

# CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

THE CARD GAME

RULEBOOK



∞ ГЕЙМДИЗАЙН ∞  
ФРЕДЕРИК ШЕБЕРЛЬ

С ИСТВАНОМ ПИЧИ, РИЧАРДОМ АМАННОМ,  
ВИКТОРОМ ПЕТЕРОМ

∞ АРТ ∞  
ВИЛЛУ ФАРКАС  
ДЖЕЙМИ СИЧЕЛ И ПЕДРО А. АЛЬБЕРТО



MINDCLASH  
GAMES

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК: МЕДВЕДЕВ Е.С.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

### 48 КАРТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ

16 карт  
Мягких светлых  
эмоций



16 карт  
Сильных  
светлых эмоций



16 карт эмоций  
Блаженства



### 48 КАРТ НЕГАТИВНЫХ ЭМОЦИЙ

16 Карт Мягких  
негативных  
эмоций



16 карт  
Сильных негативных  
эмоций



16 карт  
Уныния



5 карточек -  
памяток



40  
Фрагментов  
светлой  
Личности



40  
Фрагментов  
тёмной  
Личности



1 Маркер  
настроения



## ВВЕДЕНИЕ

Наши эмоции рождаются как реакция на воздействие внешнего мира. Один и тот же импульс может по-разному влиять на каждого человека, но только от вас (и, возможно, иногда от ваших оппонентов) зависит, какие эмоции будут доминировать в вашем сознании. Вы будете угрюмым и унылым человеком или веселым и беззаботным? Может быть, здоровое сочетание того и другого? Стройте свой образ мышления так, как вам нравится, экспериментируйте с эмоциями других игроков и побеждайте в игре самой продвинутой Личностью.

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

**Светлые эмоции**

Карты с красной яркой рамкой

**Тёмные эмоции**

→ Карты с тёмной синей рамкой

**Вибрации**

→ Набор эмоций



Красные вибрации

Жёлтые вибрации

Зелёные вибрации

Синие вибрации

**Умонастроение**

→ До 4 карт Эмоций в игровой зоне перед игроками.

**Стопки Импульсов**

→ 3 стопки перевёрнутых карт Эмоций.

**Импульс**

→ 3 открытые карты под колодой Импульсов доступны для действия Импульса.

**Цикл**

→ Игровая фаза игры, в которой игроки совершают ходы по очереди.

**Фрагмент Личности**

→ Используется для отслеживания результатов игроков и использования способностей Амбиции.

**Откровение**

→ Подсчёт очков в игре, конец Цикла.



## ∞ ПОДГОТОВКА И НАЧАЛО ИГРЫ ∞

1. Перетасуйте 96 карт Эмоций.
2. Разделите их на 3 стопки случайным образом и сдвиньте их так, чтобы были видны рубашки всех карт, как показано на рисунке.
3. Каждая стопка должна состоять из количества карт, равного количеству игроков плюс два. Это стопки Импульсов.
4. Поместите одну карту эмоций лицевой стороной вверх под каждой стопкой. Эти 3 открытые карты Эмоций станут Импульсами.
5. Раздайте каждому игроку в закрытую по 4 карты Эмоций. Эти карты не нужно показывать, если на самой карте не прописано иначе. Игроки могут совершить передачу один раз, сбросив всю свою руку и вытянув 4 новые карты из основной колоды до начала первого хода.

6. Положите оставшуюся колоду над стопками Импульсов лицевой стороной вниз. Это основная колода.
7. Оставьте немного свободного места рядом с основной колодой для стопки сброса.
8. Определите начальное настроение с помощью подбрасывания монеты-маркера. Поместите его с другой стороны основной колоды. Маркер настроения определяет принадлежность бонусных Фрагментов Личности, полученных во время откровения (см. Откровение - подсчёт очков).
9. Разместите Фрагменты Личности в пределах досягаемости для всех игроков.
10. Определите Начиначающего игрока. Игроки ходят по часовой стрелке.

Теперь можно начинать!

### Раскладка для 4 игроков



## ∞ ХОД ИГРОКА ∞

В свой ход вы выполняете ровно 2 действия и можете использовать любое количество способностей Эмоций. Использование способностей Эмоций не считается действием. Их можно использовать в любое время в течение хода, но каждый тип способностей (см. «Типы способностей Эмоций») можно использовать только раз за ход.

Ваш ход заканчивается, когда вы выполнили 2 своих действия и использовали какие хотели способности Эмоций.

### ДЕЙСТВИЯ

Есть два типа действий, которые вы можете выполнить: действие Импульса и действие Пробуждения. В свой ход вы можете выполнить их в любом порядке или по одному дважды (всего 2 Действия).

- ① Действие Импульса: Выберите 1 карту Эмоций из трёх открытых карт Импульса и возьмите её себе в руку.

Сразу после этого замените взятую карту самой верхней картой стопки Импульсов над ней и переверните её лицевой стороной вверх.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если в стопке Импульсов не осталось карт Эмоций для замены взятой карты, происходит Откровение (см. Откровение).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Вы можете держать любое количество карт Эмоций до Откровения (см. «Подготовка к следующему циклу»).

- ② Действие Пробуждения: Поместите 1 карту Эмоций из руки в своё умонастроение (игровое пространство перед вами).

Есть три типа эмоций:

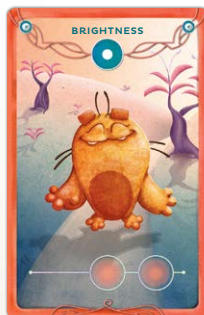
1. Мягкие эмоции — имеют способность и 1 слот для Фрагмента.
2. Сильная эмоция — имеет способность и 2 слота для Фрагмента
3. Блаженство и Уныние — не имеют способностей, но есть 2 слота Поглощения.



Мягкая эмоция



Сильная эмоция



Блаженство

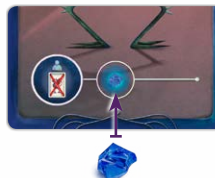
Когда карта Эмоции попадает в ваше умонастроение (обычно через действие Пробуждение), она также получает фрагмент (-ы) Личности на слоты. из общего запаса, в зависимости от их принадлежности:



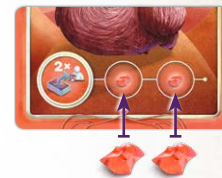
Такие Фрагменты для положительных эмоций



А такие - для негативных эмоций



Мягкие эмоции получают 1 Фрагмент



Сильные эмоции получают 2 Фрагмента

Эмоции Уныния и Блаженства не получают никаких Фрагментов Личности при входе в умонастроение.

Умонастроение каждого игрока ограничено 4 картами. Вы можете удалить оттуда одну карту в сброс непосредственно перед тем, как выложить туда другую эмоцию. Если вы используете действие Пробуждение или способность Призыва (Summon), когда в вашем умонастроении уже заполнено, то вы должны сбросить одну из своих эмоций оттуда, чтобы освободить место для новой.

### СПОСОБНОСТИ ЭМОЦИЙ

**Использование способностей эмоций:** У Сильных и Мягких эмоций есть способности, которые можно использовать, пока они находятся в вашем умонастроении. Чтобы использовать их способности, потратьте 1 Фрагмент Личности из одного её слотов для Фрагментов. Способность используется мгновенно. Если у эмоции нет Фрагментов, вы не можете использовать её способность.

Способности эмоций можно использовать в любое время вашего хода. И это не считается Действием. Во время вашего хода можно использовать любое количество способностей, но каждый тип способностей (см. Типы способностей эмоций) можно использовать только раз за ход.

**ВАЖНО:** Когда эмоция входит в ваше умонастроение, её способность нельзя использовать на текущем ходу. Вы можете задействовать только те эмоции, которые уже находились в вашем умонастроении до начала вашего хода.



**Блаженство и Уныние:** в отличие от Сильных и Мягких эмоций, у них нет способностей. Однако они могут поглощать Фрагменты Личности, потраченные другими (в своём умонастроении), вместо того, чтобы вернуть использованный Фрагмент в общий запас, вы можете поместить его в пустой слот Поглощения на Блаженство или Уныние. Естественно, что Блаженство может поглощать только красные Фрагменты, а Уныние - только синие.



Вы не можете поглотить Фрагментов больше, чем есть у вас свободных ячеек. Фрагменты, поглощенные Блаженством или Унынием нельзя потратить на использование способностей, но они будут засчитаны во время Откровения. Слияние эмоций: если Сильная или Мягкая эмоция вот-вот войдёт в ваше умонастроение, вы можете решить объединить её с Блаженством или Унынием. В этом случае поместите Блаженство или Уныние в своё умонастроение и положите на неё другую эмоцию так, чтобы только частично прикрыть её, оставив открытыми слоты Поглощения. С этого момента две карты считаются одной эмоцией в любой ситуации.

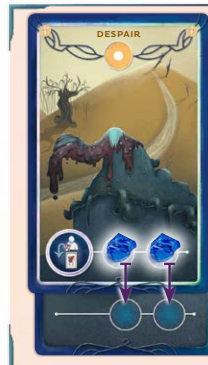


8



**ВАЖНО:** Само по себе слияние не является Действием - это необязательная часть действия Пробуждения или способности Призыва.

После того, как объединенная эмоция входит в умонастроение, её способность можно использовать СРАЗУ. И ещё есть одно преимущество: вы можете не терять Фрагмент при использовании, а просто перенести его в нижний слот Поглощения. Но помните, что оттуда Фрагмент нельзя использовать повторно. Там он для получения ПО.



**ВАЖНО:** Объединенные эмоции Блаженства \Уныния могут поглощать Фрагменты только с эмоции, с которой они были объединены, в то время как не объединенные эмоции не ограничены этим.

**ВАЖНО:** Объединённые Блаженство \Уныние теряют вибрацию, поэтому не приносят за неё бонусов. (см. Откровение - подсчёт очков).

#### Типы Способностей Эмоций



**Разрушение (Destroy):** Сбросьте эмоцию из умонастроения любого игрока. Фрагменты с неё уходит в общий запас.



**Истощение (Drain):** Возьмите Фрагменты из любых слотов эмоции противника и поместите их в пустые ячейки своей одной эмоции. Помните про полярность! Если в истощаемой эмоции больше Фрагментов, чем может вместить поглотитель, то лишние Фрагменты (по выбору оппонента) остаются на истощенной эмоции.



**Смещение (Deprive):** сбросьте любую открытую карту Импульса и замените её из соответствующей стопки, если это ещё возможно. Вы должны сделать это дважды.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если смещаемую карту нельзя заменить, происходит Откровение (см. Откровение).

9



**Призыв (Summon):** поместите карту Эмоций в своё умонастроение и заполните её ячейки Фрагментами из общего запаса. Вы можете объединить эмоции с Блаженством/ Унынием, разместив их с помощью этой способности.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Эта способность по сути такая же, как Действие Пробуждения, но не считается Действием.



**Кража (Steal):** Выберите соперника и посмотрите карты в его руке. Вы можете забрать 1 эмоцию себе в руку.



**Мена (Swap):** выберите эмоцию в умонастроении любого игрока и замените её эмоцией из своего умонастроения. Фрагменты, если они есть, остаются на заменённых эмоциях.



**Извлечение (Draw):** возьмите 2 карты эмоции из основной колоды.



**Объятие (Embrace):** возьмите любую эмоцию из Импульса в руку. Если возможно, замените взятые эмоции из соответствующей стопки импульсов.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Эта способность по сути такая же, как и Действие Импульса, но не считается Действием. Если сброшенную карту нельзя заменить, происходит Откровение (см. Откровение).

#### Отмена эффектов Способностей

После того, как вы потратили Фрагмент Личности на использование способности Эмоции, но до того, как вы её применили, другие игроки по часовой стрелке, начиная слева от вас, могут противодействовать вам, чтобы сбить эффект. Для этого они должны сбросить карту с руки, а вибрация сброшенной эмоции должна соответствовать вибрации эмоции, реализующей свою способность.



## ОТКРОВЕНИЕ

Игроки ходят один за другим, пока длится Цикл. Цикл заканчивается, когда происходит Откровение и происходит подсчёт очков.

Откровение случается, когда карта эмоций покидает Импульс и и её нечем заменить. Откровение происходит немедленно и заканчивает ход текущего игрока, даже если у него были неиспользованные Действия.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Во время Откровения, все игроки собирают все Фрагменты Личности из всех своих слотов. Засчитанные Фрагменты собираются в области подсчёта очков каждого игрока (рядом с их умонастроением).

Проверьте вибрации эмоций в каждом умонастроении и сравните, совпадает ли их комбинация с какой-либо из оцениваемых комбинаций вибраций. Игроки могут заработать дополнительные бонусные Фрагменты, если соберут выигрышную комбинацию вибраций.

Комбинация вибраций в примерах:



3 разных - 1 бонусный Фрагмент



3 одинаковых - 2 бонусных Фрагмента



2 пары - 2 бонусных Фрагмента



4 разных - 4 бонусных фрагмента



4 одинаковых - 4 бонусных Фрагмента



Цвет Фрагментов, заработанных в качестве бонуса, определяется лицевой стороной монеты-маркера настроения.



Наконец, каждый игрок подсчитывает все накопленные за пройденные Откровения Фрагменты, теперь лежащие в области подсчёта очков и проверяет, собрал ли один достаточно, чтобы выполнить любое из условий выигрыша (см. Победа в игре). Если ни один игрок не выполнил ни одного из условий выигрыша, начинается новый цикл (см. «Подготовка к следующему циклу»).



## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ ЦИКЛУ

После подсчёта очков и если игра не закончилась, начинается новый Цикл. Перед этим игроки должны подготовиться следующим образом:

1. Сбросьте оставшиеся открытые карты Импульса. Новые Импульсы возьмите из основной колоды. Если основная колода закончилась, перетасуйте стопку сброса и сделайте ее новой основной колодой.
2. Восстановите каждую стопку импульсов до их первоначального количества (номер игрока ÷ 2) из основной колоды.
3. Сбросьте все умонастроения.
4. Сбросьте с руки лишние эмоции, оставив только 4 на выбор.
5. Если же на руках осталось меньше, чем 4 карты, дополните руку из основной колоды.
6. Подбросьте монету-маркер. Выпавшая сторона определяет склонность этого Цикла ко Тьме или к Свету и будет влиять на получаемые бонусные Фрагменты в конце Цикла.



## ПОБЕДА В ИГРЕ



После каждого подсчета очков собирайте все Фрагменты Личности в Зачётной зоне каждого игрока. Если набор Фрагментов Личности игрока удовлетворяет любое из условий выигрыша, то этот игрок выигрывает.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

**Целеустремленность (Свет)** - имеет Если и это не решает спор, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в текущем Откровении), в не менее 12 Светлых Фрагментов Личности.

**Целеустремленность (Тьма)** - иметь не менее 12 Тёмных Фрагментов Личности.

**Баланс** — Наберите равное количество Светлых и Тёмных Фрагментов Личности, но не менее 7 каждой стороны.

Если несколько игроков выполняют условия выигрыша, то приоритет получает выполнивший условие Целеустремлённости.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством Фрагментов Личности.

Если и это не решает спор, то побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в текущем Откровении).

Если по-прежнему ничья, то победа делится между равными.