egy játékos 1 Szellem irányításánál a Formáló szabályai szerint játszik.

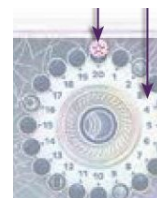
B) AJÁNLOTT ELŐKÉSZÜLETEK AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ
B.a) Játszd a szóló játékmódot, a **Formáló szabályai** szerint (a játékos(ok) csak 1 – 1 Szellemet irányítanak)
B.b) Alkalmazzátok a **Kezdőjáték szabályait** (csak a legfontosabb dolgok vannak engedélyezve)

FŐ JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÜLETEK Kövess az 1) → 8) lépést

1) Az Eredettáblát rakjátok a Fő játéktáblára, szabadon választott állásban. Tegyétek mindegyik Szférába 7 Akaraterőt (lila) jelzőt.
FONTOS: Az Eredettábla közepe kezdetben üres



2) A megmaradt Akaraterő (lila) jelzőket és a csapatok Esszenciajelzőit (piros, kék) a játékos területek mellé tegyétek, hogy a játékosok könnyedén elérhessék.



3) A Pontjelzőket a Szándékkerekük "0" mezőjére tegyétek.
KEZDŐJÁTÉK: A Pontjelzőt **NEM** fogjátok használni a kezdőjáték végéig.

- 4) Játékos előkészületek:**
- A játékosok **1)** Szellemet választanak; **2)** előkészítik az Érzelempaklikat.
 - Az Érzelempaklikat válogassátok ki és keverjétek meg, majd helyezétek a táblára.
- FONTOS:** A paklik legfelső lapja mindig képpel felfelé legyen.



Vegyétek el egyet az Egohoz tartozó valamennyi Érzelemből, keverjétek meg, és alkossatok egy Érzelempaklit Egonak. FONTOS: A paklik legfelső lapja **NE LEGYEN** képpel felfelé.

Érzelempaklik előkészítése: (kezdőjáték, szellem specifikus, kézi válogatás, véletlenszerű)

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

DERŰ KEZDŐPAKLI (csapattagonként):	BORÚ KEZDŐPAKLI (csapattagonként):
2x Cheerfulness / Vidámság; 2x Courage / Bátorság;	2x Anger / Indulat; 2x Bitterness / Keseredettség;
2x Desire / Óhaj; 2x Excitement / Izgatottság;	2x Dislike / Ellenszenv; 2x Embarrassment / Feszengés;
2x Kindness / Kedvesség; 2x Optimism / Derűlátás;	2x Jealousy / Féltékenység; 2x Loneliness / Magány;
2x Sociability / Közvetlenség; 2x Self-Esteem / Önérzet	2x Mistrust / Bizalmatlanság; 2x Pessimism / Borúlátás

VÁLTOZTATÁSOK AZ ÉRZELEMKÉPESSÉGEKBEN

1) Ego Érzelmének képességeit hagyjátok figyelmen kívül, akkor is, ha a játékosokra van hatással.
2) A játékosokhoz tartozó Érzelmek érvényben maradnak, akkor is, ha EGO-ra vannak hatással.

TIPP: EGO ellen ajánlott a kezdőjáték paklijaival játszani. **Ha mégis az összes Érzelemmel játszottok, az alábbi változtatásokat kell végrehajtani:**

DERŰ: Derű Érzelmek, melyek Biztonsággal (Safety) szomszédosak, mindig az utolsó Ego Elfojtásának prioritásában, és Egonak 2 Akaraterőbe kerül elfojtani ezeket, amit a saját készletéből kell fizetnie. Ha Egonak nincs 2 Akaraterője, a Biztonság melletti Derű Érzelmek nem lehetnek Elfojtás Akció célpontjai.

BORÚ: Féltékenység (Jealousy) / Irigység (Envy), Bizonytalanság (Insecurity) / Kétség (Doubt), Unalom (Boredom) / Közömbösség (Indifference), Büntudat (Guilt) / Lelkifurdalás (Remorse) és Félelem (Fear) / Rettegés (Panic) Érzelmeknek nincs hatása Egora, ezért nem ajánljuk őket.

3) Ha mégis játszottok velük, 2 AE-t kaptok, mikor egy ilyen Érzelmet kijátszottok, az eredeti képességük helyett.

5) Közös Törekvések paklija: Keverjétek meg a Közös Törekvések pakliját, és tegyék le képpel felfelé mind a kilenc lapot egy sorban.

Az első Közös Törekvés



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

6) Keverjétek meg a 12 Műveletkártyát. Lefelé fordítva, az alábbi módon rendezzék őket: a legfelső kártyán a szimbólum felül, a következő kártyán a szimbólum alul, és így tovább, a teljes pakliban váltakozva. Helyezzétek a lefelé fordított paklit a Fő játéktábla közelébe.



7) Szellemfigurák és a Kezdő Érzelmek lehelyezése **Kövesd a 7.1) - 7.7) lépést**

Helyezzétek el a **Bleakness - Sivárság / Brightness - Fényesség** Érzelmeket az alábbiak szerint:

7.1) Véletlenszerűen válasszatok ki egy Birodalmat. Véletlenszerűen helyezzétek 1 Sivárságot és 1 Fényességet a Birodalom 2 kártyahelyére.

7.2) Véletlenszerűen válasszatok egy második és egy harmadik Birodalmat. Tegyetek egy Sivárságot a második Birodalomba, egy Fényességet a harmadik Birodalomba. Ezeket a kártyákat úgy kell elhelyezni, hogy mind a négy Kezdő Érzelem különböző Triádba kerüljön. Általában többféle megoldás létezik, véletlenszerűen válasszatok közülük.

7.3) Ellenőrizzétek 1 Birodalmat és 2 Határvidéket irányít Ború, 1 Birodalmat és 2 Határvidéket irányít Derű.

7.4) Ego egyik Szellemfiguráját helyezzétek az Ego által irányított Birodalom Szellemhelyére. Ez a **Befolyásoló Szellem.** (Ez az egyetlen Szellemfigura, ami Birodalomban kezd).

7.5) Ego másik Szellemfiguráját helyezzétek az Ego másik Érzelméhez legközelebbi Határvidékre. Ez a **Kapuőr Szellem.**

7.6.a) Ha két Szellemmel játszotok, helyezzétek fel őket a két Érzelmekhez legközelebbi Határvidékekre.

7.6.b) Ha Formálóként játszol, akkor válassz a két mező közül.

7.7) Mivel TE vagy mindig a kezdőjátékos, 6 Akaraterővel és Elnyelés nélkül kezdesz az első körödben.

8) Fedjétek fel az első Műveletkártyát, de ne hajtsátok végre, és helyezzétek a Műveletpakli mellé.



A JÁTÉKTÁBLA TOVÁBBI FELÉPÍTÉSE:



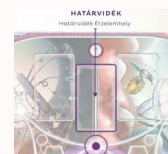
Birodalom:

- 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 Szellemelek 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 Érzelmeknek adják, erősítve azt.

JÁTEKOS ELŐKÉSZÜLETEK:

Kövessd az 1) → 14) lépést

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

1) CSAPATOK

- A játékosok két egyenlő létszámú csapatra oszlanak, **BORÚRA és DERŰRE**
- 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.

CSAPATKÖZVETLEN KÖZVETLEN: A játékosok bármilyen információt megoszthatnak csapatársukkal, beleértve a kezükben lévő Érzelemkártyáikat is. **Azonban** a csapattagok nem adhatnak egymásnak Esszenciát, Akaraterőt **vagy** kártyákat.

2) A CSAPATTÁBLA

EGO NEM használ Csapattáblát és Ambíciójelölőket.

KEZDŐJÁTÉK: Nem használjuk a CSAPATTÁBLÁN a **INTENTIONS** csapatszándékait

2.1) Használd a csapattábla **A vagy B** oldalát.

2.2) Vegyél el 3 Ambíciójelölőt **és** tedd az **AMBITION** táblájukra inaktív oldalával felfelé.

2.3) Keverjétek meg a Rejtett Törekvés pakliját **és** tegye azt a Csapattáblára. **FONTOS:** Ne nézzétek meg a pakli legfelső lapját, amíg ki nem választottátok a Szellemeket **és** össze nem állítottátok az Érzelempaklitokat!



Keverjétek meg EGO Rejtett Törekvéseit, és tartsátok őket lefelé fordítva a közelében.

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



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

A csapatok Esszenciáit a Fő játéktáblára kell helyezni.

4) SZELLEMEK / Szellemtábla

Ego nem használ Szellemtáblát. **1)** Használjátok egy véletlenszerűen választott Erős Érzelemkártya hátoldalát az Akaraterőinek a tárolására (Elnyeléssel, **vagy** sikertelen Különleges Művelettel szerzett). **2)** Tegyétek ezt az Akaraterő-tartó kártyát a Műveletpakli mellé.



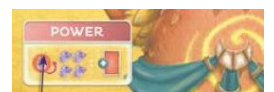
1. A játékosok válasszanak egyet a csapatukhoz tartozó Szellemek közül, amellyel játszani szeretnének.
2. A többi Szellem visszakerül a dobozba.
3. Vegyétek el a választott Szellemhez tartozó Szellemtáblát és Szellemfigurát
 - A Szellemtáblák A oldalán ugyanazok az Akciók érhetőek el
 - A B oldalon minden 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 képességeit) **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.

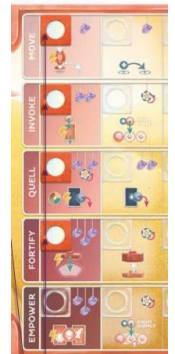


6) Vegyetek el 2 Esszenciát és 4 Akaraterőt a közös készletből, helyezzétek a Szellemtáblatokra, jelezve, hogy ezek a számotokra elérhető erőforrások.

EGO-nak **nincsenek kezdő erőforrásai.** **FONTOS:** Amikor EGO-nak Esszenciára van szüksége, csak elveszi a saját készletéből. Nem kell úgy szereznie Esszenciát, mint a játékosoknak.

7) HANGULATJELÖLŐK:

- Ezekkel a jelölőkkel jelölitek, hogy az 5 Szellemakcióból melyek érhetőek el és melyek lettek fejlesztve.
- 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 Kövesd 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 játsszon. (ez segít, hogy melyik érzelem kihez tartozik, ami hasznos az Érzelemlap eldobásakor, és megkönnyíti az előkészületet és az elpakolást)

Érzelempaklya felépítése:



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

ÉRZELEMPÉSSÉGEK HASZNÁLATA:

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



8.2) ERŐS ÉRZELEM KÁRTYAPAKLI:

Tegyétek vissza az EGO-hoz tartozó Erős érzelmeket a dobozba; EGO nem használja ezeket.

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

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



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

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

8.4) AZ ÉRZELEMPAKLI JÁTÉKBA HOZATALA

- 1) A játék kezdetén keverjétek meg az Érzelmpaklitokat.
- 2) Helyezzétek a Fő játéktábla hozzátok közelebb eső sarkára.
- 3) Húzzatok 2 kártyát kezdőkéznak
- 4) Fordítsátok fel az Érzelmpaklitok legfelső lapját.

FONTOS: Az Érzelmpaklitok legfelső lapja mindig képpel felfelé van.

8.5) ÉRZELEM HANGULATAI:

• Minden Érzelmehez tartozik egy Hangulat, amit egy adott színű ikon jelképez. DERŰHÖZ és BORŰHOZ ugyanaz a 4 szín tartozik, de különböző ikonokkal.

• Csak a színeknek van hatása a játékmenetre.

• A Hangulat két oldalán található ikonok szimbolizálják a két ellentétes Érzelmet.



8.6) KEZDŐ ÉRZELMEK: A Sivárság (Bleakness) és Fényesség (Brightness) két egyszerű érzelmek, amelyek a kezdetekben formálják Cerebráciát. **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. **Részletesen ezekről: A törekvéskártyák leírása és Kinyilatkoztatások / Ego 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.
- 2) Miután letették a Közös Törekvéseket, keverjétek meg a csapatok Rejtett Törekvéseit és tegyétek képpel lefelé a Csapatlábókra.
- 3) A Csapat tagjai nézzék meg a legfelső lapot ez a csapatok titkos célja, ezt próbáljátok teljesíteni.
- 4) Bármikor megnézhetitek ezt a felső kártyát.

EGO Rejtett Törekvéseit lefelé fordítva a közelében van.

FONTOS: A Rejtett Törekvésedet 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) JÁTÉK MENET – Játékossorrend meghatározása

FONTOS: A kezdőjátékos kettővel több Akaraterővel (lila) kezd mint a többiek, **de** az Akciókövető jelölőjét le kell fordítani.



A TE csapatod lép elsőnek és harmadiknak, akkor is, ha a Formálóként játszol.

A Határvidéken kezdő **Kapuőr Szellem** a második, és a Birodalomban kezdő **Befolyásoló Szellem** a negyedik.

FONTOS: A játékosok sorrendje nem változik és a Játékossorrend-jelölőket most is érdemes alkalmazni.

TIPP: Úgy is jelölhetitek az aktuális Szellem körét, hogy felcsúsztatjátok a sor fölé az aktuális Szellem jelölőjét, majd a Szellem köre végén visszacsúsztatjátok a sorba.

11) SZELLEMFIGURÁK és a KEZDŐ ÉRZELMEK LEHELVEZÉSE

KEZDŐJÁTÉK: 1) Helyezzétek le a Szellemsfigurákat a Kezdő Érzelemkártyákat 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 Szellemsfigurádat az öt Határvidék valamelyik üres mezőjére.

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

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

FONTOS: Ez a kezdő lehelyezés kivételes (lásd jobbra a képet), mert az Érzelemkártya egy Birodalom kártyahelyre került. Normál esetben, a Határvidéken lévő Szellemsfigura 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 Érzelmait, 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.



Egy Határvidék irányításának előnyei

• Törekvés feltétele lehet. (lakattal jelzet kis kártyalapok kék, narancs, lila)

• Az Elnyelés képességgel 1 extra Akaraterőt (lila) kapsz, ha Szellemsfigurád a Határvidéken **vagy** szomszédos mezőn áll. Ez részletesen kifejtésre kerül a Belső világ játékszabály 22. oldalán.

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

- Amint látható (képen jobbra), egy Birodalomra 4 Érzelemkártyahely 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.

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 Határvidékén, plusz az Erőd bónuszát.
- 2) **Amelyik nagyobb Intenzitással rendelkezik, az irányítja a Birodalmat.**
- 3) Használjátok a Birodalomirányítás-jelölőt ennek jelzésére.
- 4) Ha az Intenzitások egyenlők, akkor egyik csapat sem irányítja a Birodalmat és az Irányításjelölőt tegyétek félre.



PÉLDA: 1) Affection (Vonzalom) blokkolja **Fear** (Félelmet) a bal Határvidéken
2) Ezért BORÚ csak a jobb oldali **Dislike** (Ellenszenvet) és **Craving** (Sóvárgást) 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 előnye

- Törekvés feltétele lehet. (lakattal jelzet kis kártyalapok kék, narancs, lila)
- A Birodalomhoz tartozó Birodalomakció használatának költsége 1 AE-vel (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: Szellemtáblátok előkészítésekor már feloldottátok a 4 Szellemakció.

2) Kezdeti Szellemakció variáns: 2.a) Kezdhettek úgy, hogy 4 Szellemakciót feloldotok **2.b)** 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 Érzelmeket **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:

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

JÁTÉKMENET – A játékosok körei a játék elején felállított sorrendben következnek.



EGY JÁTÉKOS KÖRÉNEK ÁTTEKINTÉSE

Kövesd az 1) → 3) lépést



1) Egy játékos a körödben 3 Akciót hajthat végre:

TIPP: Használd az Akciókövető-jelölőt, hogy számon tartsd, hány Akciót használtál el.

2) A játékos a körében A – B – C képességeket tud használni: Alkalmazhatód az „a – b – c” lépéseket

a) Egy Akciót többször is választható. (10 lehetséges Akció közül lehet választani)

a1) 5 Szellemakció **Lásd: Szellemakciók és Hangulatjelölők és Lásd: Szellemtábla leírás**

a2) 5 Birodalomakció, (5 Birodalom alapján a Fő játéktáblán) **Lásd: Birodalomakciók**

b) Ambícióképesség használata **Lásd: Ambícióképesség**

1 Az elérhető Ambícióképességedet bármely Akció előtt **vagy** után használható

2 Minden Ambícióképességet **körönként csak egyszer** lehet használni.



c) Elnyelésképesség (Akaraterő és más erőforrások szerezhetőek, valamint kiválthatja a Kinyilatkoztatást, mikor a Szféra kiürül) **Lásd: Az elnyelésképesség**

1) **Körönként csak egyszer lehet használni**

2) Bármely Akció előtt **vagy** után használható

3) Kinyilatkoztatásnál Töredékeket adhattok a Személyiséghez.

FONTOS: 1) Ha egy játékos a körében kiváltja a Kinyilatkoztatás (Szféra kiürülése) pontozó eseményt, azt azonnal végre kell hajtani, 2) majd a játékos köre folytatódik.



3) A köröd végén:

1) Fordíts egy Ambíciójelölőt az “elérhető” oldalára **vagy** húzz 2 Érzelemkártyát.

2) Ha 0 Akaraterőd (lila) van, kapsz 1-et.

3) Ha szükséges, fordítsd az Akciókövető-jelölődet az Elnyelés elérhető oldalára.

Példa: Delight (Gyönyör) végrehajtott 2 Akciót. Még 1 Akció maradt és még az Elnyelésképesség is elérhető.

Miket tud csinálni?

A) Egy tipikus körben valamilyen módon szeretnél hatni az Érzelmekre.

a1) Egy Határvidéken lévő Érzelem kártyahelyre hathass, a Határvidék Szellem mezőjén kell lenned

a2) Egy Birodalomban lévő valamelyik Érzelem kártyahelyre hathass, abban a Birodalomban kell lenned.

B) Előfordulhat, hogy Akció felhasználásával kell mozgatnod a Szellemfigurádat.

C) A legtöbb Akcióhoz Akaraterő szükséges, azaz valószínűleg szeretnél néhányat szerezni az Elnyelésképesség használatával.

D) Továbbá vannak Akciók, melyekkel Akaraterőt vagy Esszenciát szerezhetsz a közös készletből.



EGO KÖRÉNEK RÖVID ÁTTEKINTÉSE – Részletesen: Ego körének áttekintése Kövesd az 1) és 2) lépést

1) A kör elején:

1.1) Ellenőrizzétek a Közös Törekvést.



1.2) Fedjétek fel a következő Műveletkártyát és

helyezzétek az előző körben (vagy az előkészület során) fedfedett mellé. Ez a kártya fejjel lefelé lesz.

1.3) MŰVELET: Hajtsátok végre Ego Akcióit, amelyeket a Műveletkártya-párok határoznak meg.

Ego Akció lépései 3 részből állnak. **Lásd: Ego körének áttekintése**

1) Kiszemelt törekvés meghatározása

2) 4 ALAP AKCIÓ és TÖBB ALAP AKCIÓ és KUDARCOK és PONTOK

3) Ha nem tudja végrehajtani Különleges műveletté válás

2) A kör végén:

2.1) **Mozgás:** Ha a Szellem nem mozgott a körében, ellenőrizzétek, hogy most mozog-e.

2.2) **Elnyelés:** Vegyetek le egy Akaraterőt az egyik szomszédos Szféráról.

2.3) **Lezárás:** Dobjátok el mindkét Műveletkártyát, majd fordítsatok fel egy újat.

A JÁTÉK VÉGE + VÉGSŐ PONTOZÁS + NEHÉZSÉG NÖVELÉSE, CSÖKKENTÉSE

A JÁTÉK VÉGE A Cerebria játék **háromféle módon** érhet véget: **Válassz az 1) - 3) lépést**

1) Az utolsó Közös Törekvés is kiértékelésre került: A játék véget ér, ha egy Kinyilatkoztatás után nincs több Közös Törekvés, mert az utolsó Közös Törekvés is kiértékelésre került, **vagy** mert az utolsó el lett távolítva a Kinyilatkoztatás során.

2) Egy csapatnak kellene Kisebb vagy Nagyobb Töredék egy Kinyilatkoztatás alatt, de már nem áll rendelkezésükre abból a típusból: Ebben az esetben a csapat a Záró Töredékét adja hozzá a Személyiséghez, miután minden más töredék, beleértve az Erődöket is, hozzáadásra került. Abban a nagyon ritka esetben, ha mindkét csapat hozzáadhatná a Záró Töredékét, a Kinyilatkoztatást kiváltó csapat adja hozzá a Záró Töredékét és a másik csapat kap 4 pontot. A Szándékkerekükön rögzíthetik ezeket a pontokat.

3) Ha a játékosok elérik vagy meghaladják a 20 pontot a Szándékkerekén. **Fontos:** Ego a Szándékkerekét csak a pontjai számolására használja, nem tudja kiváltani vele a játék végét.

FONTOS: Ha bármelyike bekövetkezik, **az aktív játékos még befejezi a körét.** Ezt követi a végső pontozás.

MEGJEGYZÉS: Lehetséges, hogy valamelyik játékosnak eggyel kevesebb köre lesz, mint a másiknak.

VÉGSŐ PONTOZÁS Kövesd az a) → c) lépést

a.1) A Személyiségben lévő Töredékek pontjait hozzá kell adni a Szándékkerekén addig szerzett pontokhoz. Használhatjátok a Kereket a pontok összegzésére. Csak tartsátok fejben, hányszor ment körbe a jelölő.

a.2) Ego a táblán maradt Erődjeiért is kap pontot:

- 2 pont minden Kisebb Töredék Erődért
- 4 pont minden Nagyobb Töredék Erődért

b) Döntetlen esetén a Záró Töredéket felrakó csapat nyer.

c) Ha nem került fel Záró Töredék, a játék eldöntetlenül, Cerebria tökéletes egyensúlyával ér véget.

A PONTOZÁS AZ ALÁBBIAK SZERINT ZAJLIK:



3 pont minden Kisebb Töredékért.

5 pont minden Nagyobb Töredékért.

4 pont a Záró Töredékéért (ha van) a csapatnak.

NEHÉZSÉG / Játék skálázása

A játék "közepes nehézségű". Az alábbiak szerint tudjátok növelni vagy csökkenteni a nehézséget.

Az első alkalmakkor tanácsos az alábbi sorrend betartásával módosítani a szabályokon, de később szabadon keverhetitek ezeket, ahogy jobban megfelel nektek.

NEHÉZSÉG NÖVELÉSE (1 - 7)

1. Ego 2 Akaraterővel kezd.
2. Ego Kezdő Érzelmeinek fokozása maximális a kezdéskor.
3. Ego kap egy Akaraterőt minden alkalommal, amikor egy bónusz ikont elér a Szándékkerekén.
4. Ha a Hatás vizsgálatakor több egyforma Hatás lehet a Kiszemelt Törekvésre, akkor a következő Közös Törekvés szerinti Hatást válasszátok a Közös Törekvés sorban. További egyenlőségek esetén mindig a következő Törekvést vizsgáljátok. Ha még mindig több lehetőség van, akkor a Birodalmaknál, végül a Határvidékeknél ismertetett módon döntsetek. Csak akkor lehet egyenlő a Hatás, ha mindezek után is egyenlőség áll fenn a Törekvéseknél.
5. Ego 1 Kisebb Töredékkel a Személyiségben kezdi a játékot.
6. Ego 1 további Akaraterőt kap minden Kinyilatkoztatás után.
7. Ego megtartja mindkét Akaraterőt, mikor elnyel 2 Akaraterőt.

NEHÉZSÉG CSÖKKENTÉSE (1 - 3)

1. Egonak mindkét Akaraterőt eldobja, mikor elnyel 2 Akaraterőt.
2. Ego nem kap pontot az Akaraterőiért a Kinyilatkoztatás 2. lépésében.
3. Ego csak 1 pontot kap a Kisebb Töredék Erődért és 2 pontot a Nagyobb Töredék Erődért a játék végén