

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD



∞ ПРАВИЛА ∞



MINDCLASH
GAMES

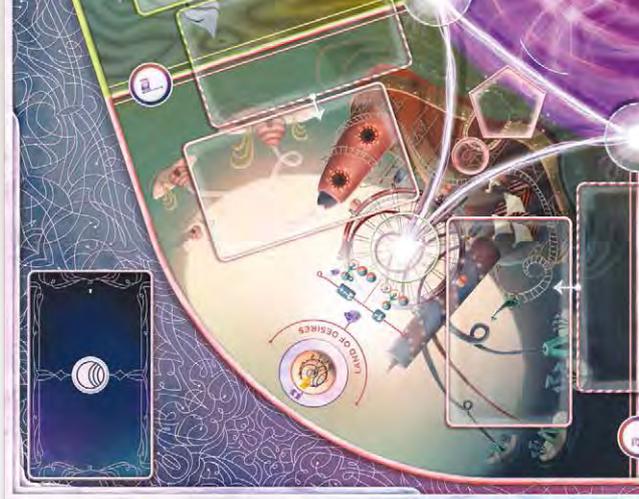
КОМПОНЕНТЫ ТЁМНОЙ СТОРОНЫ



4 двусторонних планшета Тёмных духов



Двусторонний планшет команды Тёмных



1 Игровое поле



20 эссенций тёмных помыслов



60 фишек силы воли



64 карты мягких негативных эмоций



32 карты сильных негативных эмоций



6 карт эмоций уныния



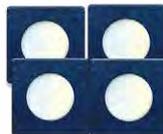
9 карт тёмных устремлений



1 основа индивидуальности



32 жетонов тёмных вибраций



8 необузданных жетонов тёмных вибраций



2 счётчика действий



5 Малых Фрагментов Крепости Уныния



3 Больших фрагмента Крепости Уныния



1 венчающая пирамида Крепости Уныния



4 маркера очередности ходов



3 жетона амбиций



2 счётчика ПО (1 запасной)



5 двусторонних маркера контроля над Областями



6 жетонов тревожности



18 жетонов интенсивности



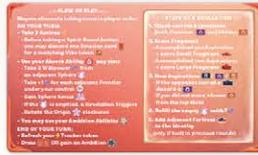
4 фигурки тёмных Духов на пластиковых подставках



КОМПОНЕНТЫ СВЕТОЙ СТОРОНЫ



1 Памятка игрока



9 карт нейтральных устремлений



20 эссенций благих намерений

1 двустороннее поле команды Светлых

4 двусторонних планшетов светлых Духов



9 карт светлых устремлений



2 карты эмоций восторга



32 карты сильных положительных эмоций



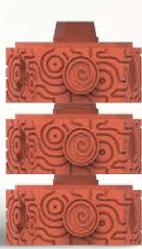
64 карты мягких положительных эмоций



1 планшет Источника Бытия



1 венчающая пирамида Крепости



3 Больших фрагмента Крепости Блаженства



5 Малых фрагментов Крепости Блаженства



8 необузданных жетонов светлых вибраций



32 жетона светлых вибраций



2 счётчика действий

1 список положительных Эмоций



5 двусторонних маркера контроля над Границей



2 счётчика ПО (1 запасной)



3 жетона амбиций



4 маркера очерёдности ходов



12 двусторонних жетонов интенсивности



4 фигурки светлых Духов на пластиковых подставках

GAMING RULES!

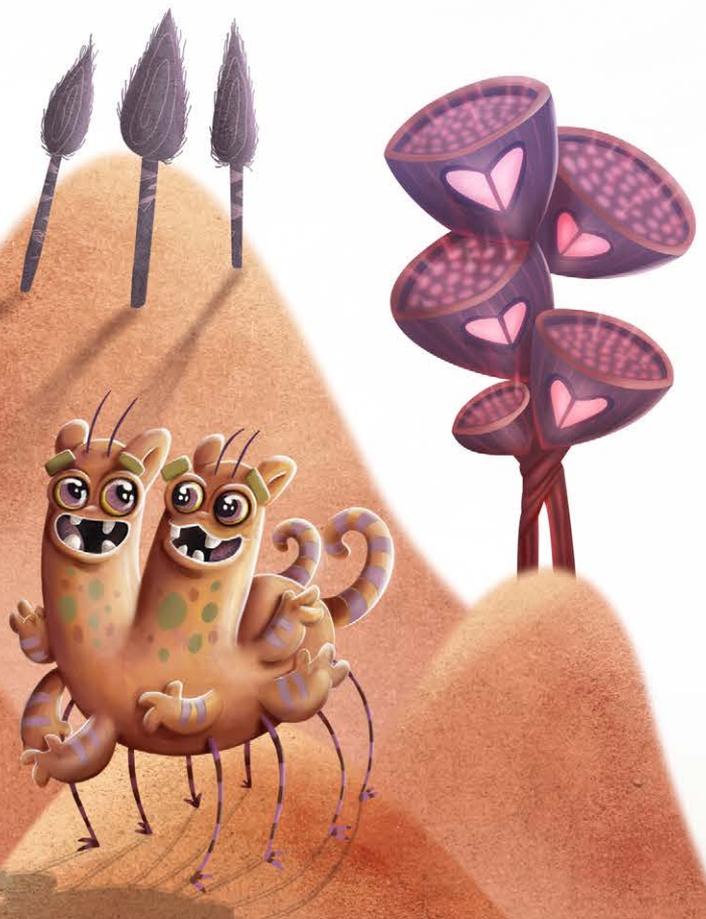
Видео с правилами игры доступны (англ.) на mindclashgames.com/cerebria.



Изначально бесформенный разум Церебрии зародился и вышел из Источника Бытия. Но ничто не может существовать вечно безмянным и неукрощённым. Две противостоящие силы - наши тёмные и светлые чувства - формируют мир по их собственному представлению.

Их адепты - Духи, могущественные сущности. Они вызывают и сталкивают Эмоции в борьбе за контроль над Пятью Областями Сознания - Долиной Мотивов, Древом Ценностей, Паутиной Мыслей, Колыбелью Чувств и Землёй Желаний.

Распространяя влияние по Областям Сознания, они формируют Личность, даря ей свои Откровения. Таким образом они оказывают сильнейшее влияние на формирующийся мир Церебрии. Но каким же станет этот мир в итоге? Чья сторона возьмёт верх?



∞ ОБЗОР ИГРЫ ∞

Церебрия — это динамичная командная игра за контроль территорий. Игроки играют за Духов - могущественных существ, представляющие наши тёмные и светлые чувства, две противостоящие силы Внутреннего Мира.

Игроки по очереди выполняют Действия с картами Эмоций в Церебрии. Очки начисляются двумя способами:

Намерения — это общеизвестные второстепенные цели. Когда игрок выполняет Намерение, его команда немедленно получает очки.

Намерения — это общеизвестные второстепенные цели. Когда игрок выполняет Намерение, его команда немедленно получает очки.

Устремления — это главные цели. В отличие от Намерений, Устремления будут меняться по ходу игры. У каждой команды есть скрытое устремление, и обе команды соревнуются за его осуществление. Игроки могут запустить Действие промежуточных подсчётов очков, называемое Откровением. В такие моменты вскрываются тайные устремления. Это позволяет командам выстраивать Личность, устанавливая плитки для подсчёта очков, называемые фрагментами Крепости Уныния или Блаженства. Из этих фрагментов будет выстраиваться наша Личность.



Скрытые намерения



Общие намерения

В конце игры эти Фрагменты Личности подсчитываются и добавляются к очкам, набранным за Намерения. Команда с наибольшим количеством очков побеждает, став доминирующей силой в Церебрии.

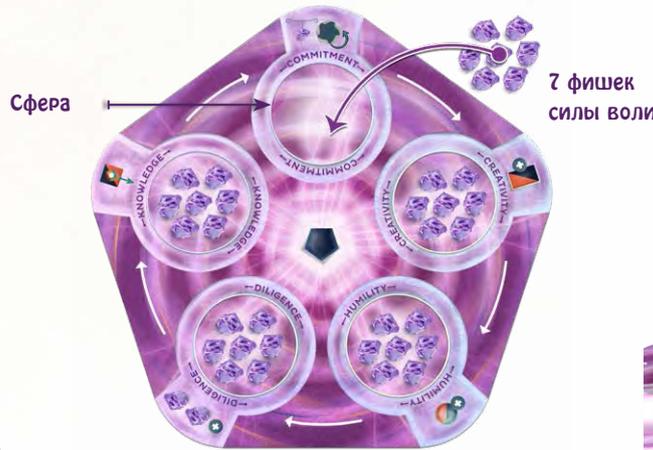
∞ ИСТОЧНИК БЫТИЯ ∞



Наши души связаны с Источником Бытия, бесконечным источником энергии, который позволяет нам расти и развиваться разными путями, представленными Сферами. Иногда мы переживаем различные Откровения, во время которых мы больше узнаем о себе и своей жизни.



Основа Личности



1. Соберите игровое поле.

2. Подготовьте Источник Бытия.

3. Центр планшета Источника изначально пуст, но по ходу игры, там будет выстроена Индивидуальность.

Начните подготовку с прикрепления планшета Источника к игровому полю.

Пять Сфер Источника вырабатывают Силу Воли, энергию, которая питает Церебрию. Во время игры ваш Дух сможет черпать её оттуда и использовать для формирования внутреннего мира. Когда Сфера опустошается, Церебрия переживает Откровение, затем Сфера пополняется.

Каждая Сфера наполняется семью фишками Силы Воли. Оставшаяся Сила Воли будет доступна каждой команде в качестве общего запаса, как показано на следующей странице.

Источник Бытия - это также место, где вы создадите Личность Церебрии. Во время игры здесь будут собираться фрагменты Личности, формируясь под вашим воздействием на Церебрию. В начале игры разум ещё не осознаёт кто он, и поэтому пока это пространство пусто.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Наш внутренний мир - это зеркальное отражение внешнего мира.



На этой странице приведена базовая установка для стандартной игры вчетвером. Правила для другого количества игроков - в Приложении.

1. Настройте Источник Бытия и положите в каждую Сферу по 7 жетонов силы воли
2. Поместите оставшиеся фишки Силы Воли и эссенции каждой команды рядом с игровой зоной.
3. Поместите маркеры ПО каждой команды на позицию 0 их Диска Намерений.

Базовая игра: счётчик ПО не будет использоваться до конца основной игры.

4. Подготовка персонажей: игроки выбирают Духов и собирают колоды эмоций, как описано на следующей странице. Колоды следует перетасовать и выложить на поле. Верхняя карта каждой колоды эмоций всегда открыта.
5. Перетасуйте колоду «Общих устремлений» и разложите все девять карт подряд лицом вверх. Подробнее об устремлениях рассказывается позже.

Базовая игра: В базовой игре, прежде чем тасовать колоду «Общие устремления», удалите из неё карты «Рефлексия» и «Чувствительность» и тасуйте только семь карт.

6. Возьмите маркеры очередности ходов и случайным образом определите порядок игры. Игроки одной команды должны ходить первым и третьим; игроки другой команды ходят вторым и четвёртым. Поместите маркеры рядом с полем так, чтобы они напоминали вам об очередности ходов.
7. Начальное состояние: игроки начинают игру, определяя, где они разместят свои фигурки Духов и начальные Эмоции. Если ваша группа только начинает изучать мир Церебрии, то лучше разместить фигурки и карточки так, как показано на рисунке, чтобы гарантировать простое начало партии.

ОСНОВА ДЛЯ КРЕПОСТИ В каждой Области находится пятиугольная ячейка, на которой игроки могут выстраивать Крепость, для прочного утверждения контроля над этим местом.

СЛОТ ЭМОЦИЙ Эмоции на этих 15 слотах определяют, кто удерживает контроль над Церебрией.

МЕСТО ДУХА Духи могут переходить по светящимся дорожкам, чтобы попасть на одну из этих 10 круглых ячеек.

МАРКЕР КОНТРОЛЯ НАД ОБЛАСТЬЮ У каждой Области и Границы есть двусторонний маркер контроля, чтобы обозначить, какая команда их контролирует. Если они вообще находятся вне контроля, то просто пока отложите этот маркер в сторону.

МАРКЕР КОНТРОЛЯ НАД ГРАНИЦЕЙ

БАЗОВЫЙ ИГРОВОЙ РЕЖИМ: Церебрия - глубокая и сложная игра, в которую нужно сыграть несколько раз, прежде чем вы в ней окончательно разберётесь. Чтобы это было вам легче сделать, мы разработали базовый игровой режим, из которого исключены все наиболее сложные моменты. Если вы новички здесь, то настоятельно рекомендуем начать именно с этих правил.

Первое Общее устремление

Все 9 Общих устремлений разложены рандомно



6 Колода эмоций игрока В Тёмной стороны

После нескольких партий вы сможете перейти к полным правилам.

По ходу разъяснения игры вам будут попадаться вставки подобного рода, относящиеся к Базовым правилам. Полный список изменений вы можете найти в Приложении в конце книги.



Маркеры очередности кодов

Диск Намерений Светлой стороны

Фигурка Духа

Колода Эмоций игрока. Верхняя карта всегда открыта



ОСНОВНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Запас эссенции благих намерений

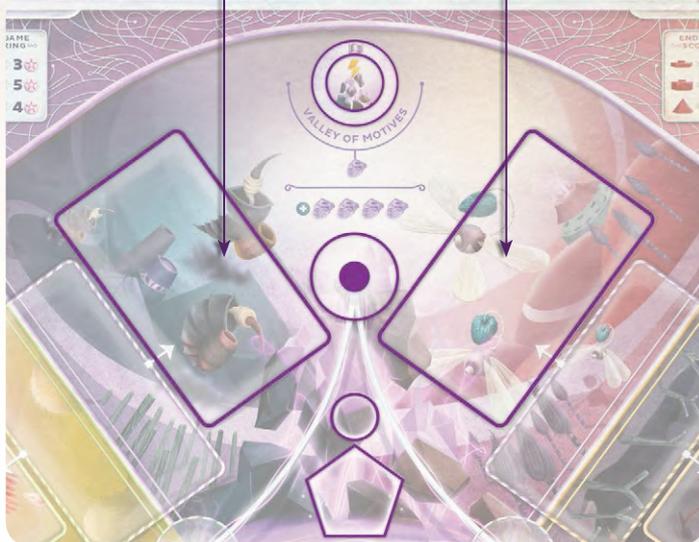
Запас фишек силы воли

Игроки Светлой стороны СИДЯТ здесь

У каждого игрока в команде своя колода Эмоций.

ОБЛАСТЬ

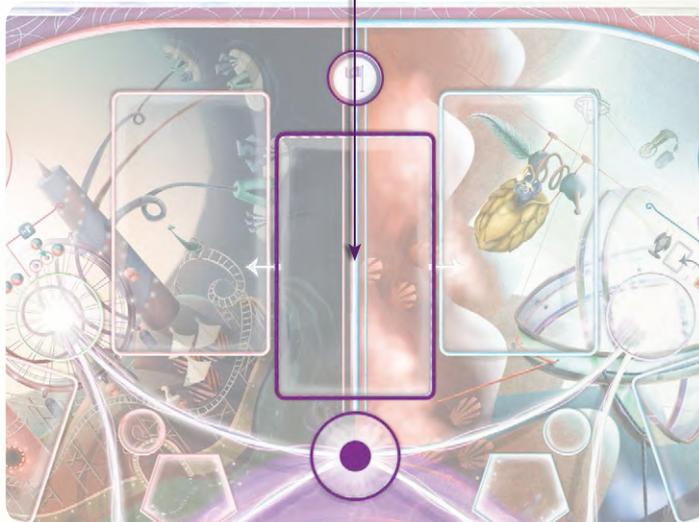
Слоты Области под карты Эмоции



Церебрия разделена на пять Областей Сознания. Каждая Область связана с определенным действием. Команда, контролирующая Область, может использовать Действие дешевле.

ГРАНИЦА

Слот Границы под карту Эмоции



Области разделяют 5 Границ. Духи и Эмоции, расположенные на них, не находятся полностью ни в одной Области, но влияют на них обеих.

СИЛА ВОЛИ ()

Это энергия, пронизывающая всю Церебрию. Можно черпать Силу Воли непосредственно из запаса, но обычно игроки получают Силу Воли, поглощая её из одной из пяти Сфер. Силу воли можно потратить на различные Действия. Израсходованная сила воли возвращается в общий запас. Когда в Сфере заканчиваются фишки Силы Воли, Церебрия переживает Откровение, после которого Сфера вновь восполняется из запаса.

ЭССЕНЦИЯ (/)

Это жизненная сила, необходимая для поддержания эмоций. Во время игры игроки будут брать эссенцию из этого запаса и хранить её на своих планшетах Духа. Иногда его тратят и возвращают в запас, но обычно отдают Эмоциям, чтобы усилить их.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Ещё до начала игры игрокам нужно принять несколько решений. Этот выбор может сбить с толку ещё начинающих игроков, поэтому мы дадим несколько рекомендаций по подготовке к первой партии.

КОМАНДЫ



Наша светлая и тёмная сторона заставляют нас совершать различные поступки. Но цель у них только одна: управление нашей жизнью.



Игроки делятся на две команды - Тёмную и Светлую сторону, и садятся по разные стороны игровой доски.

ПЕРЕГОВОРЫ В КОМАНДЕ: игроки могут свободно делиться любой информацией со своими товарищами по команде, в том числе показывать им свои карты. Однако категорически запрещено чем либо обмениваться друг с другом.



жетоны интенсивности



Венчающий фрагмент

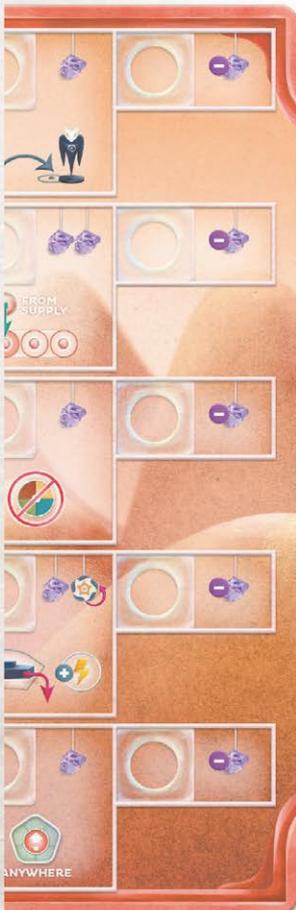


Большие фрагмент



Малые фрагменты

Эти фрагменты будут собраны воедино в центре Источника Бытия, чтобы подводить счёт во время Откровений..



Двусторонние жетоны Амбиций

Начинают игру неактивной стороной вверх, как указано

Способности Амбиций



Планшет игрока

Это сторона А планшета команды

Перемешанная колода скрытых Устремлений

Намерения вашей команды Не используются в Базовых правилах

Каждая сторона планшета команды имеет разные Намерения – способы получения ПО в течение игры. Обе стороны должны играть на одинаковой стороне А или В.

Команда берёт три жетона Амбиций и раскладывает их неактивной стороной вверх на своих планшетах.

Каждая команда перемешивает стопку карт тайных Устремлений и кладёт их на свои планшеты.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Перед перемешиванием карт тайных Устремлений удалите карты Рефлексии и Чувственности. А Намерения вообще не используются в Базовых правилах.

ПРИМЕЧАНИЕ: Не раскрывайте первую карту колоды тайных Устремлений до тех пор, пока не выберите Духа и не выстроите свою колоду Эмоций.

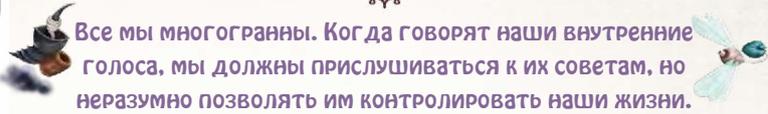
Каждая команда берёт фрагменты Крепости и жетоны Интенсивности своего цвета. Не забудьте так же про эссенции, которые можно хранить прямо на игровом поле, как указано на предыдущей странице.



Счётчик Действий

Сила Духа
Возможности Силы объяснены в Приложении..
Не используется в Базовых правилах.

ДУХИ



Все мы многогранны. Когда говорят наши внутренние голоса, мы должны прислушиваться к их советам, но неразумно позволять им контролировать наши жизни.

Каждый игрок выбирает себе духа, за которого будет играть на протяжении всей игры.

Возьмите планшет Духа и его фигурку.

Все планшеты Духа имеют одинаковые действия на стороне А. Сторона В даёт каждому Духу уникальный набор Действий Духа, которые описаны в Приложении. Все должны играть одинаковой стороной: А или В.



Фигурка Духа



Запас жетонов Вибраций

ПРИМЕЧАНИЕ: Сторона планшета команды не обязательно должна соответствовать стороне планшета Духа.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Используйте сторону А.

Поместите ваш счётчик Действий на планшет Духа, как показано. Он должен находиться здесь в начале каждого раунда.

Возьмите 2 эссенции и 4 силы воли из общего запаса. Положите их на планшет Духа, откуда вы можете брать их в течении игры.

Жетоны Вибраций

Эти жетоны используются для обозначения, какие из 5 Действий Духа были разблокированы или усовершенствованы. В начале игры у вас есть 4 жетона необузданных Вибраций, которые вы можете потратить по своему разумению.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Каждый игрок в первую очередь разблокирует Движение, Пробуждение, Подавление и Фортификацию.

Опытным игрокам не обязательно принимать решение до своего первого хода.

Памятка игрока

FLOW OF PLAY
Players alternate taking turns in player order.

ON YOUR TURN:

- Take 3 Actions
- Before taking a Spirit Board Action, you may discard one Emotion card for a matching Vibe token
- Use your Absorb Ability any time
- Take 2 Willpower from an adjacent Sphere
- Take +1 for each adjacent Frontier under your control
- Gain Sphere bonus
- If the is emptied, a Rotate the Origin
- You may use your Ambit

END OF YOUR TURN:

- Refresh your Tracker
- Draw OR gain an A

STEPS OF A REVELATION

1. Check current Aspirations (both Common and Hidden)
2. Score Fragment
 - Accomplished one Aspiration + score Small Fragment
 - Accomplished two Aspirations + score Large Fragment
3. New Aspirations
 - If the opponent scored a



Вы начинаете с 2 картами Эмоций на руках. Пояснения по колоде Эмоций приведены ниже.



ПЛАНШЕТ ДУХА

4 жетона необузданных Вибраций
4 Действия были разблокированы ими.

Действия Духа

Сторона А планшета Духа

Начинаете игру с 2 эссенциями и 4 фишками силы воли

ЭМОЦИИ

Если духи - это офицеры на борту корабля внутреннего исследования, то эмоции - это экипаж. Они направляют нас через море повседневности и помогают ориентироваться в окружающей среде.

Эмоции - это проявление действий Духов в Церебрии. Они представлены картами, взятыми из колоды эмоций. У каждого игрока своя колода.

При составлении своей колоды Эмоций, один из игроков каждой команды должен играть картами, помеченными такими символами. Чтобы было ясно кто выложил ту или иную Эмоцию. Это иногда бывает важно.



КАРТА ЭМОЦИЙ



Сила Эмоции: О силе Эмоции подробно описаны в перечне Эмоций. Если не указано иное, вы можете использовать силу Эмоции только в том случае, если Эмоция принадлежит вашей команде, и только во время вашего хода.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: В первых нескольких играх по базовым правилам команды должны разыграть две стартовые колоды, перечисленные здесь, по 16 карт на каждого члена команды. Эти колоды включают лишь мягкие Эмоции. Но как только вы познакомитесь с основной игрой, не стесняйтесь пробовать специальные стартовые колоды для Духов или составляйте собственные комбинации Эмоций.

СТАРТОВЫЙ НАБОР СВЕТОЙ СТОРОНЫ: (по 1 на каждого члена команды)

2х Отвага, 2х Общительность, 2х Бодрость, 2х Воодушевление, 2х Доброта, 2х Страстное Желание 2х Оптимизм, 2х Самооценка

СТАРТОВЫЙ НАБОР ТЁМНОЙ СТОРОНЫ (по 1 на каждого члена команды)

2х Гнев, 2х Ревность, 2х Пессимизм, 2х Горечь, 2х Неприязнь, 2х Недоверие, 2х Смущение, 2х Одиночество

СИЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Пока Действие Фортификации недоступно, карты Сильных Эмоций не понадобятся.



Карты с такими сиволами на рубашке - сильные Эмоции. Они не используются при составлении колоды. Колода может состоять только из мягких Эмоций. Но по ходу игры они могут трансформироваться в сильные Эмоции. А пока отложите их в сторону. Перемешивать их нет необходимости. А если вы ещё и разложите их в алфавитном порядке, это только ускорит поиск нужной карты.

ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

Если Вы составляете собственную колоду, то придерживайтесь следующих правил:

- Используйте ровно 16 карт мягких эмоций
- Используйте не более 2 копий одной карты

Предварительно составленные колоды для каждого Духа смотрите в Приложении.

КОЛОДА ЭМОЦИЙ

Перетасуйте свою колоду Эмоций перед началом игры. Поместите её на место рядом с вами в углу основного поля. Возьмите 2 карты в свою руку, затем переверните верхнюю карту колоды Эмоций лицевой стороной вверх.

ПРИМЕЧАНИЕ: верхняя карта вашей колоды должна быть всегда открыта.

ВИБРАЦИИ ЭМОЦИЙ

Каждая Эмоция имеет свою вибрацию, представленную иконкой определённого цвета. Для обеих сторон они одинаковые. Но иконки разны. На самом деле значение имеет только цвет, а иконки символизируют, что противоположные эмоцию видят одну и ту же вещь с разных сторон.

Красные Вибрации	Жёлтые Вибрации	Зелёные Вибрации	Синие Вибрации

СТАРТОВАЯ КОЛОДА ЭМОЦИЙ

Уныние и Блаженство - простые эмоции, которые определяют раннее развитие Церебрии. Они не кладутся в колоду. Они размещаются на игровом поле, когда игроки готовятся к игре.

На заключительном этапе подготовки игрокам осталось посмотреть карту своих скрытых устремлений, определиться с очередностью ходов, разместить фигурки Духов и начальные Эмоции.

Пока мы шагаем по жизни, мы попеременно то ввергаемся в пропасть отчаяния, то находимся на вершине блаженства

УСТРЕМЛЕНИЯ

У всех нас есть определенные цели в жизни.

Мы верим в то, что преследуем эти цели по

собственному желанию. Но даже после незначительного самоанализа мы понимаем, что эти устремления всегда были частью нашей личности,

ждущей своего обнаружения.

Устремления - это руководства для Духов, в преследовании их целей. А за выполнение целей, очки получаете вы. Во время игры у вас будет возможность инициировать подсчёт очков, и эта инициация называется Откровением. Во время Откровения все команды будут оцениваться в зависимости от того, насколько они достигли своих устремлений.



Тайные устремления
Тёмной стороны



Общие
устремления



Тайные устремления
Светлой стороны

В течение всей игры существует общее устремление, которое оспаривается обеими сторонами. Общие устремления лежат лицевой стороной вверх вдоль одного края основного поля. Крайний левый - это первая цель, которую игроки хотят достичь. После подсчёта очков после Откровения, текущее общее устремление переворачивается лицом вниз, и игроки стремятся к следующей цели.

У каждой команды также есть своё Тайное устремление. Скрытая от других глаз цель, лежащая поверх собственной колоды. Разложив общие устремления, перемешайте колоду Тайных устремлений своей команды и положите её лицевой стороной вниз на свой планшет команды. Посмотрите верхнюю карту. **Ваше Тайное устремление никогда не должно совпадать с текущим общим устремлением.** Если оно совпадает, перетасуйте колоду снова и попробуйте ещё раз.

Карта наверху вашей колоды - это секретная цель, которую пытается достичь ваша команда. Вы можете посмотреть эту карту в любое время.

ПРИМЕЧАНИЕ: Все карты устремления подробно объяснены в разделе о промежуточном подсчёте очков.



ПРИМЕЧАНИЕ: Очередность ходов не будет происходить по часовой стрелке, поэтому значение этих жетонов вполне ясно.

Стартовый игрок имеет на 2 фишки силы воли больше, но его маркер отслеживания действий перевернут. То есть он не сможет воспользоваться действием Поглощения на этом ходу

РАЗМЕЩЕНИЕ ДУХОВ И НАЧАЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ

Наши первые улыбки, первые слёзы нас не определяют, но формируют.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Разместите фигурки Духов и начальных Эмоций на поле, как это показано на страницах 6 и 7. Эссенции на эти карты кладутся из общего запаса. Вы можете пропустить следующий раздел.

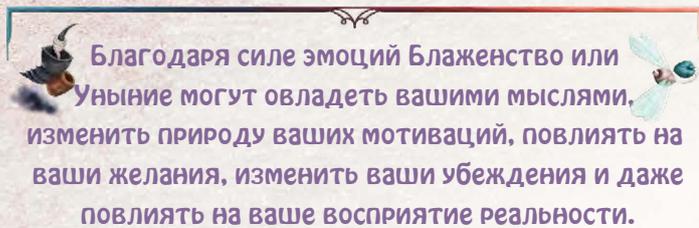
Каждый игрок берет по одной карте - стартовой Эмоции, принадлежащей его команде. Затем поочередно каждый игрок делает следующее:

1. Поставьте фигурку Духа на свободную ячейку одной из пяти Границ.
2. Поместите карту Эмоции в слот Области, рядом с Границей, на которой стоит ваш Дух. (Эмоция должна быть полностью внутри Области, не касаясь Границы).
3. Поместите 1 эссенцию из общего запаса на первую (затемнённую) ячейку эссенции на карте Эмоций.

ПРИМЕЧАНИЕ: Такое начальное размещение является исключением, потому что когда фигурка Духа стоит на Границе, то и карту Эмоций можно размещать только на этой Границе.



КОНТРОЛЬ НАД ОБЛАСТЯМИ И ГРАНИЦАМИ



В зависимости от того, где игроки разместят карты своих Эмоций, целые Области и их Границы могут попасть под их влияние.



Двусторонние маркеры контроля Области



Двусторонние маркеры контроля Границы

Базовые правила: Корректное расположение этих маркеров для Базовых Правил указано на стр. 6-7, но всё равно прочтите этот раздел. Это будет важно для понимания игры в целом.

Контроль над Областями и Границами будет переходить из рук в руки по всему ходу игры, пока игроки будут манипулировать Эмоциями. Поэтому, после каждого изменения, актуальность контроля следует перепроверять.

КОНТРОЛЬ НАД ГРАНИЦЕЙ



ТРИАДА

Лишь эмоции на этих трёх слотах могут влиять на данную Границу.

Контроль Границы определяется слотом эмоций на этой Границе и двумя соседними слотами (по одному в каждой соседней Области). Эти три слота составляют Триаду Границы. Если в этой Триаде находятся Эмоции только одной команды, то эта команда и контролирует Границу.

Если у обеих команд есть эмоции в одной триаде, вы должны сравнить их силы (интенсивности).



↑ Слоты с наибольшим значением ↑

На каждой карте Эмоций есть слоты для эссенций, которые нужно заполнять слева направо. Последняя капля эссенции показывает силу (интенсивность) Эмоции. На этой иллюстрации Привязанность имеет интенсивность в 2 балла.

Увеличивая интенсивность своих чувств в триаде Границы, команда борется за контроль над этой Границей. Используйте двусторонний маркер контроля над Границей, чтобы обозначить своё влияние.

Если интенсивность чувств у обеих команд равная (или слоты Триады оказываются пустыми), то никто не владеет Границей и маркер контроля временно убирается с поля.

Выгоды от контроля над Границей

- Это может быть условием Устремления.
- Ваша способность к Поглощению может принести вам 1 дополнительную силуволи, если фигурка вашего Духа находится на этой Границе или на ячейке, прилегающей к этой Границе. Более подробно это объясняется на стр. 22.

КОНТРОЛЬ НАД ОБЛАСТЬЮ

На эту область оказывают влияние Эмоции, расположенные на этих 4 слотах, а так же наличие на ней Крепости.



Эмоция в слоте ① влияет на эту Область до тех пор, пока в слоте ② не появится карта другой команды.

Эмоция в слоте ④ влияет на эту Область до тех пор, пока в слоте ③ не появится карта другой команды.

Как указано выше, на Область оказывают 4 слота — 2 в самой Области, и по одному на каждой соседней Границе. Карта на Границе может быть заблокирована, если в слоте Области рядом с ней будет лежать карта Эмоций противоположной стороны. Эта заблокированная Эмоция продолжает оказывать влияние на саму Границу и на Область с другой стороны (если она не заблокирована и там).

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы не блокируете собственные Эмоции.

В отличие от Границы, Область может контролироваться и наличием на ней Крепости. На территории каждой Области есть заложенный под неё фундамент, на который можно ставить Фрагменты башни, используя специальное действие Духа - Фортификация. Команда с Крепостью прибавляет +1 или $\div 2$ к её суммарной интенсивности, в зависимости от её мощности. Этот бонус отмечен специальным маркером на поле, возле Крепости. И он учитывается при подсчёте общей интенсивности в борьбе за Область.



Эта Крепость прибавляет +1 к Интенсивности

Складываете интенсивность эмоций в слотах Области, разблокированные эмоции на прилегающих к Границе слотах и прибавляйте бонус от Крепости.

Команда с наибольшей Интенсивностью контролирует Область. Не забудьте устанавливать соответствующий маркер. Или убирать его, если силы равны.

ПРИМЕР: Привязанность заблокировала Страх на левой Границе, поэтому Тёмная сторона подсчитывает только Неприязнь и Зависимость справа.



Общая интенсивность Тёмной стороны - 2. Интенсивность Светлой стороны - $2 \div 1$ за Крепость. Таким образом Светлая сторона берёт контроль над этой Областью. Без крепости Блаженства была бы ничья, и маркер контроля Области пришлось бы временно убрать.

Выгода от контролирования Области:

- Это может быть условием Устремления.
- Использование действий этой Области будет стоить вам на 1 фишку силы воли меньше.

ИНИЦИАЦИЯ ДЕЙСТВИЙ ДУХА

Каждый игрок начинает с 4 жетонами необузданных вибраций.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Если вы только учитесь играть, то у вас уже разблокированы 4 действия Духа, когда подготавливали планшет Духа.

Опытные игроки могут расставить эти жетоны в свой первый ход. Для начала игроки берут в руку по 2 карты начальных эмоций (как указано на стр. 9), и затем, в порядке очереди, расставляют жетоны необузданных вибраций на планшете Духа.

Вы начинаете игру максимум с 4 разблокированными действиями Духа. Можно разблокировать меньше Действий, но зато сразу их улучшить. Разблокировка и улучшения подробно описаны в разделе «Действия духа».

ЧЕК-ЛИСТ

Каждый игрок начинает с:

- 2 картами Эмоций на руке
- 2 эссенциями на планшете Духа
- 4 фишками силы воли на планшете Духа (6 для стартового игрока)
- 4 жетона необузданных вибраций на планшете Духа



От рождения до смерти жизнь - это путь к познанию своего истинного «я». Некоторые люди имеют больше откровений в этом, некоторые меньше, но количество их не так уж и важно. Потому что каждое откровение - уже сокровище.

Используйте счётчик действий, чтобы помнить, сколько действий вы уже совершили. Если вы использовали способность Поглощения, то поверните этот счётчик неактивной стороной. Этот жетон необходим для контроля, особенно, если ваш ход прерывается Откровением.

В конце вашего хода:

- Переверните 1 из ваших жетонов амбиций на активную сторону ИЛИ возьмите 2 карты эмоций.
- Если у вас не осталось фишек силы воли, получите 1
- Если необходимо, переверните маркер отслеживания на активную сторону, чтобы показать, что Поглощение снова активно.
Делайт - Дух Восторга выполнил 2 действия, осталось ещё 1, и способность Поглощения всё ещё доступна.

Игроки ходя по очереди, установленной ещё до начала игры, чередуя Тёмную и Светлую стороны. Если ход игрока вызывает Откровение, оно разыгрывается незамедлительно, после чего игрок продолжает свой ход.

ОБЗОР ХОДА ИГРОКА

За свой ход вы совершаете 3 действия из возможных 10:

- 5 действий Духа, отображённых на его планшете
- 5 действий Области, отображённых на 5 Областях основного поля.

Действия можно повторять.

Наконец, у вас есть 3 способности Амбиций, которые вы можете использовать до или после заверения действий. Конечно, если у вас активный жетон Амбиций. В частности, одна из способностей Амбиции - это получить дополнительное действие за этот ход. Способности Амбиций отображены на планшете команды. Каждая способность Амбиций может быть совершена только 1 раз за ход.

Помимо прочего, ваш Дух обладает способностью Поглощения, которое тоже можно совершить только 1 раз за ход. Это действие может инициировать Откровение.



ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?

В типичный ход вам захочется как-то повлиять на эмоции. Чтобы повлиять на слот Эмоций на Границе, ваш Дух должен находиться на этой Границе. Чтобы повлиять на любой слот Эмоций в Области, вы должны находиться в этой Области. Таким образом, вам может потребоваться потратить несколько действий, чтобы переместить свою фигурку. Для большинства действий требуется сила воли, поэтому вы, вероятно, захотите получить ее, используя свою способность поглощения. И есть Действия, которые вы можете предпринять, чтобы получить силу воли или эссенцию из общего запаса.

Все действия и способности детально описаны в следующих разделах.



ДЕЙСТВИЯ ДУХА

В Церебрии существует 5 возможных действий Духа и они указаны на его планшете. Вам доступны лишь те из них, на которых лежит жетон вибраций.

РАЗБЛОКИРОВКА И УЛУЧШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ДУХА

Действие духа с жетоном вибрации в крайнем левом слоте разблокировано. Если у действия Духа нет жетона вибрации, вы всё равно можете выполнить это нулевое действие, предварительно разместив на нём нужный жетон.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА ВИБРАЦИИ

Сразу после объявления, что вы выполняете действие Духа и перед его выполнением, вы можете поместить один жетон вибрации на это действие. Для этого выполните следующее:

1. Сбросьте карту Эмоции с руки.
2. Из общего запаса возьмите жетон вибрации, соответствующий вибрации сброшенной Эмоции.
3. Если действие духа ещё не разблокировано (т. е. нет жетона вибрации в начале ряда), поместите жетон вибрации в первую ячейку. Это разблокирует действие. Если действие уже разблокировано, вы можете поместить жетон Вибрации на любое из трёх его улучшений.

При размещении жетонов вибрации вы должны помнить об одном ограничении: у вас не может быть двух жетонов одного цвета в одном ряду действий Духа.

НЕОБУЗДАННЫЕ ВИБРАЦИИ: это особые жетоны, которые вы размещали на планшете ещё в начале игры. Они не имеют цвета. Другими словами, эти эмоции не соответствуют никакому цвету, даже другому жетону необузданных вибраций, поэтому они не ограничены в размещении.



Использование улучшений всегда опционально. При выполнении действия Духа, вы можете использовать любое количество доступных улучшений. Но каждое улучшение можно использовать только 1 раз за ход.

Действия Духа и их стандартные улучшения описаны в этом разделе. Опытные игроки могут играть на сторонах В планшета Духов, на которых у каждого Духа есть уникальный набор улучшений. Они объяснены в Приложении.

Третье улучшение у всех действий Духа одинаковое, поэтому мы объясним его здесь.



Решительность: Использование действия Духа требует на 1 силу воли меньше. Эта скидка применяется только 1 раз - например, если вы используете базовое действие Духа и 2 его улучшения, то ваша скидка по-прежнему будет составлять всего 1 силу воли, не 3.

ПРИМЕР:

Диана хочет переместиться к Доброте.

Однако она находится на расстоянии 2 шагов, поэтому Диане нужно будет улучшить своё действие Движения. Перед тем как совершить действие, она сбрасывает Отвагу с руки и кладёт красный жетон Вибрации на первое улучшение действия Движения. Теперь, до конца игры она может перемещаться на 1 или 2 шага по выбору, но перемещение на 2 шага требует 1 дополнительной Силы Воли.

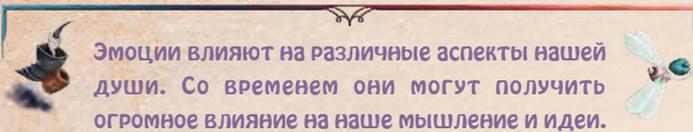


ДРУГИЕ СПОСОБЫ ДОБАВЛЕНИЯ ЖЕТОНОВ ВИБРАЦИЙ

Игроки могут получить доступ к способностям, которые позволят им разблокировать или улучшить действия Духа в другое время. Но при этом всегда действуют следующие правила:

- Вы не можете улучшить действие Духа, которое ещё не было разблокировано.
- Размещаемый жетон вибрации должен отличаться по цвету от других жетонов в этом ряду.
- Вы не можете разместить жетон необузданных вибраций.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДУХА



Эмоции влияют на различные аспекты нашей души. Со временем они могут получить огромное влияние на наше мышление и идеи.

Состояние Церебрии постоянно меняется. Это действие поможет вам не отставать от событий.



Потратьте 1 Силу воли, чтобы переместить свою фигурку Духа на соседний слот. По умолчанию вы не можете закончить свой ход на том месте, где уже находится Дух противника. Однако вы можете разделить пространство со своим товарищем по команде.

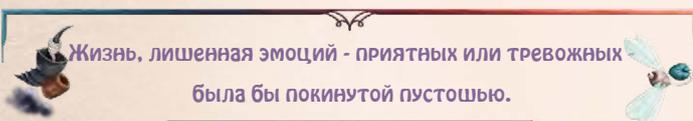


Спешка: потратьте 1 дополнительную силу воли, чтобы переместиться на 1 дополнительную клетку (но только на 1). Это позволяет вам проскочить (но не остановиться) на ячейке, занятой враждебными Духами.



Преодоление: потратьте 1 дополнительную силу воли, чтобы завершить своё движение в ячейке, занятой Духом противника.

ПРОБУЖДЕНИЕ ЭМОЦИЙ



Жизнь, лишённая эмоций - приятных или тревожных была бы покинутой пустошью.

Пробуждение Эмоций - это основной способ разместить карты на поле.



Потратьте 2 силы воли, чтобы переложить карту эмоций из руки в пустой слот эмоций рядом с вашим Духом. Затем немедленно поместите эссенцию со своего планшета Духа на затемнённую ячейку на карте. Пересчитайте контроль над Областью и Границей.

Соседство: Фигурка Духа на Границе соседствует с 1 слотом Эмоций, единственным на этой Границе. Фигурка Духа в Области соседствует с двумя слотами Эмоций.



Здесь Дух может пробудить эмоцию только тут.



Здесь Дух может пробудить Эмоцию на обоих слотах..



ПРИМЕЧАНИЕ: Первая ячейка затемнена, чтобы напомнить вам, что эссенция сюда кладётся сразу после пробуждения Эмоции. Эмоции имеют силы, и некоторые из них активируются сразу после пробуждения. Подробнее об этом написано в Приложении.



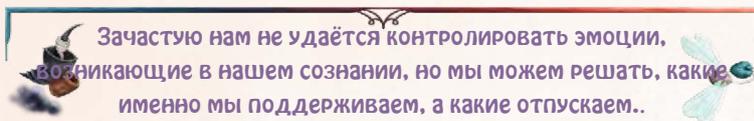
Подкрепление: Вы можете потратить 1 Амбицию, чтобы при пробуждении дать Эмоции дополнительную эссенцию из общего запаса.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда расходуете Амбицию, не забывайте переворачивать её жетон неактивной стороной. Детали смотрите в разделе Амбиции.



Внутренняя сила: за 2 дополнительных силы воли вы можете взять эссенцию не из своего, а из общего запаса.

ПОДАВЛЕНИЕ ЭМОЦИЙ



Зачастую нам не удаётся контролировать эмоции, возникающие в нашем сознании, но мы можем решать, какие именно мы поддерживаем, а какие отпускаем..

В борьбе за Церебрию иногда приходится лишать Эмоции силы и убирать с доски. Это дорогостоящее, но эффективное действие называется Подавление.



Потратьте 2 силы воли и 1 амбицию, чтобы подавить эмоцию противника, соседствующую с вашей фигуркой Духа. У вас в руке должна быть карта Эмоции, цвет которой соответствует цвету Эмоции противника. Откройте свою карту и удалите крайнюю правую эссенцию из подавленной эмоции. (эссенция отправляется в общий запас. Показанная карта остается в вашей руке).

Если эмоция осталась без эссенции, удалите её с доски и сбросьте. Мягкие эмоции идут в конец колоды Эмоций. Сильные эмоции возвращаются в свою колоду.

СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ: всякий раз, когда карта сбрасывается, кладите её лицом вниз на дно колоды эмоций, если это мягкая эмоция, или обратно в колоду сильных эмоций, если это сильная эмоция.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы не можете подавить Эмоцию, если у вас на руках нет карты с соответствующей вибрацией..

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Начальные эмоции Уныние и Блаженство не соответствуют какой либо вибрации. Вы можете подавить их, пока у вас есть карта в руке. Когда они снимаются с доски, то возвращаются в коробку.

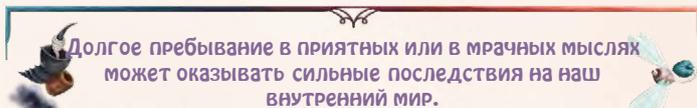


Подчинение: за 2 дополнительных силы воли вы можете удалить 1 дополнительную эссенцию из подавленной эмоции. (Но вы не можете потратить 4 силы воли, чтобы убрать еще 2).



Погашение: За 1 дополнительную Силу Воли вам не придётся показывать карту, чтобы подавить Эмоцию. Это также означает, что вы можете её подавить, даже если ваша рука пуста

ФОРТИФИКАЦИЯ



Иногда, вместо того, чтобы отбивать земли, Духи Церебрии предпочитают консолидировать свое влияние в определённых областях. Фрагменты, которые еще не являются частью Личности, можно использовать для укрепления Области.

Это действие и его улучшения позволяют вам возводить в Области Крепости. Вы можете выполнить это действие только в том случае, если ваша фигурка Духа находится на одном из 3 клеток рядом с фундаментом для крепости.



Это 3 слота, соседствующие с фундаментом для крепости.



Выполнять это действие можно только на не контролируемой оппонентом территории и если фундамент под крепость уже им не занят. Потратьте 3 силы воли чтобы установить свободный малый фрагмент вашей крепости. Положите жетон ± 1 интенсивности рядом с ней (этот бонус не распространяется на Границу).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Область ещё никем не контролируется, с Крепостью, она попадает под ваш контроль.



Превознесение: используйте это улучшение только в Области, которое ваш оппонент не контролирует, и только если вашей командой уже возведён Малый фрагмент крепости.

Потратьте 1 Амбицию (в дополнение к 3 силам воли, которые вы платите за действие), чтобы заменить ваш малый фрагмент большим фрагментом. Переверните жетон ± 1 интенсивности на сторону ± 2 .

ПРИМЕЧАНИЕ: Использование улучшения Превознесения изменяет эффект базового действия Фортификация от установки Малого фрагмента на замену его на Большой. Поэтому, чтобы получить Большой Фрагмент, вам сначала нужно выбрать базовое действие Фортификация (стоимостью 3 силы воли), и позже, используйте улучшение Превознесения, чтобы заменить Малый Фрагмент на Большой (за 3 силы воли и 1 Амбицию).



Разрушение: используйте это улучшение, только когда находитесь у крепости противника. За 1 дополнительную силу воли и Амбицию вместо добавления собственного Фрагмента вы можете:

- Удалите Малый Фрагмент противника (и жетон ± 1 Интенсивности), ИЛИ
- Замените Большой Фрагмент противника Малым и переверните жетон ± 2 Интенсивности на сторону ± 1 .

ПРИМЕЧАНИЕ. В отличие от базового действия или улучшения Превознесения, вы можете использовать улучшение «Разрушение» даже в Области, контролируемой вашим оппонентом.

После использования улучшения Разрушение вы получаете дополнительное действие на этот ход.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ: Количество Фрагментов ограничено. Если нужный вам тип фрагмента недоступен, вы не сможете выполнить действие. Если у вашего оппонента нет Малых фрагментов, вы не можете снести его Большой фрагмент.

ПОЛЬЗА КРЕПОСТЕЙ

Церебрия - это динамичная тактическая игра с постоянно меняющимся положением дел. Крепости, однако, выводят игру на стратегический уровень. У них много преимуществ, но большинство из них проявятся только со временем. Крепости дают следующие преимущества:

- Они добавляют ± 1 (или ± 2) интенсивности к контролю над Областью, в котором они расположены, что затрудняет её захват другой командой.
- Это может быть условием Устремления.
- И что самое важное, они могут быть добавлены к росту Личности (в центре Источника Бытия) во время Откровений (при определённых условиях, как объясняется далее). Это даёт вам возможность вносить свои черты характера в строящуюся Личность, что является основной целью игры.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЭМОЦИЙ

ПРИМЕР:

Диана соседствует с Добротой. На карте уже есть 2 эссенции (до порога трансформации не хватает 1), и она решает усилить её. Она тратит 3 силы воли. Затем сбрасывает Доброту и заменяет её Доброжелательностью (её сильный аналог) из колоды сильных эмоций. 2 эссенции переходят на новую карту.



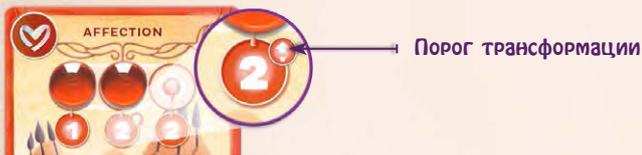
Когда мы закликаемся на своих эмоциях,
то переживаем их сильнее.

У каждой мягкой эмоции есть более сильный аналог, в который они могут трансформироваться с помощью этого действия. Сильные эмоции обычно имеют более высокие значения интенсивности и более мощные способности, поэтому это действие может иметь большое влияние на игру.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Действие Трансформации не является частью базовой игры. В базовой игре нижний ряд планшета Духа игнорируется.

EMPOWER

Чтобы трансформировать одну из эмоций вашей команды, вы должны находиться рядом с ней. (Соседство объясняется под действием «Пробуждение эмоции»). Это должна быть мягкая Эмоция с эссенцией, соответствующей пороговому значению трансформации или превышающей её, как показано ниже. Если всё так, то вы тратите 3 силы воли, чтобы заменить её аналогом из вашей колоды сильных Эмоций. Сбросьте мягкую эмоцию на дно свой стопки мягких Эмоций, а всю эссенцию, что была на ней, перенесите на новую сильную Эмоцию. Все остальные жетоны эмоций сбрасываются.



ПРИМЕЧАНИЕ: Диана не смогла бы усилить Доброту, если бы на той была только одна эссенция. Либо бы ей пришлось воспользоваться способностью Направляемая сила.

EUPHORIA

ПРИМЕЧАНИЕ: Эмоция, в которую может трансформироваться мягкая Эмоция, напечатана сбоку на карте.

ПРИМЕЧАНИЕ: В редком случае, когда обе копии сильной Эмоции уже находятся в игре, слабая эмоция не может быть усилена.

Направляемая сила: перед усилением мягкой эмоции вы можете потратить 1 Амбицию, чтобы добавить 1 эссенцию из общего запаса и тем самым достигнуть порога трансформации.

Эмоциональный взрыв: Вместо усиления Эмоции, которая находится рядом, вы можете потратить 1 дополнительную силу воли, чтобы усилить любую Эмоцию на доске, отвечающую требованиям.



ДЕЙСТВИЯ ОБЛАСТЕЙ

Всего в игре существует 5 Областей Сознания, составляющих единый мир Церебрии.

ПРИМЕЧАНИЕ: Все пять доступны вам, независимо от того, где находится ваша фигурка Духа.

Выполнения Действия Области затрачивает столько силы воли, сколько указано под названием Области. В большинстве случаев это - 1 сила воли, но в Паутине Мыслей - это 2.

Если ваша команда контролирует определённую Область, то действие этой Области будет стоить на 1 силу воли меньше.

ДЕЙСТВИЯ ОБЛАСТИ VS. ДЕЙСТВИЙ ДУХА

- Действия Духа должны быть разблокированы. Действия Области доступны всегда.
- Действие Духа может быть усилено, Действие Области - нет.
- Контроль над Областью, даёт вашей команде скидку на её Действия.
- Действия Области требуют отдачи только силой воли, а некоторые Действия Духа нуждаются и в Амбициях.

Области и их Действия описаны ниже:

ДОЛИНА МОТИВАЦИЙ

У всех нас есть доступ к неограниченному источнику энергии, и наши мотивы помогают нам черпать из него.

Долина Мотивации - это царство вдохновения. Это позволяет черпать силу воли напрямую из общего запаса.



Получить силу воли: заплатите 1 силу воли, чтобы получить 4 силы воли из общего запаса (не из сфер Источника).

КОНТРОЛЬ: Если ваша команда контролирует эту Область, вы получаете 4 силы воли бесплатно. Если ваша команда не контролирует эту Область, то у вас на планшете Духа должно быть не менее 1 силы воли, чтобы выполнить это Действие, и ваш чистый выигрыш составит 3 силы воли.

КОЛЫБЕЛЬ ЧУВСТВ



Эмоции приходят и уходят. Но нам выбирать, каким из них мы позволим повлиять на наш внутренний мир.



Колыбель чувств - это центр контакта с Внешним миром. Вкус, зрение, осязание, обоняние и слух делают его местом зарождения эмоций. Это действие позволяет вам вытянуть столько карт эмоций, сколько захотите, если вы можете за них заплатить.



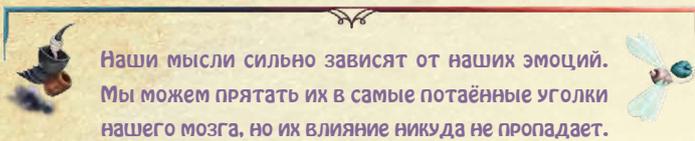
Вытащить карту Эмоции: Это Действие занимает 2 шага:

1. Потратьте 1 Силу воли, чтобы снять верхнюю карту из вашей колоды Эмоций, и положите её на колоду лицевой стороной вверх.
2. Если хотите, вы также можете открыть следующую верхнюю карту, заплатив 2 Силы Воли. Вы можете повторять шаг 2 сколько угодно раз. (Если вы можете себе это позволить).

КОНТРОЛЬ: Если вы контролируете эту Область, то открыть верхнюю карту вам можно бесплатно, но каждая последующая карта будет стоить 2 силы воли.

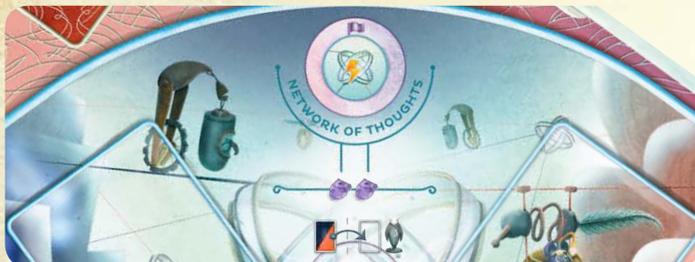


ПАУТИНА МЫСЛЕЙ



Наши мысли сильно зависят от наших эмоций. Мы можем прятать их в самые потаённые уголки нашего мозга, но их влияние никуда не пропадает.

Паутина Мыслей - это эффективный способ перемещения Эмоций по Областям и Границам Церебрии.

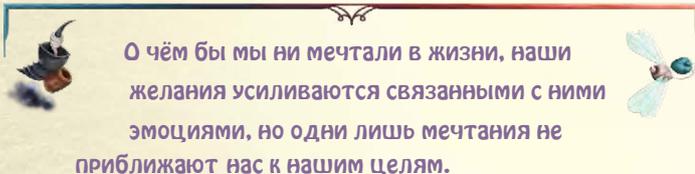


Перемещение Эмоций: Потратьте 2 силы воли, чтобы взять одну из карт эмоций вашей команды из любого слота на основном поле и поместить её в пустой слот Эмоций рядом с фигуркой Духа. Пересчитайте контроль над затронутыми Областями и Границами.

КОНТРОЛЬ: Если ваша команда контролирует эту Область, то стоимость перемещения снижается до 1 силы воли.

СОСЕДСТВО: Как показано в действии «Пробуждение Эмоции», слот, на который вы можете воздействовать, зависит от местоположения вашей фигурки Духа. Дух на Границе может переместить эмоцию только в слот этой Границы. Дух в Области может переместить Эмоцию в любой из двух слотов Области.

ЗЕМЛЯ ЖЕЛАНИЙ



О чём бы мы ни мечтали в жизни, наши желания усиливаются связанными с ними эмоциями, но одни лишь мечтания не приближают нас к нашим целям.

Земля Желаний позволяет Духам использовать силу воображения, чтобы сосредоточить внимание на Эмоциях, набирающих эссенцию Силы.



Увеличить силу Эмоций: Это Действие занимает 2 шага:

1. Потратьте 1 силу воли, чтобы выбрать эмоцию, принадлежащую вашей команде и которая соседствует с вашей фигуркой Духа. Добавьте к этой эмоции 1 эссенцию со своего планшета Духа. (Эссенция на картах эмоций заполняются слева направо).

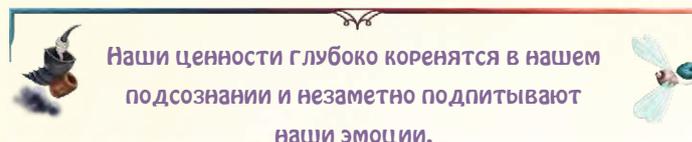
2. Потратьте X силы воли, чтобы добавить X эссенции с планшета Духа на ту же карту.

Это действие усиливает Эмоцию, поэтому пересчитайте влияние на Область и Границу.

КОНТРОЛЬ: Если ваша команда контролирует Землю Желаний, первый шаг будет бесплатным для вас. Второй - на общих основаниях.

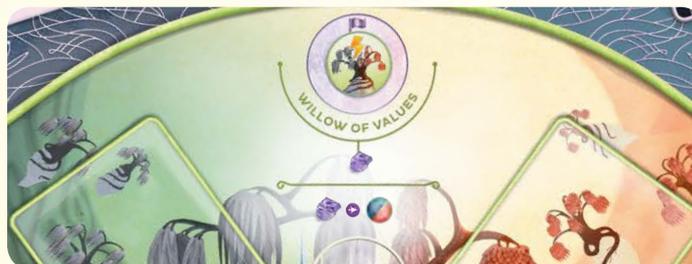
СОСЕДСТВО: Чтобы усилить эмоции на Границе, вы должны находиться на этой Границе. Чтобы усилить эмоцию в Области, вы должны находиться в этой Области.

ДРЕВО ЦЕННОСТЕЙ



Наши ценности глубоко коренятся в нашем подсознании и незаметно подпитывают наши эмоции.

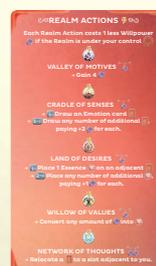
Древо Ценностей выращивает эссенцию, основной источник энергии Эмоций. Духи имеют доступ к плодам дерева и могут свободно выбирать, как их распределять.



Сбор Эссенции: потратьте 1 силу воли, чтобы обменять любое количество силы воли на вашем планшете Духа на такое же количество эссенции из общего запаса.

КОНТРОЛЬ: Если ваша команда контролирует эту Область, вы просто обмениваете Силу Воли на эссенцию, один к одному. Без дополнительной платы в 1 эссенцию.

БЕСКОНЕЧНАЯ ЭССЕНЦИЯ: По сеттингу игры, эссенция не заканчивается. И если у вас всё же закончились её жетоны, то временно замените их чем-нибудь.



В этой памятке вы найдёте краткое описание действий всех Областей.

СПОСОБНОСТИ

В свой ход у вас есть ряд Способностей, которые вы можете использовать до или после любого Действия. Использование Способности не считается Действием. Вы можете использовать несколько Способностей в свой ход, но не можете использовать одну и ту же Способность дважды за один ход. Ваши способности Амбиций описаны на этой странице. Ваша способность Поглощения будет описана дальше.

СПОСОБНОСТИ АМБИЦИЙ

Амбиции - это третий ресурс в игре, после силы воли и эссенции. Они ограничены жетонами, которые разделены между членами команды по три. Их можно потратить на:



Активная Амбиция Неактивная Амбиция

1. Определенные мощные действия Духа и их улучшения (например, Подавление), как описано в предыдущей главе.

2. Применение Способностей Амбиций.

В начале игры ваши Амбиции не активны. Самый распространенный способ получить Амбицию - это в конце вашего хода, перевернуть один жетон Амбиций вместо того, чтобы вытащить 2 карты Эмоций.



Есть и другие способы получить Амбицию в свой ход, но эти возможности очень редки.



После того, как вы использовали Способность Амбиции, переверните её жетон неактивной стороной вверх.

Способности Амбиции указаны на планшетах ваших команд.

ОГРАНИЧЕНИЯ: За ход вы можете использовать несколько Способностей Амбиций, но не можете использовать одну и ту же Способность два раза.



Добавить жетон вибрации: Потратьте 1 Амбицию, чтобы разблокировать или улучшить Действия Духа.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эффект от этой способности аналогичен добавлению жетона вибрации в качестве нулевого шага Действия Духа, но позволяет обойти большинство его ограничений, что добавляет вам гораздо больше гибкости. При использовании этой способности Амбиции:

- Вам не нужно сбрасывать карту.
- Вы можете выбрать жетон вибрации любого цвета, которого нет в ряде этого действия Духа, даже если у вас нет эмоции с этой вибрацией в руке. (Но вы не можете выбрать жетон необузданных вибраций. Они используются только в начале игры).
- Вам не нужно немедленно выполнять разблокированное или обновлённое действие.



Повернуть Источник Бытия: Потратьте 1 Амбицию, чтобы повернуть Источник Бытия. При этом каждая Сфера смещается на 1 пункт по часовой стрелке в соседнюю Область. Это позволит игрокам добраться до недостижимой для них Сферы.



Дополнительное Действие: Потратьте 2 Амбиции, чтобы получить дополнительное Действие в этот ход.

Сила Амбиций - очень мощная сила, если использовать её правильно. Но получить Амбицию очень непросто, поэтому, используйте её с умом.



СПОСОБНОСТЬ ПОГЛОЩЕНИЯ

Поглощение - это ваша способность подключаться к Источнику Бытия. Эту Способность можно использовать только один раз за ход, до или после любого Действия.

Способность Поглощения имеет 2 очень важных преимущества:

- Это отличный источник силы Воли и других ресурсов.
- Оно может стать триггером для Откровения, которое позволит вам добавлять свои Фрагменты в Личность.

Такой приём может стать ключевым моментом в овладении Церебрийей.

Чтобы использовать свою Способность Поглощения:

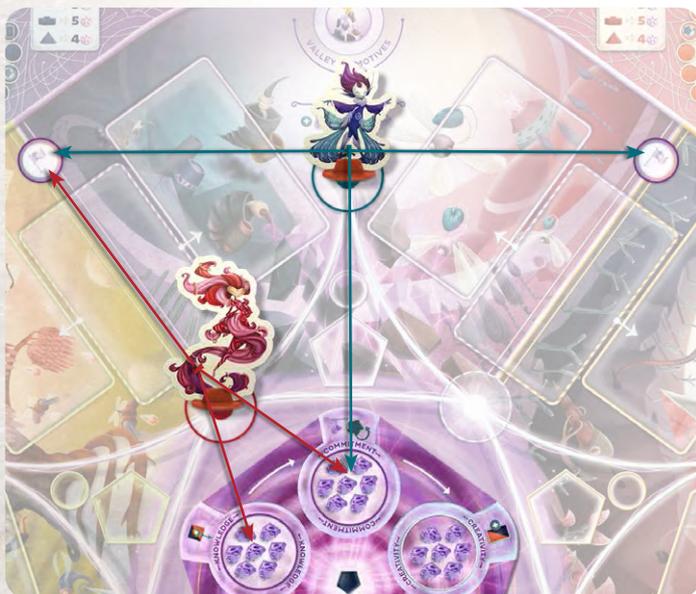
1. Переверните свой счётчик действий на неактивную сторону, показывая, что Поглощение не может быть снова использовано в этом ходу.



ПРИМЕЧАНИЕ: Поскольку стартовый игрок начинает свой ход с неактивным счётчиком, то и подключаться к Источнику в свой первый ход он не может.

2. Выберите прилегающую сферу Источника. (См. Иллюстрацию).

Дух в Области может Поглощать только из сферы этой Области. Он может получить бонус, если его команда контролирует любую из 2 смежных границ.



Дух на Границе может выбирать между сферами 2 Областей. Он может получить бонус, если его команда контролирует прилегающую Границу.

3. Возьмите силу воли из Сферы:

- Ваша базовая способность Поглощения: 2.
- Возьмите 1 дополнительную Силу Воли за каждую смежную Границу, контролируемую вашей командой. (Если ваша фигурка Духа находится в Области, она соседствует с 2 Границами. На Границе она соседствует только с этой Границей).
- Некоторые Эмоции обладают способностями, которые также могут изменять получаемую вами силу воли.
- Если вы имеете право поглотить больше силы воли, чем имеется в настоящее время в Сфере, вы просто забираете всё, что осталось.

4. Получите бонус, изображенный на Сфере:



Обязательство: заплатите 1 силу воли, затем переверните 1 жетон Амбиций на активную сторону.



Смирение: возьмите 1 эссенцию из общего запаса.



Усердие: возьмите 2 силы воли из общего запаса (не из Сферы).



Знание: добавьте жетон вибрации по вашему выбору к любому из ваших Действий Духа. (Это работает точно так же, как и Способность Амбиций).



Креативность: получите 1 карту Эмоции.

ПРИМЕЧАНИЕ: Эти бонусы не являются обязательными. Например, с Обязательством вам не обязательно отдавать Силу Воли и получать 1 Амбицию, если вы этого не хотите. Но обычно, этого хотят.

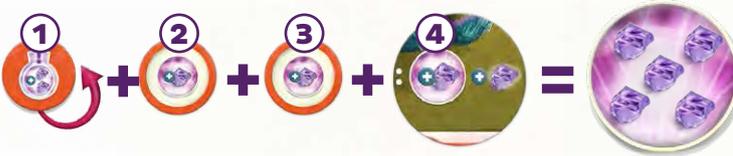
5. Если одна из Сфер опустошается, незамедлительно происходит Откровение.
6. Поверните Источник на один шаг по часовой стрелке, изменяя прилегание Сфер.



ПРИМЕР:

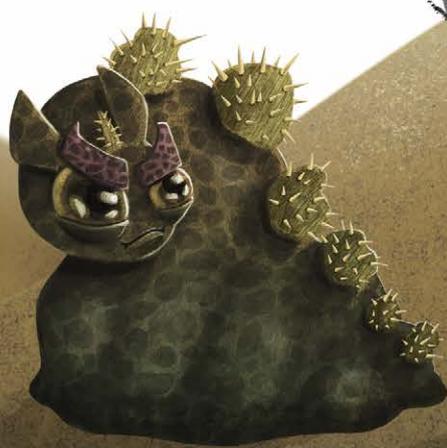
Диана решает использовать свою способность Поглощения. Она переворачивает свой счётчик действий, чтобы обозначить это. Её Дух, Восторг, находится в Области, что означает, что она соседствует только с 1 Сферой - Сферой Усердия.

Так как сфера опустела, происходит Откровение. После пересчёта очков, она вращает Источник на один шаг по часовой стрелке (7).



Полное Поглощение из Сферы

Её базовое Поглощение (1) равно 2 плюс 2, потому что Благость контролирует две Границы, прилегающие к Долине Мотивации (2-3). Доброжелательность (сильная эмоция, не включенная в базовую игру) позволяет ей получить 1 дополнительную силу воли из Сферы в этой Области (4) поэтому она поглощает в общей сложности 5. Сфера опустошается. Бонус 5 от Сферы Усердия дает ей дополнительные 2 силы воли из запаса. Наконец, она получает на 1 больше силы воли из запаса, потому что Доброжелательность находится в соседней Триаде (6).





Есть 2 способа получения ПО:

- Выполнить одно из своих намерений и получить за это очки в свой ход.
- Добавлять к формирующейся Личности свои Фрагменты, и они будут засчитаны в конце игры.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА: Намерения не используются в этой версии игры. Они могут быть мощным инструментом в руках опытных игроков, но для правильного их использования требуется немного практики. Играя по базовым правилам, вы можете игнорировать раздел «Намерения» на планшете вашей команды и «Диск Намерений» на игровом поле. Это также означает, что в основной игре есть только один способ подсчёта очков: добавление Фрагментов к Личности.

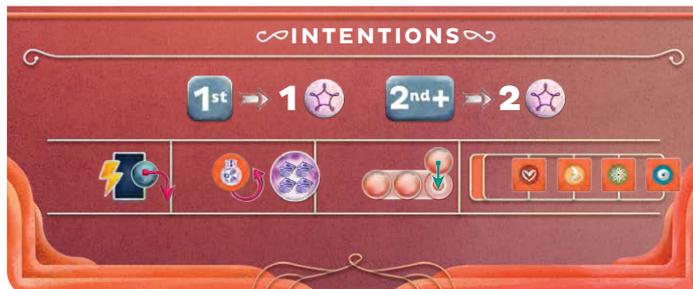
НАМЕРЕНИЯ



Преследуем ли мы наши цели сознательно или инстинктивно, наш внутренний мир предлагает множество способов их достижения.



У вашей команды есть несколько Намерений, изображенных на планшете вашей команды. Если вы выполните одну из этих целей в свой ход, вы получите 1 ПО после выполнения соответствующего Действия или Способности. За каждое выполненное за один ход Намерение, сверх первого, вы получаете по 2 ПО. Индивидуальные намерения полностью объяснены в Приложении.



Сторона А планшета команды



Сторона В планшета команды

Ваше ПО отмечаются маркером на диске Намерений. Если маркер останавливается, или проходит ячейку с рисунком, то вы получаете соответствующий бонус:



Получите 1 эссенцию

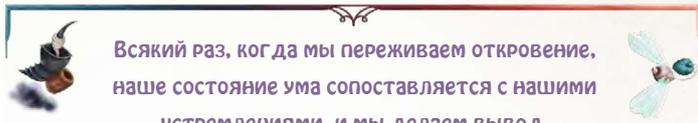
Вытащите карту Эмоций

Переверните жетон Амбиции активной стороной вверх.

Если ваш маркер достигает отметки 20, игра заканчивается. Довершите свой ход до конца, и если при этом вы получите еще очки (за выполненные Намерения), то продвиньте маркер дальше по кругу. В этом случае 1 будет считаться как 21. А по завершению вашего хода, наступит время финального подсчёта очков.

Помните, что игра может закончиться и другими способами, о чём мы упоминали выше.

ОТКРОВЕНИЯ, ФРАГМЕНТЫ И ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ



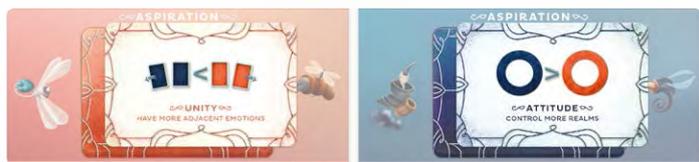
Всякий раз, когда мы переживаем откровение, наше состояние ума сопоставляется с нашими устремлениями, и мы делаем вывод.

И это оставляет след на нашей личности.

Откровения - самые важные моменты в игре Церебрия. Именно во время них оцениваются устремления, к которым стремились Души, и в результате к развивающейся Личности Церебрии добавляются новые Фрагменты. В конце игры Фрагменты личности будут приносить очки, поэтому их состав будет иметь решающее значение для определения победившей стороны.

Откровение запускается сразу же после того, как Сфера опустошается, поглощаемая Духом. В этом случае выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Каждая сторона показывает своё текущее Тайное Устремление (самая верхняя карта в их колоде тайных устремлений).



2. Светлая и Тёмная сторона сверяются, выполнили ли они своё Тайное устремление или Общее устремление. Кто выполнил больше? (Если у обеих команд равное количество, Устремление считается невыполненным никем).

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы не можете выполнить Тайное устремление противника.



Текущее Общее Устремление

3. Команда, выполнившая Устремление, может добавить Фрагмент к Личности, в центре Источника Бытия:

- Команда, выполнившая только 1 Устремление, добавляет 1 Малый Фрагмент к Личности.
- Команда, что выполнила и Общее и своё Тайное Устремление, может установить Большой Фрагмент.
- Если же у команды больше нет нужного Фрагмента, который они должны были установить, то это приводит к завершению игры.



4. Определите новое Общее Устремление:

- Текущее Общее Устремление убираете лицом вниз. Оно больше не участвует в игре.
- Если одна команда добавила Большой фрагмент, то другая команда должна выбрать одно из открытых Устремлений и вернуть его в коробку. (Если ни один из них не добавил Большой Фрагмент, пропустите этот шаг).
- Самое левое открытое Устремление и станет текущим Общим Устремлением.

5. Выберите новое Тайное Устремление:

- Каждая команда возвращает текущее Скрытое Устремление, независимо от того, выполнили они его, или нет.
- Если Команда не достигла ни одного Устремления во время Откровения, она может посмотреть 3 верхние карты своей колоды Тайных Устремлений, выбрать одну, замешать остальные в колоду, и положить выбранную карту сверху. Выбранное ими Устремление не должно совпадать с новым Общим Устремлением.

- Команда, добавившая Фрагмент, просто проверяет свою новую верхнюю карту, чтобы убедиться, что она отличается от новой Общей цели. Если она такая же, то они тасуют колоду, пока не получают другую.

- Верхняя карта каждой колоды Тайных Устремлений будет новым Тайным Устремлением для каждой команды.

6. Если на фундаменте Крепости рядом с опустошенной Сферой есть Фрагмент, который был построен или вознесен до текущего хода, добавьте этот Фрагмент в Личность и удалите связанный с ним жетон Интенсивности из Области. В результате контроль над Областью может измениться.



ПРИМЕЧАНИЕ: Крепость, которую вы построили в этот ход, не может быть добавлена к Личности. Точно так же Крепость, которую вы усовершенствовали в этом ходу (заменяя ее Малый фрагмент на Большой фрагмент), не может быть добавлена в Личность.

7. Наконец, поместите 7 силы воли из общего запаса в только что опустошённую Сферу.

НЕИССЯКАЕМАЯ СИЛА ВОЛИ: По сеттингу игры, сила воли не иссякает. Если её жетоны закончились, замените их чем-нибудь другим.

После Откровения продолжается ход текущего игрока.

КАРТЫ УСТРЕМЛЕНИЙ

Устремления являются движущей силой Откровений и имеют сильное влияние на игровой процесс. Хотя преследование Устремлений - не единственный способ преуспеть в Церебрии. Но если сомневаетесь в том, что делать, просто сконцентрируйтесь на выполнении текущих Устремлений!

В игре девять разных Устремлений. Каждое из них находится в колоде «Общие устремления» и в колоде «Тайные устремления» каждой команды. Каждая команда всегда преследует одно тайное устремление и одно общее устремление, которое также преследуют их противники.

Устремления оцениваются только во время Откровений, после чего каждый получает новые Устремления. Тайные устремления никогда не должны совпадать с Общим устремлением.



Стремление к Стабильности достигается за счёт контроля большего количества Областей, чем у другой команды.



Стремление к Открытости достигается за счёт контроля большего количества Границ, чем у другой команды.



Стремление к Осознанию достигается за счёт наличия Эмоций в большем количестве Триада, чем у другой команды.

НАПОМИНАНИЕ: Триада - это набор из 3 слотов эмоций, которые могут влиять на одну Границу. На доске пять Триада.



Стремление к Единству достигается за счёт более длинной цепочки смежных эмоций, чем у другой команды. Эта цепочка называется Единство.



У Светлой стороны длина цепочки 4

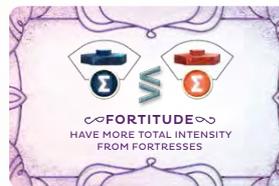


Стремление к Оживлению достигается за счёт наличия большего количества эссенции на эмоциях, чем у другой команды.



Стремление к Гибкости достигается за счёт наличия на доске эмоций с большим количеством типов вибраций, чем у другой команды.

ПРИМЕЧАНИЕ: Блаженство и Уныние (начальные эмоции) не имеют вибрации, поэтому они не засчитываются в этом Устремлении.



Стремление к Защищённости достигается за счёт более высокого общего бонуса Интенсивности от Крепостей, чем у другой команды.

БАЗОВАЯ ИГРА: Стремления к Чувственности и к Рефлексии не используются в базовой игре - просто удалите их из колод Обычных и Тайных устремлений в начале игры. Это также сделает базовую игру несколько короче, чем полную.



Стремление к Чувственности достигается наличием эмоции с большей интенсивностью, чем у любой эмоции другой команды.



Стремление к Рефлексии достигается за счёт управления большим количеством отражённых (находящихся напротив) пар Область-Граница, чем у другой команды.



26 Отражённая пара Область-Граница под влиянием Тёмной стороны.

ПРИМЕР: Диана опустошила Сферу Усердия, что незамедлительно вызвало Откровение. Диана и Томас, играя за Светлую сторону, раскрывают своё Тайное устремление (Стремление к Единству), в то время как Лео и Фред, играя за Тёмную сторону, раскрывают своё - (Стремление к Стабильности). Текущее Общее устремление - Стремление к Осознанию.

- А** У Светлой стороны есть цепочка из четырёх смежных эмоций 1-4, в то время как у Тёмной стороны только три 5-7, Светлые выполнили своё Тайное устремление.
- В** И у Светлых 8-10, и у Тёмных 11-13 есть эмоции в трёх разных Триадах, поэтому Общее устремление никто не выполняет.
- С** Светлая сторона контролирует Древо Ценностей и Землю Желаний, 14-15, в то время как Тёмная сторона управляет Паутиной Мыслей и Колыбелью Чувств 16-17. Влияние на Долину Мотивов спорное, поэтому никто не контролирует его. Это означает, что Тёмная сторона не смогла осуществить своё Тайное устремление.

В результате этого Откровения Светлые получают Малый Фрагмент 18. Поскольку Фрагмент Крепости, прилегающий к Сфере, был там ещё до начала хода, они также добавляют его к Личности 19, в результате чего получается 2 Малых Фрагмента.

Светлые и Тёмные сбрасывают свои Тайные устремления. Общее устремление переворачивают лицом вниз.

Поскольку Большие Фрагменты не были установлены, Общее устремление не удаляется. Игра просто переходит к следующему Общему устремлению. Новое текущее Тайное устремление Светлых будет самым верхним в их колоде, но Тёмные могут выбрать следующее Тайное устремление из трёх лучших, поскольку они не достигли ни одного Устремления.

После Откровения Диана восполняет опустошённую Сферу 7 силами из общего запаса, вращает Источник Бытия по часовой стрелке и выполняет одно оставшееся Действие в свой ход.



А Тайные намерения Светлой стороны (Диана, Томас)



С Тайные намерения Тёмной стороны (Лео, Фред)



В Общее устремление



Игра может закончиться тремя путями:

1. **Разыграно последнее Общее устремление:** игра заканчивается, если невозможно перейти к новому Общему устремлению после Откровения, либо потому, что было засчитано последнее Общее устремление, либо потому, что последнее было удалено во время Откровения.
2. **Команда должна добавить Малый или Большой Фрагмент во время Откровения,** но у них этого Фрагмента не достаёт: в этом случае эта команда добавляет свой Венчающий Фрагмент к Личности после того, как были добавлены все другие Фрагменты, включая Крепости. В очень редком случае, когда обе команды должны установить Венчающий Фрагмент, его устанавливает команда, запустившая Откровение, а другая команда получает 4 очка и отмечает это на Диске Намерений.
3. **Команда набрала 20 и более ПО на Диске Намерений** (в полных правилах).

Если что-либо из этого происходит, ходящий игрок все еще может закончить свой ход. Затем переходите к финальному подсчёту очков.

ПРИМЕЧАНИЕ: При этом, возможно, некоторые игроки лишатся своего хода.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Очки за Фрагменты Личности будут добавлены к очкам, которые команды уже имеют на своих Дисках Намерений. Вы можете использовать Диск для суммирования очков. Просто запомните, сколько раз вы проходили стартовую позицию.

ОЧКИ НАЧИСЛЯЮТСЯ ТАК:



3 очка за каждый Малый Фрагмент.

5 очков за каждый Большой Фрагмент.

4 очка за Венчающий Фрагмент.

В случае ничьей побеждает команда с Венчающим Фрагментом. Если ни у одной из команд нет Венчающей пирамиды, игра заканчивается вничью. Церебрия находится в полном балансе.



Мы, люди, исследователи с сильным желанием познать мир вокруг нас. И вот мы уже здесь, так близко к миру, в котором так много открытий, но так недостаточно храбрости, чтобы войти - в наш собственный Внутренний мир.

Большинство из нас просто боятся монстров, с которыми нам придётся встретиться лицом к лицу - наших самых потаённых секретов и скрытой правды, мы слишком ленивы, чтобы разбираться в причинах наших счастливых или несчастливых моментов.

В результате нашего бездействия наши внутренние духи берут на себя эту работу и формируют наш Внутренний мир так, как считают лучше - только их точка зрения находится под сильным влиянием их природы, смещая наше внимание на светлую или тёмную сторону чувств, не оставляя нам никакой власти над нашим душевным состоянием.

Эта игра является добрым напоминанием о том, что вы действительно можете контролировать свой внутренний мир - только вам решать, какую сторону поддерживать, каких духов кормить, а каких прогнать без остатка. Вы увидите, что и Светлая, и Тёмная сторона играют очень важную роль в вашем поиске истинного къяк, построению отношений, ведущих к гармоничной и радостной жизни, которую все мы так желаем

В этой короткой заметке мы хотели побудить вас заглянуть за поверхность Церебрии и открыть для себя глубины этого замечательного, уникального и захватывающего творения:

Вас.



ГЕЙМДИЗАЙН

Виктор Петер Рихард Аманн
Иштван Почи Фриджес
Шеберль

АРТ

Виллу Фаркас
Тоби Аллен
Джейми Сичел
Педро А. Альберто

3D-ДИЗАЙН

Кристиан Хартманн
Ласло Форгач

ПРАВИЛА

Джейсон А. Холт
Виктор Петр

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРАВИЛ

Пол Гроган
Эмануэла Пратт
Роберт Пратт

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Медведев Е.С.

ТЕСТИРОВЩИКИ ИГРЫ

Балаж Фараго
Роберт Зельди - Ковач
Даниэль Тот - Сегу
Адам Йона
Геза Галос
Михай Ковач
Марселл Кляйн
Гьёзо Наги
Кристиан Шеберл
Андраш Берзе
Жолт Варга
Мате Цинер
Норберт Крижан
Давид Турци
Вай - Йи Фуах
Энтони Хаугего
Ник Шоу
Гордон Каллея
Элени Пападопулу
Рубен Дебоно
Кевин Сиантар
Пол Гроган
Пол Лакстон
Пол Брайант
Ян Гент
Джон Харрисон
Нил Уокер
Мэтт Лоуренс
Сара Луиза Баттен
Роб Хейворд

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Более 6000 замечательных спонсоров Kickstarter,
которые сделали эту игру возможной.

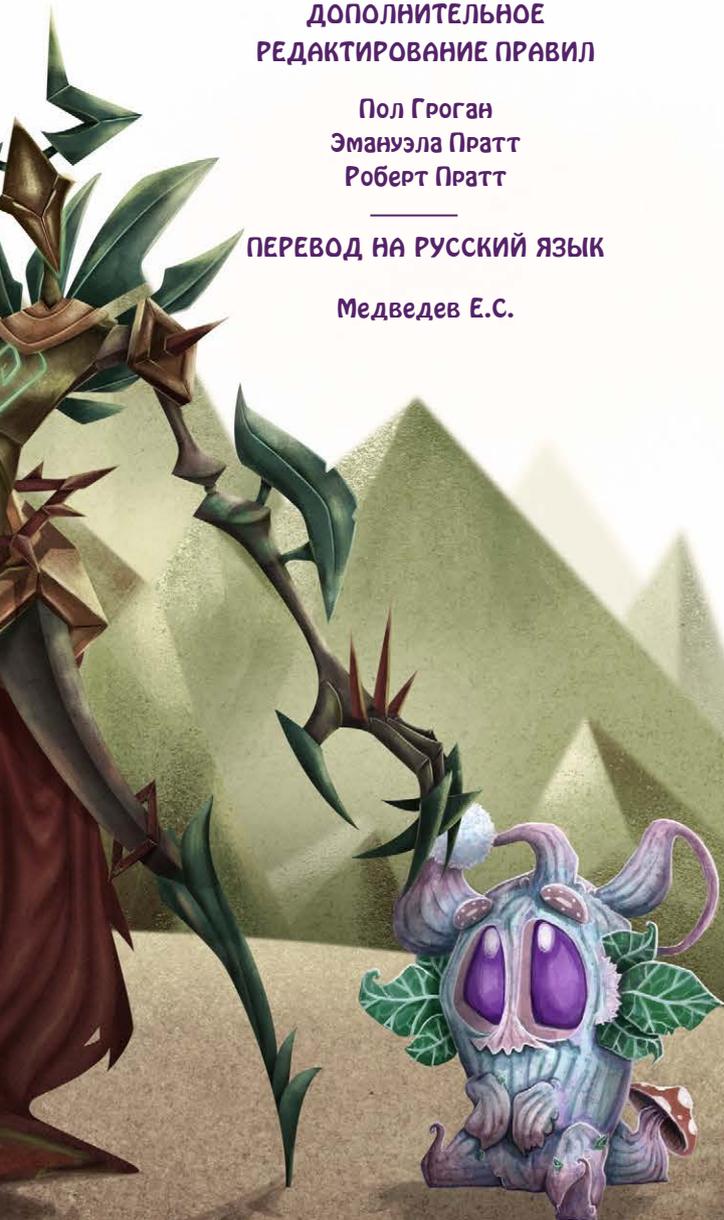
Свену Стратманну за сплочение наших немецких
спонсоров

Бенуа Гийе за сплочение наших французских спонсоров
Фрэнсис и Энтони из Ant Lab Games, Элени Пападопулу и
Тамаша Кёсеги для наших Kickstarter видео

Эмануэле и Роберту Пратту за их неоценимую помощь в
тестировании и продвижении Cerebria, а также за их
игровые видео.

Всем в Gaming Rules!

HQ за идеи для Базовых правил игры.



ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ ТВОРЕЦ

Играя за Творца, игрок может управлять одним Духом, представляющего Тёмную или Светлую сторону. Вариант Творец можно использовать в играх для троих или двоих. В игре с тремя игроками один игрок может сыграть Творцом против полной команды из двух человек, а в игре с двумя игроками два Творца могут сражаться друг с другом.

Творцу сложнее охватить всё поле, но это компенсируется тем, что все ресурсы и амбиции сосредоточены в одних руках. Таким образом, помимо игрового процесса, геймплей Творца не отличается от обычного Духа - стандартные правила применяются везде. За Творца можно играть и по Базовым правилам.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы играете менее чем с четырьмя игроками, но уже имеете некоторый опыт в Церебрия, вместо игры Творцом вы можете играть в стандартном режиме для 4 игроков и управлять двумя Духами одновременно. Это сложный, но полезный опыт

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ ИГРОКА

- Творец выбирает сторону (Свет или Тьму) и одного Духа, принадлежащего выбранной стороне. Поместите планшет этого Духа перед игроком.
- У Творца есть одна колода эмоций с 16 мягкими эмоциями. Как и в стандартной игре, вы можете использовать базовую колоду Света/ Тьмы, рекомендованную колоду для вашего Духа или собрать свою собственную.
- Творец начинает с теми же ресурсами, что и обычные Духи: 4 силы воли, 2 эссенции и 2 карты Эмоций в руке.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Порядок хода

- При распределении порядка ходов в игре на троих, используйте 2 жетона очередности ходов для Духа Творца - Творец будет делать ход после каждого игрока противоположной команды. Творец всегда должен быть вторым и четвёртым. Как и в стандартной игре, стартовый игрок не может использовать способность Поглощения в свой первый ход.
- В игре для двух игроков с двумя Творцами случайным образом определите стартового игрока. Переверните маркер отслеживания Действий стартового игрока лицевой стороной вниз, чтобы указать, что он не может использовать свою способность Поглощения в первый ход, и дайте ему 2 дополнительных силы воли.

2. Разместите Духов и стартовые карты Эмоций

- Разместите свою первую стартовую Эмоцию как обычно. Во второй ход, чтобы разместить начальную эмоцию, поместите её, как будто у вас есть вторая фигурка Духа, на одно из оставшихся мест. (В игре с двумя Творцами, первый игрок выбирает одно из трёх пустых мест, оставляя на выбор два для другого игрока).



СПИСОК НАМЕРЕНИЙ

Намерения служат второстепенными целями помимо Устремлений. Каждое из них может быть выполнено несколько раз за игру, давая 1-2 очка успешной команде, а также время от времени бонусную эссенцию, карту или Амбицию.

Преследование Намерений может быть отличной резервной стратегией, когда текущие Устремления кажутся недостижимыми, а своевременные бонусы от Диска Намерений могут привести к очень эффективным ходам. Намерения работают лучше всего, когда игроки уже обвыклись в Церебрии, поэтому они не используются в Базовых правилах.

Есть два набора Намерений, по одному с каждой стороны командных планшетов. Обе команды должны играть одной и той же стороной, либо «А», либо «Б».

СТОРОНА «А»

 Уберите по крайней мере 1 эссенцию с помощью действия Подавления.

 Поглотите 4 или больше силы воли из Сферы с помощью действия Поглощения.

 Заполните все ячейки эссенции на картах Эмоций (кроме Благости и Уныния).

 До конца прокачайте Действие Духа.

СТОРОНА «В»

 Уберите по крайней мере 1 эссенцию с помощью действия Подавления.

 Добавьте Фрагмент Крепости к Личности во время Откровения.

 Трансформируйте Эмоцию

 Получите балл, когда вы впервые достигните того, что в каждом ряду Действий Духа будет хотя бы по 1 жетону Вибрации. Также получите баллы, когда у вас будет их минимум по 2, минимум по 3 и по 4.

ДУХИ ЦЕРЕБРИИ И ИХ СИЛЫ

У каждого Духа есть особая сила, которая полностью раскрывается при определенном стиле игры. Реиграбельность связана с различной работой разных пар Духов - не стесняйтесь экспериментировать с разными комбинациями! Как и Намерения, силы Духа в Базовых правилах не используются.



МИЗЕРИ - СТРАДАНИЕ, СОКРУШИТЕЛЬ РАДОСТИ.

Сначала из тени вышла изможденная, угрюмая фигура: Мизери - Страдание. Сокрушитель Радости. Он старейший из всех Духов. Куда бы он ни пошёл, там повсюду меркнут цвета, потухают улыбки. Горечь и Пессимизм превращают радость в горькое воспоминание.

Несмотря на мрачность и угрюмость, Мизери обладает невероятной рациональностью и практичностью. Он разрабатывает гениальные планы, чтобы выжать каждую малейшую крупицу энергии Источника Бытия. Неудивительно, что Мизери может заставить даже Апатию и Безразличие выполнять его волю.



При использовании способности Поглощения Мизери может черпать силу воли из Сферы, смежной с той, к которой он имеет доступ. Если он делает это, то он получает бонус Сферы, из которой он черпает.

Если при этом вызывается Откровение, то Крепость, примыкающая к этой Сфере, не может быть добавлена к Личности.



ДЕЛАЙТ - ВОСТОРГ, ЯРКИЙ И БЕСПЕЧНЫЙ

Делайт - это солнечный, энергичный антагонист Мизери, Он появился следом за ним, но был соткан из света. Это самый веселый и игривый из всех Духов. Он несёт бодрость и азарт. Но в то же время он может легко отвлечься и потеряться в сиюминутных фантазиях, отрешившись от всех забот этого мира. Делайт может показаться глупой фигурой, но он несёт в себе непоколебимое семя жизнерадостности и может призвать одну из самых сильных эмоций, известных во внутреннем мире: Веру.



Каждый раз, когда Делайт получает 4 или больше силы воли при использовании способности Поглощения, он также может взять карту Эмоции в руку.



ХЕЙТРИД - НЕНАВИСТЬ, НЕИСТОВОЕ ПЛАМЯ, ДЕРЗАНИЕ

Яростный и пугающий, как чёрное пламя. Огонь Ненависти никогда не может быть полностью потушен. Если его не остановить, его ярость может охватить всю Церебрию. Враждебность и Гнев - его верные сообщники.

Несмотря на грубость и вспыльчивость, никогда нельзя забывать, что Хейтрид может быть самым смелым из Духов, не знающим ни страха, ни колебаний. Ходят слухи, что он заручился услугами свирепой Ярости, заставив её с собой считаться.



Использование Действия Духа хотя бы с 1 улучшением, кроме Решительности (Determination) стоит на 1 силу воли меньше, если и в этом действии используется улучшение Решительность (Determination), то скидка суммируется.



ЛАВ - ЛЮБОВЬ, ПЛАМЕНЬ СЕРДЦА

Любовь - это тёплые объятия, пламенная страсть и вдохновение, незабываемый мост, соединяющий одинокие души, создающий узы, которые держатся всю жизнь. Любовь сопровождает Нежность и Обожание, а также готовая к услугам Доблесть. Подобно столбу света, пронизывающему самые тёмные облака, Любовь может с большой эффективностью сосредоточить силы Источника Бытия в Областях, укрепленных светлой энергией, но это может измотать её до такой степени, что она не сможет проявить свою волю на других территориях.



Когда Любовь использует способность Поглощения, она получает 1 дополнительную силу воли из запаса за каждую прилегающую Крепость Блаженства.





МАЛИЗА - ЗЛОБА, ВИТРИОЛИК

Мализа - Злоба - самая тщеславная и гордая из всех духов. Она убеждена, что все остальные недостойны править внутренним миром и весь он должен оказаться в её проворных коготках. Злоба имеет подлую природу, она обрушивается с острой, как бритва, критикой даже на своих собратьев Тёмных Духов. Неудивительно, что под её знаменем собрались такие эмоции, как Эгоизм, Неприязнь, и даже одержимый собой Нарциссизм. Злоба - это эгоист, но это также Дух самосохранения. Она точно знает, что нельзя ничего достичь, сначала не позаботившись о себе.



Находясь на Границе, Мализа может подавить любую Эмоцию противника в соседней Триаде. Находясь в Области, она также может подавить любую противоположную Эмоцию в двух соседних слотах Границы.



ЭМПАТИ - ЭМПАТИЯ, МИЛОСЕРДНЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ, САМООТВЕРЖЕННОСТЬ.

Эмпати - Эмпатия - добросердечный, милый и любящий парень, появившийся на свет, когда противостояние между Духами опустошило слишком большую территорию Внутреннего Мира. Несмотря на кротость и изобретательность, Эмпати может быть самым уважаемым Духом жителей Церебрии, поскольку он глубоко заботится об их благополучии, лечит их раны и, по возможности, облегчает их жертвы и страдания. Эмпати имеет тенденцию быть совершенно бескорыстным, опасно истощая себя, чтобы помочь другим. Его сострадательная компания обычно - это Доброта, Доброжелательность и даже самая мягкая из всех Эмоций: Чистота.



Светлые эмоции в слотах, соседствующих с Эмпати, и в слотах, смежных с этими слотами, не могут быть подавлены.



ЭКСАИТИ - ТРЕВОГА, ТЁМНЫЙ ЖНЕЦ, БДИТЕЛЬНОСТЬ

Разбрасывать семена Тьмы, лелеять и взращивать их до полного роста, пока все Пять Областей не погрузятся во мрак - так Эксаити распространяет своё тёмное влияние. С момента её прибытия в Церебрию, светлые Духи постоянно испытывают ползучее ощущение её присутствия, как призрак, которого вы можете увидеть только краем глаза.

Эмоции, пробуждающиеся после этого, рассказывают о посещающих их чувствах полного бессилия и одиночества, лишённого всяческого света, со всепоглощающей пустотой внутри, и неприятных встречах с некоторыми из самых сильных слуг Тревоги - Изоляцией и Сомнением.

Эксаити - это жуткий Дух, но также и Дух постоянной бдительности, он моментально распознаёт опасность, которая может угрожать Церебрии.



Вместо того, чтобы выложить эмоцию с руки, Эксаити может призвать стартовую эмоцию Уныние и общего запаса с помощью Действия Пробуждение. Общее количество карт Уныние на игровой доске ограничено 6.



ХАРМОНИ - ГАРМОНИЯ, БЛАГОРАЗУМНАЯ, МОЛЧАЛИВАЯ

Спокойное созерцание, самопознание и постоянное обучение - важнейшие ценности Хармони. Безмятежная и яркая, она учит тому, что осознание собственного достоинства и потенциала имеет важное значение, поскольку постоянно расширяет горизонты нашего понимания. Хармони - это спокойный и наблюдательный Дух, но иногда этот сильный внутренний фокус доводит его до состояния бездействия, заставляя терять связь с другими Духами и событиями в Церебрии. Гармония поддерживает такие эмоции, как Спокойствие и Уверенность, и сумела заслужить уважение Достоинства, одного из самых почтенных из эмоций.



При сбросе карты для размещения жетона Вибрации, она может сбросить дополнительную карту и разместить дополнительный жетон. Размещённые жетоны могут быть любого цвета, независимо от энергии сброшенной эмоции.



АССИМЕТРИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ДУХОВ

На стороне В каждого планшета Духа есть набор вариантов улучшения действия, специфичных для каждого духа. Если ваша группа уже имеет некоторый опыт работы с Церебрия и ищет дополнительного разнообразия, мы рекомендуем играть на асимметричных планшетах Духов.

На асимметричных досках каждое действие по-прежнему имеет три улучшения; Специфические для духа заменяют некоторые оригинальные улучшения. В некоторых случаях эффект улучшения такой же, но имеет другую стоимость.

В этой главе мы предоставим подробное описание всех обновлений, относящихся к стороне «В».

♡ ЛАВ - ЛЮБОВЬ ♡

ДВИЖЕНИЕ

Преодоление: стоит 0 WP вместо 1.



Объятие (+1 СВ): если вы завершите это действие движения рядом с положительной эмоцией, вы можете поместить на неё 1 эссенцию. Заменяет Решимость.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Создание уз (+1 СВ): если вы пробудили эмоцию рядом с другой положительной эмоцией, то можете взять эссенцию из общего запаса, а не из своего. Заменяет Внутреннюю Силу.

СОСЕДСТВО: Каждый слот Эмоции соседствует с двумя другими слотами. В частности, 2 слота в одной Области расположены рядом друг с другом.

ПОДАВЛЕНИЕ



Родная земля (+1 СВ): если вы используете Подавление рядом с Крепостью Блаженства, получите 1 Амбицию.

ФОРТИФИКАЦИЯ



Развевать тьму (без допзатрат): Вы можете воздвигнуть Крепость на Областях, контролируемых противником (Но только если фундамент под Крепость пуст).

Снос: стоит +3 СВ вместо +1 Амбиции и +1 СВ.



Гарнизон (+1 Амбиции): после того, как вы построите Крепость (на пустом месте), вы можете совершить бонусное действие, чтобы пробудить эмоцию в пустом слоте Области возле Крепости. Бонусное действие следует всем правилам Пробуждения (вы можете разблокировать или обновить действие, вы заплатите за это Силу воли, вы можете использовать улучшения), за исключением того, что эмоция вызывается внутрь Области, даже если ваш Дух находится на Границе.

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Просветление (без допзатрат): после Действия Трансформации вы можете использовать жетон вибрации, соответствующий сброшенной вибрации мягких эмоций, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших Действий Духа.

🌟 ДЕЛАЙТ - ВОСТОРГ 🌟

ДВИЖЕНИЕ



Толчок (+1 СВ): Вы можете закончить свой ход на пространстве, занятым вражеским Духом и оттолкнуть его на соседнюю клетку, пусть даже занятую кем-то другим.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Призыв (+1СВ): Вместо того, чтобы выложить карту из вашей руки, возьмите верхнюю карту из вашей колоды.

ПОДАВЛЕНИЕ



Очищающий свет (+1СВ): Вы можете подавить эмоцию, даже не соседствуя с ней. Сбросьте вскрытую при этом карту Эмоции.

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Смакование (+1СВ): После действия Трансформации возьмите две карты, одну оставьте себе, а другую сбросьте.

🌟 ЭМПАТИ - ЭМПАТИЯ 🌟

ДВИЖЕНИЕ

Преодоление: Стоит 0 силы воли вместо 1.



Обмен (+1СВ): Вместо движения, поменяйтесь местами с любым другим Духом. (Но вы не можете обменяться местами с Духом противника, если у вас не развито улучшение Преодоление (Surmount)).

ПРОБУЖДЕНИЕ



Делиться - значит заботиться (+2СВ): При пробуждении Эмоции, вы можете дать ей на одну эссенцию больше. Эссенцию берёте с планшета Духа.



Мотивация (+3 СВ): После Действия Пробуждения, получите 1 Амбицию.

ПОДАВЛЕНИЕ



Конверсия (без допзатрат): если вы удалите последнюю эссенцию из негативной эмоции действием Подавления, получите 1 эссенцию.

ФОРСИФИКАЦИЯ



Чувство безопасности (без допзатрат): после действия Фортификации, получите 1 эссенцию.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Эмоциональный взрыв: (без допзатрат).

ХАРМОНИ - ГАРМОНИЯ

ДВИЖЕНИЕ



Полёт (+1СВ): Переместитесь до 2 дополнительных ячеек.

Преодоление: Стоит 0 СВ вместо 1.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Смакование (+1СВ): После действия Пробуждения, вытащите карту.

ПОДАВЛЕНИЕ



Подчинение (÷1 Амбиции): вы можете удалить до 2 дополнительных эссенций из подавляемой эмоции.



Эмоциональный цикл (без допзатрат): Если вы удаляете последнюю эссенцию с подавляемой эмоции, получите карту.

ФОРТИФИКАЦИЯ



Настройтесь на Источник (÷1СВ, ÷1 Амбиции): используйте это улучшение, только если у вашей команды уже есть Малый Фрагмент в локации Крепость. Переместите этот Фрагмент в Личность. (Удалите маркер ÷1 интенсивности и пересчитайте контроль над Областью).

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете использовать это улучшение, даже если Область контролируется противником.

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Спешу на помощь (÷1 СВ): перед трансформацией эмоции вы можете заплатить 1 силу воли, чтобы переместить своего Духа рядом с этой эмоцией, даже если это место занято чужим Духом.

ХЕЙТРИД - НЕНАВИСТЬ

MOVE



Энергия ненависти (+1 СВ): Движение до 2 дополнительных клеток.



Пламя ненависти (+1 Амбиция +3 Силы Воли): Если вы останавливаетесь рядом с положительной эмоцией, то можете удалить с неё 1 эссенцию. Это не считается действием Подавление.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Клокочущая ненависть (+1 СВ): После действия Пробуждения, вытащите карту.

ПОДАВЛЕНИЕ



Отвержение (без дополнительных затрат): когда вы используете Подавление рядом с Крепостью Уныния, то получаете 2 силы воли.

ФОРТИФИКАЦИЯ



Клёкот ненависти (÷1 СВ): после действия Фортификации, возьмите карту.

Снос: стоит ÷4 СВ вместо ÷1 СВ и ÷1 Амбиции.

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Клёкот ненависти (÷1 СВ): после действия Трансформации, возьмите карту.

МИЗЕРИ - СТРАДАНИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Преодоление: Стоит 0 СВ вместо 1.



Обман (÷1 СВ): вместо того, чтобы двигаться, поменяйтесь местами с любым другим Духом. Вы не можете поменяться с Духом противника, если у вас нет апгрейда «Преодоление».

ПОДАВЛЕНИЕ



Истощение (без дополнительных затрат): после действия Подавления возьмите 1 Силу Воли из прилегающей Сферы Источника Бытия с условием, что там есть минимум 2 силы воли (без активации бонуса Сферы).

ФОРТИФИКАЦИЯ

Превознесение: стоит ÷2 СВ вместо ÷1 Амбиции



Истощение (без дополнительных затрат): после действия Фортификации возьмите 1 силу воли из прилегающей Сферы с 2 или более Силой Воли. (без активации бонуса Сферы).

ТРАНСФОРМАЦИЯ



Ассимиляция (без дополнительных затрат): после действия Трансформации вы можете использовать жетон вибрации, соответствующий сброшенной вибрации мягких эмоций, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших Действий Духа.



Истощение (без дополнительных затрат): после действия Трансформации возьмите 1 силу воли из соседней Сферы с 2 или более Силой Воли (без активации бонуса Сферы).

МАЛИЗА - ЗЛОБА

ДВИЖЕНИЕ



Толчок (+1 СВ): Вы можете закончить свой ход на ячейке, занятой Духом противника и оттолкнуть его на соседнюю ячейку, даже если там кто-то уже находится.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Призыв (+1 СВ): выложите карту не с руки, а возьмите верхнюю из колоды.

ПОДАВЛЕНИЕ

Погашение (Extinguish): Стоит 0 СВ вместо 1.



Истребление (+2 СВ, +1 Амбиция): удалите до 2 дополнительных эссенций из подавленной эмоции. Можно комбинировать с Подчинением.

ФОРТИФИКАЦИЯ



Всё для меня (без допзатрат): После действия Фортификации, получите 1 эссенцию.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Направленная сила: Стоит +2 СВ вместо +1 Амбиция

Эмоциональный взрыв: Стоит 0 СВ вместо 1.

ЭНКСАИТИ - ТРЕВОГА

ДВИЖЕНИЕ



Полёт (+1 СВ): Можно передвинуться на 2 дополнительные клетки.



Из тени (без допстоимости): Поместите своего Духа на любое место рядом с негативной эмоцией и получите 2 силы воли. Вы не можете встать на клетку с вражеским Духом, если у вас нет апгрейда «Преодоление».

ПРОБУЖДЕНИЕ

Поддержка: стоит +3 СВ вместо +1 Амбиции.



Семена Тьмы (+1 СВ): вы можете вызвать негативную эмоцию в любом пустом слоте эмоций.

ПОДАВЛЕНИЕ



Пожирание (без дополнительных затрат): после действия Подавления вы можете использовать жетон вибрации, соответствующий цвету подавленной эмоции, чтобы разблокировать или улучшить одно из ваших действий Духа.

ФОРТИФИКАЦИЯ



Настройтесь на Источник (+1 СВ, +1 Амбиция): используйте это улучшение, только если у вашей команды уже возведён Малый Фрагмент Крепости. Переместите этот Фрагмент в Личность. (Удалите маркер +1 интенсивности и пересчитайте контроль над Областью).

ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете использовать это улучшение даже на контролируемой противником территории.

ПРОБУЖДЕНИЕ



Распространение Тьмы (без допстоимости): Замените в руке негативную эмоцию лежащую рядом с Эмоцией Уныния её сильной версией. Уныние должно пройти порог трансформации.

ГОТОВЫЕ КОЛОДЫ ДЛЯ ДУХОВ

ЛЮБОВЬ-ЛАВ

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

ВОСТОРГ-ДЕЛАЙТ

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

ЭМПАТИЯ-ЭМПАТИ

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

ГАРМОНИЯ-ХАРМОНИ

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

НЕНАВИСТЬ-ХЕЙТРИД

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

СТРАДАНИЕ-МИЗЕРИ

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

ЗЛОБА-МАЛИЗА

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

ТРЕВОГА-ЭНКСАИТИ

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



СИЛЫ ЭМОЦИЙ

Каждая эмоция владеет силой, которая может повлиять на весь игровой процесс. Некоторые из этих способностей актуальны только тогда, когда входят в игру, другие обладают постоянной способностью, которая срабатывает в определённых ситуациях. Сила эмоций подробно описана в Перечне эмоций. Когда текст обращается к вам, то предполагается, что сейчас ваша очередь и эмоция принадлежит вашей команде.

Когда в тексте говорится о введении эмоции в игру, это означает, что вы только что поместили её в слот Эмоций на игровом поле. Мягкие эмоции входят в игру, когда вызываются. Сильные эмоции входят в игру, после трансформации в них мягких эмоций. Как только эмоция входит в игру, она считается в игре до тех пор, пока её окончательно не подавят. Перемещение эмоции из слота в слот не считается входом в игру или выходом из неё.

Когда эмоция получает жетон Интенсивности, это означает, что она получает бонус к своей интенсивности сверх суммы, указанной на карте. Жетон Интенсивности влияет только на числовое значение интенсивности эмоции и не влияет на попытки активации, усиления или подавления. Жетон Интенсивности сбрасывается, если сбрасывается карта эмоций (например, потому что она была усилена или подавлена). В большинстве случаев эмоция получает бонус интенсивности при входе в игру, и бонус остается неизменным, пока эмоция находится в игре. У некоторых эмоций есть бонусы, которые меняются динамически, и они отмечены в тексте. **У эмоции не может быть более одного жетона интенсивности, и максимальный бонус к интенсивности, который эмоция может получить от жетона, равен 6.**

ЛЕГЕНДА

ТЁМНАЯ СТОРОНА

-  Тёмная эссенция
-  Способность Поглощения
-  Тёмный Дух
-  Карта Тайных устремлений
-  Карта негативных эмоций
-  Сбросить карту Эмоций
-  Карта Мягких эмоций
-  Карта Сильных эмоций
-  Жетон интенсивности
-  Ячейки для эссенции
-  Жетон тёмных вибраций
-  Красные вибрации
-  Жёлтые вибрации
-  Зелёные вибрации
-  Синие вибрации
-  Трансформация
-  Малый Фрагмент Личности
-  Большой Фрагмент Личности
-  Венчающий Фрагмент Личности

ОБЩИЕ ИКОНКИ

-  Сила воли
-  Потратьте Амбицию
-  Поучите Амбицию
-  Карта Устремлений
-  Потратьте силу воли
-  ПО
-  Сфера Источника
-  Бонус Сферы
-  Игровое поле
-  Триада
-  Область
-  Вибрация
-  Введите Эмоцию в игру
-  Получите Действие
-  Прилегающие территории
-  Заблокировано
-  Передвинуть
-  Разместить
-  Удалить

СВЕТЛАЯ СТОРОНА

-  Светлая эссенция
-  Способность Поглощения
-  Светлый Дух
-  Карта Тайных устремлений
-  Карта положительных эмоций
-  Сбросить карту Эмоций
-  Карта Мягких эмоций
-  Карта Сильных эмоций
-  Жетон интенсивности
-  Ячейки для эссенции
-  Жетон светлых вибраций
-  Красные вибрации
-  Жёлтые вибрации
-  Зелёные вибрации
-  Синие вибрации
-  Трансформация
-  Малый Фрагмент Личности
-  Большой Фрагмент Личности
-  Венчающий Фрагмент Личности