

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

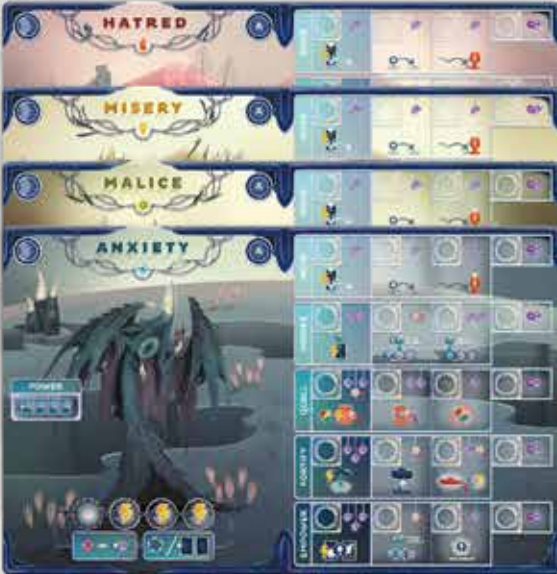


∞ REGOLAMENTO ∞



MINDCLASH
GAMES

MALINCONIA - COMPONENTI

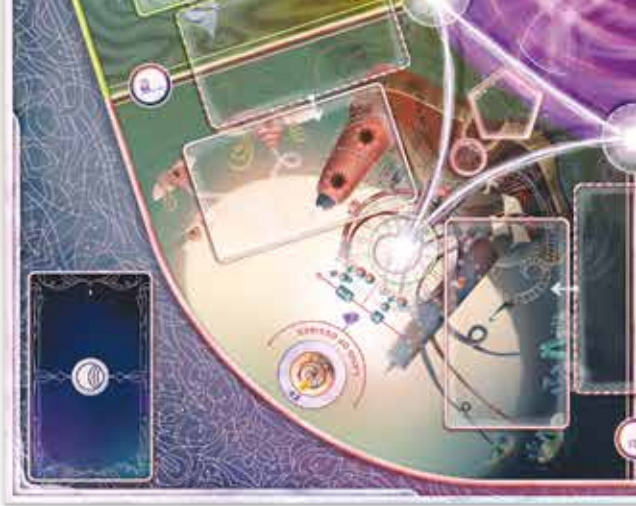


4 planche degli Spiriti Malinconici, a due facce



1 Carta di Sintesi: Malinconia

1 planchia della Fazione: Malinconia, a due facce



tabellone



20 segnalini Essenza di Malinconia



60 gemme Forza di Volontà (FdV)



64 Emozioni Malinconiche Medie



32 Emozioni Malinconiche Forti



6 Emozioni Squalore [Bleakness]



9 carte Aspirazione: Malinconia



32 gettoni Vibrazione Malinconica



8 gettoni Vibrazione jolly Malinconica



5 Frammenti Minori d'Identità di Malinconia



3 Frammenti Maggiori d'Identità di Malinconia



1 Frammento Apicale d'Identità di Malinconia



4 segnalini Ordine di Gioco: Malinconia

2 gettoni Tracciamento Azioni: Malinconia



3 gettoni Ambizione



2 segnapunti (1 di scorta)



5 segnalini di Controllo Reame, a due facce



4 Pedine Spiriti Malinconici, con basi in plastica



6 gettoni Insicurezza



18 gettoni Intensità, a due facce

GIOIA - COMPONENTI



1 Carta di Sintesi:
Gioia



20 segnalini Essenza
di Gioia

1 plancia della fazione: Gioia,
a due facce

4 plance degli Spiriti Gioiosi,
a due facce

9 carte
Aspirazione Comune



9 carte Aspirazione:
Gioia



32 Emozioni
Gioiose Forti



64 Emozioni
Gioiose Medie



1 plancia Origine

2 Emozioni
Felicità [Brightness]



8 gettoni Vibrazione jolly
Gioiosa



32 gettoni Vibrazione Gioiosa



2 gettoni Tracciamento
Azioni: Gioia

1 scheda Emozioni Gioiose

1 Frammento Apicale
d'Identità di Gioia

3 Frammenti Maggiori
d'Identità di Gioia

5 Frammenti Minori
d'Identità di Gioia



5 segnalini di Controllo Frontiera,
a due facce



2 segnapunti
(1 di scorta)



3 gettoni Ambizione



4 segnalini Ordine di Gioco: Gioia



12 gettoni Intensità, a due facce



4 Pedine Spiriti Gioiosi,
con basi in plastica

**GAMING
RULES!**

Video delle Regole disponibile al sito
mindclashgames.com/cerebria.



Inizialmente amorfo, è dall'Origine che nasce lo psicopaesaggio di Cerebria. Tuttavia nulla può durare per sempre senza un nome e senza una guida. Ecco dunque che emergono due forze opposte – Gioia e Malinconia – pronte a plasmare questo nuovo mondo a loro immagine e somiglianza.

Loro agenti sono gli Spiriti, potenti entità in grado di invocare le Emozioni nella loro battaglia per il controllo dei Cinque Reami – la Vallata delle Motivazioni, il Salice dei Valori, la Trama dei Pensieri, la Culla dei Sensi, e la Landa dei Desideri.

Mano a mano che il loro dominio si diffonderà attraverso i Reami, gli Spiriti plasmeranno l'Identità, conducendola attraverso Rivelazioni che marcheranno indelebilmente Cerebria. Chi riuscirà a dominare su Cerebria, tra Malinconia e Gioia? Il risultato finale dipende solo da te.



PANORAMICA SUL GIOCO

Cerebria è un gioco dinamico, a squadre, di controllo area, guidato da obiettivi. I giocatori impersonano gli Spiriti, potenti entità che rappresentano Gioia o Malinconia, le due potenze opposte del Mondo Interiore.

I giocatori, a turno, eseguono Azioni per gestire le carte Emozione all'interno di Cerebria. I punti sono assegnati in due modi:

Le Intenzioni sono gli obiettivi minori, noti a tutti. Quando un giocatore soddisfa un'Intenzione, la sua fazione ottiene immediatamente i punti corrispondenti.

Le Aspirazioni sono obiettivi maggiori. Diversamente dalle Intenzioni, le Aspirazioni cambiano durante il corso della partita. Ogni fazione ha delle Aspirazioni Segrete, mentre entrambe le fazioni competono per soddisfare un'Aspirazione Comune. I giocatori possono attivare eventi che assegnano punti, detti Rivelazioni, durante i quali si rivelano e si valutano le Aspirazioni. Ciò consente alle fazioni di costruire l'Identità di Cerebria impilando i Frammenti, che assegnano altri punti.



Aspirazione Segreta



Aspirazione Comune

Al termine della partita, i punti assegnati dai Frammenti nell'Identità sono aggiunti ai punti assegnati dalle Intenzioni. La fazione con più punti, in quanto potenza dominante su Cerebria, vince.

L'ORIGINE

Le nostre anime sono connesse all'Origine, infinita fonte di energia che ci permette di crescere ed evolverci seguendo diversi sentieri, rappresentati dalle Sfere. Di tanto in tanto sperimentiamo una Rivelazione, che ci permette di comprendere di più circa le nostre vite.



1. Assemblaggio del tabellone.



2. Preparazione della plancia Origine.



3. Il centro della plancia Origine è inizialmente vuoto, ma durante il gioco, Cerebria vedrà costruirsi una propria Identità.

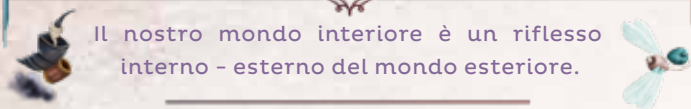
La preparazione inizia unendo la plancia Origine al tabellone, orientandola a piacimento.

Le cinque Sfere dell'Origine producono Forza di Volontà, l'energia che alimenta Cerebria. Durante il gioco, i vostri Spiriti saranno in grado di assorbire Forza di Volontà e di usarla per plasmare il Mondo Interiore. Quando una Sfera viene svuotata, Cerebria affronta una Rivelazione. La Sfera, poi, si riempirà nuovamente.

Ogni Sfera inizia con sette gemme Forza di Volontà al suo interno. Le rimanenti gemme Forza di Volontà formano la riserva comune, da tenere a portata delle fazioni, come mostrato alla pagina seguente.

L'Origine è anche il luogo dove costruirete l'Identità di Cerebria. Qui, durante il gioco, si impileranno i Frammenti d'Identità, a indicare il vostro impatto su Cerebria. All'inizio del gioco, la mente non sa nemmeno cosa essa stessa sia, e questo spazio è totalmente vuoto.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE



Il nostro mondo interiore è un riflesso interno - esterno del mondo esteriore.

Questa pagina illustra la preparazione per una partita a **quattro giocatori**. Nell'Appendice si trovano le regole per giocare in due o in tre.

1. Prepara l'Origine e metti in ogni Sfera 7 gemme Forza di Volontà, come spiegato alla pagina precedente.
2. Posiziona le restanti gemme Forza di Volontà e i segnalini Essenza delle fazioni sul tabellone, vicino all'area di gioco, così che tutti le possano raggiungere.
3. Posiziona i segnapunti delle fazioni sulla casella "0" della corrispondente Ruota delle Intenzioni.

GIOCO BASE: il segnapunti non sarà utilizzato sino al termine della partita.

4. **Preparazione dei Giocatori:** I giocatori scelgono gli Spiriti e assemblano il loro mazzo di Emozioni come descritto alla pagina successiva. I mazzi vanno mischiati e posizionati sul tabellone. La carta in cima ad ogni mazzo Emozione è sempre girata a faccia in su.
5. Mischia il mazzo delle Aspirazioni Comuni e crea una fila di tutte le nove carte a faccia in su. Le Aspirazioni sono spiegate in dettaglio più avanti.

GIOCO BASE: prima di mischiare il mazzo delle Aspirazioni Comuni, rimuovete da esso le carte **Riflessione** [Reflection] e **Sensibilità** [Sensibility].

6. Prendi i quattro segnalini Ordine di Gioco e determina l'ordine di gioco casualmente. I giocatori di una fazione dovranno essere primo e terzo, mentre quelli dell'altra, secondo e quarto. Posiziona i segnalini accanto al tabellone così da ricordarti dell'ordine di gioco.
7. Condizioni iniziali: ciascun giocatore sceglie dove posizionare la sua Pedina Spirito e le sue Emozioni Iniziali. Se state imparando a giocare a Cerebria, si consiglia di posizionare Spiriti e carte come mostrato nell'immagine, garantendo così una partenza bilanciata.

SITO FORTEZZA

Ogni Reame dispone di un sito pentagonale dove una fazione può costruire una Fortezza per consolidare il controllo su di esso.

SPAZIO EMOZIONE

Le Emozioni in questi spazi determineranno chi controlla Cerebria.

SPAZIO SPIRITO

Le Pedine Spirito si muovono attraverso i sentieri luminosi per visitare questi 10 spazi circolari.

SEGNALINO DI CONTROLLO REAME

Reami e Frontiere dispongono di un segnalino di controllo a due facce per indicare la fazione che li controlla. Se nessuna delle due fazioni li controlla, mettete il segnalino accanto al tabellone.

SEGNALINO DI CONTROLLO FRONTIERA

MODALITÀ DI GIOCO BASE

Cerebria è un gioco profondo e complesso e pertanto richiede qualche partita per essere compreso. Per rendere più semplice apprendere il gioco abbiamo sviluppato una modalità di gioco base che omette alcuni dei concetti più avanzati e vi aiuta a imparare il gioco passo dopo passo. Se il vostro gruppo è

Prima Aspirazione Comune

Tutte le 9 Aspirazioni Comuni in ordine casuale



nuovo del gioco vi raccomandiamo vivamente di iniziare con il gioco base. Dopo qualche partita, potrete passare al gioco completo, ma sentitevi liberi di tornare al gioco base quando vorrete. Per le regole specifiche del gioco base cercate nel manuale i riquadri simili a questo. Troverete inoltre un sommario nell'Appendice.



I giocatori di Gioia siedono da questo lato del tabellone.

REAME

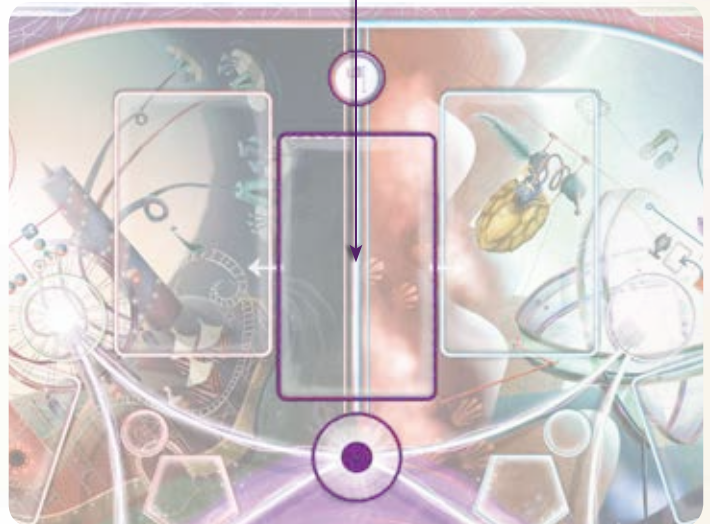
Spazi Emozione Reame



Cerebria è divisa in cinque Reami. Ad ogni Reame è associata una specifica Azione che può essere usata ad un costo inferiore dalla fazione che lo controlla.

FRONTIERA

Spazio Emozione Frontiera



A dividere i Reami sono cinque Frontiere. Gli Spiriti e le Emozioni sulle Frontiere non sono totalmente in nessun Reame, ma tuttavia in una posizione che consente loro d'influencare entrambi i Reami.

FORZA DI VOLONTÀ ()

È l'energia che fluisce attraverso Cerebria. È possibile prelevare Forza di Volontà direttamente dalla riserva, ma solitamente i giocatori la otterranno Assorbendola da una delle cinque Sfere. La Forza di Volontà può essere spesa per pagare varie Azioni. La Forza di Volontà così spesa torna alla riserva. Quando una Sfera è svuotata di tutta la sua Forza di Volontà, Cerebria sperimenta una Rivelazione, dopo la quale la Sfera è nuovamente riempita con 7 gemme Forza di Volontà prelevate dalla riserva.

ESSENZA (/)

È la forza vitale richiesta per fare sopravvivere le Emozioni. Durante il gioco, i giocatori prenderanno Essenza dalla riserva e la accumuleranno sulle loro plance degli Spiriti. A volte essa è spesa e torna nella sua riserva, ma solitamente viene ceduta a un'Emozione per potenziarla.

Ogni giocatore di una fazione possiede un proprio mazzo Emozioni.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

I giocatori hanno a disposizione delle scelte da effettuare prima dell'inizio della partita. Tali scelte possono essere disorientanti per chi non conosce il funzionamento del gioco. Forniamo di seguito dei suggerimenti da seguire nella preparazione di una partita a Cerebria con giocatori nuovi.

FAZIONI



I nostri lati positivi e negativi ci conducono a differenti azioni, tutte accomunate dallo stesso scopo: guidarci attraverso la vita.



I giocatori si dividono in due fazioni, Gioia e Malinconia. I compagni di gioco siedono uno accanto all'altro con la plancia della loro fazione tra di loro.

COMUNICAZIONE TRA COMPAGNI: i compagni di gioco sono liberi di scambiarsi informazioni, possono anche mostrarsi le carte Emozione che hanno in mano. Tuttavia, non possono scambiarsi né Essenza, né Forza di Volontà, né carte.



Gettoni Intensità



Frammento Apicale



Frammenti Maggiori Frammenti Minori

Le due facce della plancia della fazione mostrano diverse Intenzioni, ossia obiettivi per fare punti durante il proprio turno. Entrambe le fazioni dovrebbero giocare con la stessa faccia, A o B.

Ogni fazione colloca sulla propria plancia i suoi 3 gettoni Ambizione, con il lato inattivo in vista, e il suo mazzo di Aspirazioni Segrete, dopo averlo mischiato.

GIOCO BASE: prima di mischiare il mazzo di Aspirazioni Segrete rimuovete da esso le carte Riflessione [Reflection] e Sensibilità [Sensibility]. Inoltre, nel gioco base, le Intenzioni non saranno usate.

NOTA: non guardate la prima carta sino a che non avete scelto il vostro Spirito e non avete creato il vostro mazzo Emozioni, come spiegato più avanti.

Ogni fazione prende i Frammenti ed i gettoni Intensità che le sono associati. Le fazioni sono dotate inoltre di differenti segnalini Essenza, che possono essere messi sul tabellone, come indicato alla pagina precedente.

Questi pezzi saranno impilati al centro della plancia Origine per tenere il conto dei punti ottenuti durante le Rivelazioni.



Gettoni Ambizione a due facce

Iniziano a faccia in giù sulla plancia, come indicato.

Abilità Ambizione



PLANCIA DELLA FAZIONE

Mazzo mischiato delle Aspirazioni Segrete

Le intenzioni della vostra fazione. Non sono usate nel gioco base.

Questo è il lato "A" della plancia della fazione.



Gettone Tracciamento Azioni

Potere dello Spirito

I Poteri sono spiegati nell'Appendice.

Non sono usati nel gioco base..

SPIRITI

La personalità di ciascuno di noi ha molteplici sfaccettature. Quando le nostre voci interiori parlano dovremmo ascoltarne i consigli. Tuttavia non è saggio permettere che siano loro a guidare le scelte della nostra vita.

Ogni giocatore sceglie uno degli Spiriti della fazione per la quale giocherà l'intera partita. Gli Spiriti non scelti possono essere rimessi nella scatola.

Prendete la plancia e la pedina corrispondenti al vostro Spirito.

Tutte le plance degli Spiriti riportano le stesse Azioni sulla faccia A, mentre la faccia B assegna ad ogni Spirito un proprio set di Azioni dello Spirito, spiegate nell'Appendice. Tutti i giocatori dovrebbero giocare con la stessa faccia, A o B.



Riserva di gettoni Vibrazione a portata di mano



Pedina Spirito

NOTA: la faccia della plancia della fazione non deve per forza corrispondere a quella della plancia degli Spiriti. Per esempio, si possono usare la faccia B della plancia degli Spiriti con la A della plancia fazione.

GIOCO BASE: usate la faccia A della plancia degli Spiriti. Le azioni di questa faccia sono spiegate in dettaglio nella parte centrale di questo regolamento.

Posizionate il gettone Tracciamento Azioni sulla vostra plancia Spirito, come indicato. È lì che esso dovrà trovarsi all'inizio di ogni vostro turno.

Prelevate 2 Essenze e 4 gemme Forza di Volontà dalla riserva comune. Piazzatele sulla vostra plancia Spirito per indicare che sono pronte ad essere spese.

GETTONI VIBRAZIONE

Sono usati per indicare quali, tra le 5 Azioni dei vostri Spiriti, sono state sbloccate o potenziate. Iniziate il gioco con 4 gettoni Vibrazione jolly, da usare per sbloccare o potenziare qualunque Azione vogliate.

GIOCO BASE: posizionate i 4 gettoni Vibrazione jolly su Movimento [Move], Invocazione [Invoke], Repressione [Quell] e Fortificazione [Fortify] indicando in tal modo di avere sbloccato queste 4 Azioni.

I giocatori esperti non devono scegliere dove posizionare i loro 4 gettoni Vibrazione jolly iniziali fino a subito prima dell'inizio della partita.

Carta di Sintesi

PLANCIA DELLO SPIRITO

4 gettoni Vibrazione jolly
4 Azioni sbloccate dai gettoni Vibrazione.

Faccia A della plancia dello Spirito.

Azione dello Spirito

Si inizia con 2 Essenze e 4 Forze di Volontà.

Si inizia con 2 Emozioni in mano. Il mazzo delle Emozioni di un giocatore è illustrato alla pagina seguente.

EMOZIONI

Se gli Spiriti sono i comandanti della nave dell'esplorazione interiore, le Emozioni ne sono l'equipaggio. Esse ci guidano nella vita di tutti i giorni e ci aiutano a relazionarci con l'ambiente esterno.

Le Emozioni sono le manifestazioni delle azioni degli Spiriti in Cerebria. Sono rappresentate da carte pescate dai mazzi delle Emozioni. Ogni giocatore ne possiede uno proprio.

Nell'assemblare i mazzi delle Emozioni, un giocatore per ogni fazione dovrebbe giocare con le carte marcate da un simbolo in alto a destra. Ciò aiuta a distinguere l'appartenenza delle Emozioni ai mazzi, informazione importante quando un'Emozione viene scartata, e per facilitare la preparazione.

CARTA EMOZIONE



POTERI: i poteri delle Emozioni sono spiegati in dettaglio sulle Schede delle Emozioni. A meno che non sia indicato diversamente, potete usare un potere solo se l'Emozione fa parte della vostra fazione e solamente durante il vostro turno.

GIOCO BASE: per le prime partite al gioco base, le fazioni dovrebbero giocare con i mazzi assemblati come indicato qui di seguito e composti da 16 carte per ogni giocatore. Questi mazzi includono Emozioni con poteri semplici da usare; una volta familiarizzato col gioco sentitevi liberi di provare i mazzi specifici degli Spiriti, o una combinazione tutta personale di Emozioni.

MAZZO DI PARTENZA - GIOIA

2x Coraggio [Courage], 2x Socievolezza [Sociability],
2x Allegria [Cheerfulness], 2x Eccitazione [Excitement],
2x Tenerezza [Kindness], 2x Desiderio [Desire],
2x Ottimismo [Optimism], 2x Autostima [Self-Esteem].


MAZZO DI PARTENZA - MALINCONIA

2x Rabbia [Anger], 2x Gelosia [Jealousy],
2x Pessimismo [Pessimism], 2x Amarezza [Bitterness],
2x Antipatia [Dislike], 2x Diffidenza [Mistrust],
2x Disagio [Embarrassment], 2x Solitudine [Loneliness].

EMOZIONI FORTI

GIOCO BASE: siccome l'azione Potenziamen-
to [Empower] non viene usata nel gioco base, non
serviranno nemmeno le Emozioni Forti.



Le carte con questo simbolo sul dorso  sono le Emozioni Forti. Esse non sono usate per la costruzione del mazzo, che all'inizio sarà composto da sole Emozioni Medie che potranno trasformarsi in Emozioni Forti durante il gioco. Per ora mettete da parte le Emozioni Forti della vostra fazione senza mischiarle. Mantenerle in ordine alfabetico velocizzerà il vostro gioco.

REGOLE PER LA CREAZIONE DEL MAZZO

Se volete assemblare il vostro mazzo, seguite queste regole:

- Usate esattamente 16 carte Emozioni Medie.
- Usate non più di 2 copie di ogni carta.

Nell'Appendice a pag. 35 trovate i mazzi preassemblati specifici di ogni Spirito.

IL MAZZO DELLE EMOZIONI

A inizio partita mischiate il vostro mazzo delle Emozioni e posizionate il mazzo nell'apposito spazio all'angolo del tabellone vicino a voi. Pescate 2 carte, saranno la vostra mano di partenza; quindi girate a faccia in su la carta in cima al mazzo.

NOTA: la carta in cima al mazzo delle Emozioni di ciascun giocatore dovrebbe essere sempre girata a faccia in su.

VIBRAZIONI DELLE EMOZIONI

Ogni Emozione possiede una Vibrazione, rappresentata da un simbolo colorato. Gioia e Malinconia ne condividono i 4 colori, ma con simboli diversi. Solo i colori sono importanti ai fini del gioco, i simboli indicano come due Emozioni opposte vedano le cose diversamente anche se caratterizzate dalla stessa vibrazione.

Vibrazioni Rosse	Vibrazioni Gialle	Vibrazioni Verdi	Vibrazioni Blu
			
 	 	 	 

EMOZIONI INIZIALI

Squallore [Bleakness] e Felicità [Brightness] sono le Emozioni semplici che plasmano Cerebria nelle sue prime fasi di sviluppo. Esse non sono aggiunte al mazzo, ma posizionate sul tabellone quando i giocatori si preparano a iniziare.

TOCCHI FINALI

Per completare la preparazione i giocatori devono scoprire le loro Aspirazioni, scegliere un ordine di gioco casuale, posizionare le loro pedine Spirito e le loro Emozioni Iniziali.

ASPIRAZIONI

Ciascuno di noi ha delle aspirazioni nella vita. Crediamo di perseguirle per scelta. Dopo un po' di introspezione, potremmo capire che sono sempre state lì, come parte della nostra personalità, in attesa di essere scoperte.

Le Aspirazioni servono da guida per gli Spiriti e determinano di cosa necessitano per lottare. Cerebria è un gioco a obiettivi. Durante il gioco avrete l'opportunità di attivare le Rivelazioni, dei particolari eventi durante i quali si assegnano punti e si verificherà quale tra le due fazioni sta soddisfacendo meglio le proprie Aspirazioni.



Aspirazione Segreta: Malinconia Aspirazione Comune Aspirazione Segreta: Gioia

C'è sempre un'Aspirazione Comune contesa da entrambe le fazioni. Le Aspirazioni Comuni restano a faccia in su, formando una fila, lungo un lato del tabellone. Quella più a sinistra è il primo obiettivo che i giocatori cercheranno di raggiungere. Dopo aver assegnato i punti a seguito di una Rivelazione, l'Aspirazione Comune corrente è girata a faccia in giù ed i giocatori iniziano a contendersi la prossima della fila.

Ciascuna fazione ha inoltre le sue Aspirazioni Segrete, in cima al suo mazzo delle Aspirazioni Segrete. Dopo avere disposto le Aspirazioni Comuni, mischiate i mazzi di Aspirazioni Segrete delle fazioni e poneteli a faccia in giù sulle plance Fazione. Sbirciate la prima carta. **L'Aspirazione Nascosta non deve mai corrispondere con l'Aspirazione Comune attuale.** Se ciò accade, mischiate di nuovo il mazzo e pescatene una nuova (se le carte non corrispondono, lasciatela in cima al mazzo).

La carta in cima al vostro mazzo è un obiettivo segreto che la vostra fazione sta cercando di raggiungere. Potete guardare questa carta ogni volta che volete.

NOTA: ogni carta Aspirazione è spiegata in dettaglio a pagina 26.

ORDINE DI GIOCO

Nell'attraversare la nostra esistenza, la nostra visione viaggia tra Gioia e Malinconia.

Per ogni spirito c'è un segnalino Ordine di Gioco. Il gioco si alterna tra Gioia e Malinconia, con il primo giocatore scelto a caso. Determinate l'ordine di gioco, e posizionate accanto al tabellone i segnalini, nell'ordine fissato.



NOTA: l'ordine di gioco non è orario e non cambia nel corso della partita. È quindi bene avere i segnalini che rammentino a tutti l'ordine.

Il primo giocatore inizia il gioco con 2 Forze di Volontà più degli altri, ma deve capovolgere il suo gettone Tracciamento Azione.

SCHIERAMENTO DEGLI SPIRITI E EMOZIONI INIZIALI

I nostri primi sorrisi, le nostre prime lacrime – gli inizi non ci definiscono, ci formano.

GIOCO BASE: Posizionate le vostre Pedine Spirito e le carte Emozione Iniziale sul tabellone come mostrato nell'immagine alle pagg. 6 e 7. I segnalini Essenza su queste carte vanno presi dalla riserva comune. Potete saltare la sezione successiva.

Ogni giocatore riceve una carta Squallore [Bleakness] o Felicità [Brightness] – l'Emozione Iniziale appartenente alla sua fazione. In ordine di gioco, ognuno:

1. Schiera la sua Pedina Spirito su uno spazio vuoto di una delle cinque Frontiere.
2. Posiziona la sua carta Emozione Iniziale su uno spazio adiacente a quello occupato dalla sua Pedina Spirito. (L'Emozione Iniziale si troverà in un Reame, non su una Frontiera.)
3. Colloca 1 Essenza prelevata dalla riserva comune sulla prima casella Essenza della carta Emozione.

NOTA: il piazzamento iniziale è un'eccezione perché la carta Emozione è posizionata su uno spazio Reame. Normalmente, una Pedina Spirito su una Frontiera può influenzare solo gli spazi Emozione di quella Frontiera.



CONTROLLO REAME E FRONTIERA

Con il potere delle emozioni, Gioia o Malinconia possono dominare i tuoi pensieri, cambiare la natura delle tue motivazioni, mutare i tuoi desideri, ripulmare le tue certezze, e persino influenzare la tua percezione della realtà.

A seconda di dove i giocatori hanno schierato le loro Emozioni Iniziali, alcuni Reami e Frontiere potrebbero già trovarsi sotto il controllo di una fazione.



Segnalini di Controllo Reame, a due facce



Segnalini di Controllo Frontiera, a due facce

GIOCO BASE: L'immagine della preparazione alle pagg. 6 e 7 riporta i corretti segnalini di Controllo Reame e Frontiera, ma dovrete comunque leggere questa sezione. Capire come funziona il controllo è essenziale per la comprensione del gioco.

Nel corso del gioco i giocatori manipoleranno le Emozioni di Cerebria. Ciò può far sì che il Controllo su Reami e Frontiere cambi più volte, ed è per questo che va quindi verificato spesso.

CONTROLLO FRONTIERA



TRIADE

Solo le Emozioni in questi tre spazi possono influenzare questa Frontiera.

Il controllo su una Frontiera è determinato dallo spazio Emozione di quella Frontiera e dai due adiacenti (uno in ciascuno dei due Reami confinanti). Questi tre spazi sono detti **Triade** della Frontiera. Se è solo una fazione a possedere Emozioni nella Triade, quella fazione controlla la Frontiera.

Se invece entrambe le fazioni hanno Emozioni nella Triade, va confrontata la loro Intensità.



↑ Casella col numero più alto ↑

Ogni Emozione ha dell'Essenza su di essa, che riempie un numero di caselle da sinistra verso destra. La casella col numero più alto occupata da un'Essenza indica l'**Intensità** dell'Emozione. Per esempio, nell'immagine sopra, Affetto [Affection] ha Intensità 2.

Calcolate, per ciascuna fazione, l'Intensità totale nella Triade della Frontiera. La fazione con maggiore Intensità controlla la Frontiera. **Usate il segnalino di Controllo Frontiera per indicare la fazione controllante.**

Se le Intensità sono in parità (o se nessuna fazione ha Emozioni nella Triade), allora nessuna fazione controllerà la Frontiera e il segnalino di Controllo Frontiera andrà posizionato fuori dal tabellone.

Benefici del Controllo di Frontiera

- Può costituire un requisito per un'Aspirazione.
- L'Abilità Assorbimento [Absorb] garantisce una Forza di Volontà aggiuntiva se la vostra Pedina Spirito è sopra o adiacente a quella Frontiera. Questo è spiegato in dettaglio a pag. 22.

CONTROLLO REAME

Questo Reame può essere influenzato da questi 4 spazi e da una Fortezza costruita su questo sito.



Un'Emozione nello spazio ① influenza questo Reame, a meno che non vi sia un'Emozione nemica nello spazio ②.

Un'Emozione nello spazio ④ influenza questo Reame, a meno che non vi sia un'Emozione nemica nello spazio ③.

Come si vede nell'immagine qui sopra, un Reame può essere influenzato da quattro spazi Emozione, i due nel Reame ed uno su ognuna delle due Frontiere adiacenti. Tuttavia, un'Emozione su una Frontiera può essere bloccata. Un'Emozione in un Reame bloccherà un'Emozione nemica se trovi sulla Frontiera adiacente ad essa. (L'Emozione bloccata continuerà ad influenzare la Frontiera ed il Reame adiacente dall'altro lato.)

NOTA: non potete bloccare le vostre Emozioni.

Diversamente da una Frontiera, **un Reame può essere Influenzato anche da una Fortezza**. Ogni Reame ha un sito riservato ad una Fortezza, da costruire mediante l'Azione "Fortificazione" degli Spiriti. Una Fortezza aggiunge +1 o +2, a seconda del tipo di Fortezza, all'Intensità della fazione che l'ha costruita. Questo bonus è indicato con un gettone Intensità sul tabellone e aggiunto all'Intensità della fazione al momento della verifica del Controllo del Reame.



Una Fortezza che aggiunge +1 all'Intensità della fazione di Gioia.

Sommate l'Intensità delle Emozioni nel Reame a quella delle Emozioni non bloccate presenti sulle Frontiere e aggiungetevi poi l'eventuale bonus derivante dalla Fortezza.

La fazione che accumula il maggior valore di Intensità controlla il Reame. Utilizzate il segnalino di Controllo Reame per indicarlo. Se le Intensità sono in parità, nessuna fazione controllerà il Reame e il segnalino di Controllo Reame andrà posizionato fuori dal tabellone.

ESEMPIO:

AFFETTO [Affection] blocca PAURA [Fear] sulla Frontiera sinistra, pertanto la fazione Malinconia può contare



solo su DISPREZZO [Dislike] e BRAMA [Craving] a destra. L'Intensità totale per Malinconia è 2. L'Intensità per Gioia è 2 + 1 in virtù della Fortezza, pertanto Gioia controlla il Reame. Senza la Fortezza, Gioia e Malinconia sarebbero state in parità a 2, e quindi nessuna delle due avrebbe avuto il controllo.

Benefici del Controllo di Reame

- Può costituire un requisito per un'Aspirazione.
- Usare l'Azione del Reame associata ad un Reame controllato costa una Forza di Volontà in meno.

AZIONI INIZIALI DEGLI SPIRITI

Ogni giocatore inizia la partita con 4 gettoni Vibrazione jolly sulle sue Azioni dello Spirito.

GIOCO BASE: se state giocando al gioco base avete già sbloccato le 4 Azioni dello Spirito durante la preparazione della vostra plancia dello Spirito.

I giocatori esperti non devono scegliere quali Azioni dello Spirito sbloccare e quali potenziare fino a subito prima dell'inizio della partita. Ciascuno pesca la propria mano di partenza di 2 carte Emozione (come mostrato a pag. 9), quindi, in ordine di gioco, ogni giocatore posiziona i suoi 4 gettoni Vibrazione jolly sulle sue Azioni dello Spirito.

Potete iniziare con al massimo 4 Azioni dello Spirito sbloccate. Potete scegliere di sbloccarne di meno per potenziarne alcune; nella sezione delle Azioni dello Spirito è spiegato come si sbloccano e si potenziano le Azioni.

VERIFICA

Ogni giocatore inizia con:

- 2 carte Emozione in mano
- 2 Essenze sulla plancia dello Spirito
- 4 Forze di Volontà sulla plancia dello Spirito (6 per il giocatore iniziale)
- 4 gettoni Vibrazione jolly sulle Azioni dello Spirito.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dalla nascita alla morte, la vita è un viaggio alla scoperta del nostro io. Alcuni sperimentano più rivelazioni di altri, ma non è la quantità ad avere importanza. Ogni rivelazione possiede un suo valore.

I giocatori procedono a turni, seguendo l'ordine di gioco stabilito ad inizio partita, alternando si tra la fazione Gioia e la fazione Malinconia. Se durante il suo turno un giocatore attiva una Rivelazione, questa si risolve immediatamente, poi il suo turno può continuare.

PANORAMICA DEL TURNO

Durante ciascun vostro turno eseguite **3 Azioni**.

Ci sono 10 possibili Azioni tra cui scegliere:

- 5 Azioni degli Spiriti, sulla plancia dello Spirito.
- 5 Azioni dei Reami, nei 5 Reami sul tabellone.

La stessa Azione si può effettuare più di una volta, se lo si desidera.

Ci sono inoltre **3 Abilità Ambizione** che possono essere usate **prima o dopo una qualunque Azione, se le si ha a disposizione**. In particolare, una di tali Abilità permette di acquistare un'Azione aggiuntiva per il turno. Le Abilità Ambizione sono indicate sulla plancia della fazione. **Ogni Abilità Ambizione può essere usata una sola volta per turno.**

A disposizione avete anche l'Abilità Assorbimento, che può essere usata una sola volta per turno. Usarla potrebbe condurre ad una Rivelazione.

Usate il vostro gettone Tracciamento Azioni per tenere traccia di quante Azioni avete già usato. Se usate l'Abilità Assorbimento, girate il gettone sul lato opposto. Tenere traccia di queste informazioni può risultare importante specialmente in caso di interruzione del turno a causa di una Rivelazione.

Alla fine del vostro turno:

- Voltate 1 gettone Ambizione usato sul lato attivo **OPPURE** pescate 2 carte Emozione.
- Se avete 0 Forza di Volontà, prendetene 1.
- Se necessario, voltate il gettone Tracciamento Azioni per indicare che avete di nuovo a disposizione l'Abilità Assorbimento.

Diletto [Delight] ha eseguito 2 Azioni. Gliene resta 1, e la sua Abilità Assorbimento è ancora disponibile.



COSA POTETE FARE?

Durante un classico turno, potreste voler agire sulle Emozioni in qualche modo. Per agire sulle Emozioni che si trovano su una Frontiera, la vostra Pedina Spirito si deve trovare sullo spazio di quella Frontiera. Per agire sulle Emozioni in uno degli spazi di un Reame, la vostra Pedina Spirito si deve trovare in quel Reame. Pertanto potreste dover spendere alcune Azioni per muovere la vostra Pedina Spirito. La maggior parte delle Azioni richiede Forza di Volontà, e potrebbe essere una buona idea prelevarne con l'Abilità Assorbimento. Infine esistono Azioni che permettono di ottenere Forza di Volontà o Essenza dalla riserva comune.

Tutte le Azioni e le Abilità sono descritte in dettaglio alle pagine seguenti.



AZIONI DEGLI SPIRITI

Le Azioni degli Spiriti di Cerebria sono 5, e i loro nomi sono stampati sulle plance degli Spiriti; ma solo quelle con accanto un gettone Vibrazione possono essere utilizzate.

SBLOCCO E POTENZIAMENTO DELLE AZIONI DEGLI SPIRITI

Un'Azione dello Spirito è sbloccata se è presente un gettone Vibrazione sulla sua casella più a sinistra. Se l'Azione dello Spirito non ha il gettone Vibrazione la si può comunque eseguire, ma solo se prima si posiziona un gettone Vibrazione sulla sua casella di sblocco.

POSIZIONAMENTO DI UN GETTONE VIBRAZIONE

Subito dopo aver dichiarato di voler eseguire l'Azione di uno Spirito ma prima di eseguirla, potete posizionare un gettone Vibrazione su quell'Azione. Per farlo:

1. Scartate una carta Emozione dalla mano.
2. Prelevate dalla riserva un gettone Vibrazione corrispondente alla Vibrazione dell'Emozione scartata.
3. Se l'Azione dello Spirito non è stata ancora sbloccata (non c'è un gettone Vibrazione sulla casella più a sinistra della riga dell'Azione dello Spirito), posizionate il gettone Vibrazione sulla casella più a sinistra per sbloccarla. Se l'Azione è già sbloccata, collocate il gettone Vibrazione su una delle sue tre caselle di potenziamento.

Nel collocare i gettoni Vibrazione, va ricordato che non possono esserci due gettoni Vibrazione dello stesso colore nella medesima riga di un'Azione Spirito.

GETTONI VIBRAZIONE JOLLY: I gettoni Vibrazione jolly sono gettoni speciali usati a inizio partita. Non hanno colore. In altre parole, il colore di un gettone Vibrazione jolly non equivale a nessun altro colore, nemmeno a quello di un altro gettone Vibrazione jolly. Non c'è limite al posizionamento di gettoni Vibrazione jolly sulle righe delle Azioni degli Spiriti.



Sbloccato | Potenziato | Potenziato | Potenziato

L'uso dei potenziamenti è opzionale. Quando eseguite l'Azione di uno Spirito, potete usare un qualunque numero dei potenziamenti disponibili sulla riga Azione. **Ogni potenziamento può essere usato al massimo una volta.**

Le Azioni degli Spiriti e i loro potenziamenti base sono descritti in questa sezione. I giocatori esperti possono giocare con le facce B delle plance, sui quali ogni Spirito ha i suoi potenziamenti, illustrati nell'Appendice.

Tutte le Azioni degli Spiriti condividono il terzo potenziamento, che perciò spieghiamo qui di seguito.



Determinazione: usare l'Azione costa 1 Forza di Volontà in meno. Lo sconto è applicato una sola volta. Per esempio, se usate l'Azione base dello Spirito e 2 potenziamenti, lo sconto resta comunque di 1 Forza di Volontà, non 3.

ESEMPIO:

A Diana piacerebbe muovere accanto a Tenerezza [Kindness]. Tuttavia, il Reame con Tenerezza è distante 2 spazi, pertanto Diana dovrà potenziare la sua Azione Movimento. Prima di eseguire l'Azione, scarta Coraggio [Courage] dalla sua mano e posiziona un gettone Vibrazione rosso sul primo potenziamento dell'Azione Movimento. Per il resto della partita, potrà spostarsi di 1 o di 2 spazi con un Azione Movimento, ma muovere di 2 spazi le costerà 1 Forza di Volontà aggiuntiva.

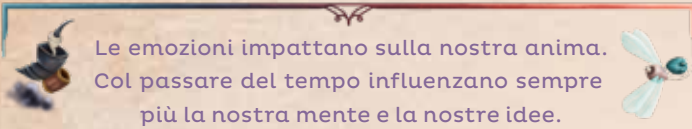


ALTRI MODI PER AGGIUNGERE GETTONI VIBRAZIONE

I giocatori possono avere accesso ad abilità e a poteri che consentono loro di sbloccare o potenziare Azioni degli Spiriti in altri momenti. Le seguenti regole vanno sempre applicate:

- Non si possono potenziare Azioni degli Spiriti non ancora sbloccate.
- Il gettone Vibrazione da aggiungere dev'essere di un colore diverso da quelli che si trovano già sulla riga.
- Dev'essere aggiunto un gettone Vibrazione normale, non un gettone Vibrazione jolly.

MOVIMENTO DELLO SPIRITO



Le emozioni impattano sulla nostra anima. Col passare del tempo influenzano sempre più la nostra mente e le nostre idee.

Lo stato di Cerebria è in continua mutazione. Questa Azione vi aiuta a mantenervi al passo con lo scorrere degli eventi.



Spendi 1 Forza di Volontà per muovere la tua Pedina Spirito, lungo un percorso, verso uno spazio adiacente. Non è possibile terminare il Movimento su uno spazio occupato da uno Spirito opposto.

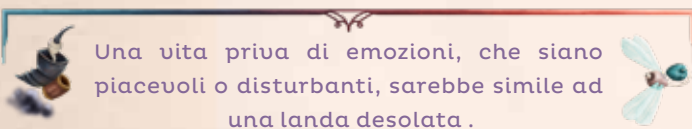


Velocità: spendi 1 Forza di Volontà addizionale per muovere di 1 spazio in più (ma solo 1). Ciò ti consente di passare attraverso spazi occupati da Spiriti opposti (ma non di terminare lì il movimento).



Sormontamento: spendi 1 Forza di Volontà addizionale per terminare il movimento in uno spazio occupato da uno Spirito opposto.

INVOCAZIONE DI EMOZIONI



Una vita priva di emozioni, che siano piacevoli o disturbanti, sarebbe simile ad una landa desolata.

Invocare Emozioni è il modo principale per aggiungere carte Emozione sul tabellone.



Spendi 2 Forze di Volontà per giocare una carta Emozione dalla tua mano su uno spazio adiacente al tuo Spirito. Fatto ciò, sposta immediatamente un'Essenza dalla plancia del tuo Spirito alla prima casella Essenza della carta (quella ombreggiata). Ricalcola poi il controllo del Reame e delle Frontiere.

Adiacenza: una Pedina Spirito su una Frontiera è adiacente ad 1 spazio Emozione, ovvero lo spazio su quella Frontiera. Una Pedina Spirito in un Reame è adiacente a 2 spazi Emozione, ovvero i due di quel Reame.



Questo Spirito può invocare un'Emozione solo qui.



Questo Spirito può invocare un'Emozione su uno di questi due spazi.



NOTA: la prima casella è ombreggiata per ricordarvi che l'Essenza va piazzata lì quando l'Emozione viene invocata. Le Emozioni possiedono poteri, alcuni dei quali si attivano al momento dell'Invocazione. I poteri sono illustrati nell'Appendice da pag. 33.



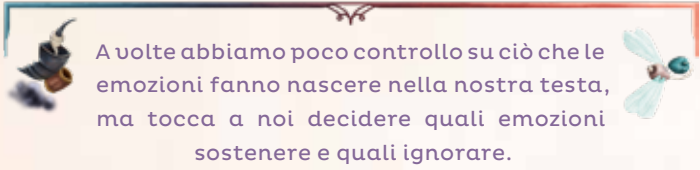
Supporto: spendi 1 Ambizione per dare all'Emozione 1 Essenza aggiuntiva rispetto alla quantità con la quale solitamente entra in gioco. L'Essenza aggiuntiva è prelevata dalla riserva comune.

NOTA: per spendere Ambizione va voltato sul lato opposto un gettone Ambizione attivo. I dettagli sono illustrati nella sezione dedicata all'Ambizione.



Forza Interiore: spendi 2 Forze di Volontà addizionali per prelevare l'Essenza richiesta dall'Invocazione dalla riserva comune anziché usare la tua.

REPRESSIONE DI EMOZIONI



A volte abbiamo poco controllo su ciò che le emozioni fanno nascere nella nostra testa, ma tocca a noi decidere quali emozioni sostenere e quali ignorare.

Nella lotta per Cerebria, le Emozioni dovranno a volte essere private della loro Essenza e lasciare il tabellone. Questa costosa ma efficace Azione ha il nome di Repressione.



Spendi 2 Forze di Volontà ed 1 Ambizione per reprimere un'Emozione opposta adiacente alla tua Pedina Spirito. Devi avere una carta Emozione in mano con il colore Vibrazione corrispondente a quello dell'Emozione opposta. Rivela la tua carta e rimuovi l'Essenza più a destra dell'Emozione repressa. (L'Essenza torna alla riserva comune, la carta rivelata resta nella tua mano.)

Se l'Emozione rimane senza Essenza, la si rimuove dal tabellone e la si scarta. Le Emozioni Medie tornano in fondo al mazzo delle Emozioni, mentre le Forti tornano al loro mazzo.

CARTE SCARTATE: ogniqualvolta una carta è scartata la si pone faccia in giù in fondo al mazzo delle Emozioni se è un'Emozione Media, o nel mazzo delle Emozioni Forti, se è un'Emozione Forte.

NOTA: non puoi Reprimere un'Emozione se non hai in mano una carta con Vibrazione corrispondente.

ECCEZIONE: Felicità [Brightness] e Squalore [Bleakness], le Emozioni Iniziali, sono corrispondenti ad ogni Vibrazione. Puoi Reprimerle a patto di avere almeno una carta in mano. Quando sono rimosse dal tabellone, tornano nella scatola.



Dominazione: spendi 2 Forze di Volontà addizionali per rimuovere 1 Essenza in più dall'Emozione repressa (ma non puoi spenderne 4 per toglierne 2).



Estinzione: spendi 1 Forza di Volontà addizionale per non rivelare una carta quando Reprimi un'Emozione. Ciò significa che puoi scegliere l'Azione anche senza avere carte in mano.

FORTIFICAZIONE

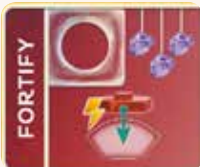


Invece di cercare di riscattare terreni nemici, gli Spiriti di Cerebria a volte preferiscono consolidare la loro Influenza in determinate aree. I Frammenti non ancora parte dell'Identità possono essere usati per fortificare un Reame.

Quest'Azione e i suoi potenziamenti consentono ad un giocatore di agire sulla Fortezza presente in un Reame. Puoi selezionare quest'Azione soltanto se la tua Pedina Spirito si trova su uno dei 3 spazi adiacenti al sito della Fortezza.



Questi sono 3 spazi adiacenti a questo sito Fortezza.



Quest'Azione è selezionabile solo in un Reame non controllato dalla fazione opposta e **solo se il sito della Fortezza è vuoto**. Spendì 3 Forze di Volontà per posizionare uno dei tuoi Frammenti

Minori non ancora usati sul sito della Fortezza. Posiziona un gettone Intensità +1 nella casella sopra di essa: d'ora in poi godrai di +1 Intensità in quel Reame (ma non nelle Frontiere).

NOTA: se il Reame non è controllato da nessuna fazione, la costruzione di una Fortezza assegnerà il controllo del Reame alla vostra fazione



Esaltazione: questo potenziamento è selezionabile solo in un Reame non controllato dalla fazione opposta e **solo se la vostra fazione ha già un Frammento Minore sul sito della Fortezza**.

Spendi 1 Ambizione (in aggiunta alle 3 Forze di Volontà da spendere per l'azione) per rimpiazzare il tuo Frammento Minore con uno dei tuoi Frammenti Maggiori. Volta il gettone Intensità +1 sul lato +2.

NOTA: usare il potenziamento Esaltazione cambia l'effetto dell'Azione base di Fortificazione che, in questo caso, non si usa per posizionare un Frammento Minore ma per sostituirlo con uno Maggiore. Pertanto, per giocare un Frammento Maggiore, si deve prima scegliere l'Azione base di Fortificazione (che costa 3 Forze di Volontà), poi, come Azione seguente, il potenziamento Esaltazione per rimpiazzare il Frammento Minore con uno Maggiore (che costa 3 Forze di Volontà ed 1 Ambizione).



Demolizione: questo potenziamento è selezionabile **solo se si è adiacenti ad un sito Fortezza della fazione opposta**. Spendì 1 Forza di Volontà ed 1 Ambizione addizionali, anziché aggiungere un Frammento puoi:

- Rimuovere il Frammento Minore della fazione opposta (ed il gettone Intensità +1), **OPPURE**
- Rimpiazzare il Frammento Maggiore della fazione opposta con un suo Frammento Minore (e voltare il gettone Intensità sul lato +1).

NOTA: diversamente dall'Azione base e dal potenziamento Esaltazione, il potenziamento Demolizione si può usare in un Reame della fazione opposta.

Usare il potenziamento Demolizione fa guadagnare un'Azione addizionale per il turno corrente.

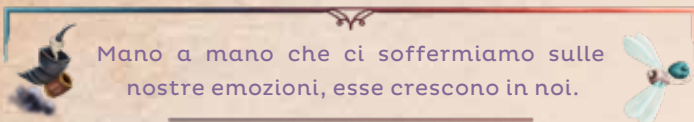
CASI SPECIALI: i Frammenti sono da considerare limitati. Se il tipo di Frammento che vi serve non è disponibile, non potete completare l'Azione. Se la fazione opposta non ha Frammenti Minori, non potete Demolire il suo Frammento Maggiore.

Benefici delle Fortezze

Cerebria è un gioco tattico ma veloce caratterizzato da una costante mutazione delle forze in gioco. Le Fortezze, tuttavia, conferiscono un lato strategico al flusso di gioco; esse garantiscono diversi bonus, ma molti dei loro poteri emergeranno soltanto col tempo. I loro vantaggi sono:

- Contribuiscono con +1 (o +2) all'Intensità valida per il controllo del Reame nel quale si trovano, rendendo più difficile la conquista da parte della fazione opposta.
- Contribuiscono all'Aspirazione della Fortitudine.
- Cosa più importante, possono essere aggiunte all'Identità durante le Rivelazioni (in determinate condizioni spiegate più avanti). Ciò dà modo di aggiungere altri Frammenti all'Identità, uno degli obiettivi più importanti del gioco.

POTENZIAMENTO DI EMOZIONI



Ogni Emozione Media ha una controparte Forte che può entrare in gioco solo grazie a quest'Azione. Le Emozioni Forti generalmente possiedono Intensità maggiore e abilità più potenti; pertanto, quest'Azione potrebbe avere un notevole impatto sulla partita.

GIOCO BASE: l'Azione Potenziamento non fa parte del gioco base. Nel gioco base si ignora la riga in basso delle plance degli Spiriti.



Per potenziare una delle Emozioni della tua fazione, essa deve essere **adiacente** alla tua Pedina Spirito (l'Adiacenza è spiegata nella sezione "Invocazione di Emozioni" a pag. 16). L'Emozione dev'essere Media e la sua Essenza uguale o superiore alla sua **Soglia di Potenziamento**,

come indicato qui di seguito. Se è così, spendi 3 Forze di Volontà per rimpiazzarla con la sua controparte prelevata dal mazzo delle Emozioni Forti. Scarta l'Emozione Media e trasferisci tutta la sua Essenza all'Emozione Forte. Scarta qualunque altro gettone sull'Emozione.



EUPHORIA

NOTA: il nome dell'Emozione Forte corrispondente è riportato sulla carta Emozione Media.

NOTA: nel raro caso in cui entrambe le copie dell'Emozione Forte siano già in gioco, l'Emozione Media non può essere potenziata.



Potere Canalizzato: prima di potenziare un'Emozione Media, spendi 1 Ambizione per aggiungervi 1 Essenza prelevata dalla riserva comune. (Puoi usare questo potenziamento solo se ci sono caselle Essenza vuote. Puoi potenziare un'Emozione che altrimenti sarebbe sotto la Soglia di Potenziamento.)



Sfogo Emozionale: invece di potenziare un'Emozione adiacente, spendi 1 Forza di Volontà aggiuntiva per potenziare una qualsiasi Emozione sul tabellone che soddisfi i requisiti per il potenziamento.

ESEMPIO:

Diana è adiacente a Tenerezza [Kindness]. La carta ha già 2 Essenze su di essa (sufficienti per raggiungere la sua Soglia di Potenziamento), e sceglie quindi di potenziarla. Spende 3 Forze di Volontà. Scarta Tenerezza e la rimpiazza con Benevolenza [Benevolence], la sua controparte Forte prelevata dal mazzo delle Emozioni Forti. Le 2 Essenze passano da Tenerezza a Benevolenza.



NOTA: se ci fosse stata una sola Essenza sulla carta, Diana non avrebbe potuto potenziare Tenerezza, a meno che non avesse già il potenziamento Potere Canalizzato.



AZIONI DEI REAMI

Ci sono 5 Azioni dei Reami, ciascuna associata ad uno dei 5 Reami di Cerebria.

NOTA: le cinque azioni sono sempre selezionabili, indipendentemente da dove si trova la tua Pedina Spirito.

L'esecuzione di un'Azione di un Reame costa la quantità di Forza di Volontà indicata sotto il suo nome. Nella maggior parte dei Reami l'Azione costa 1 Forza di Volontà, mentre l'Azione associata alla Trama dei Pensieri costa 2.

Se la tua fazione controlla un Reame, l'Azione associata a quel Reame ti costa 1 Forza di Volontà in meno.

AZIONI DEI REAMI E AZIONI DEGLI SPIRITI

- Le Azioni degli Spiriti vanno sbloccate; le Azioni dei Reami sono sempre disponibili.
- Le Azioni degli Spiriti sono potenziabili, quelle dei Reami no.
- Controllare un Reame garantisce alla fazione uno sconto sull'Azione di quel Reame.
- Le Azioni dei Reami costano solo Forza di Volontà; alcune Azioni degli Spiriti e relativi potenziamenti costano anche Ambizione.

I Reami e le loro Azioni sono descritti di seguito.

VALLATA DELLE MOTIVAZIONI

Nel nostro profondo tutti abbiamo accesso ad un'illimitata fonte di energia, le nostre motivazioni ci aiutano ad attingervi.

La Vallata delle Motivazioni è un Reame di ispirazione. La sua Azione ti consente di prelevare Forza di Volontà direttamente dalla riserva comune.



Guadagno di Volontà: Spendi 1 Forza di Volontà per guadagnare 4 Forze di Volontà dalla riserva comune (non da una delle cinque Sfere Origine).

CONTROLLO: se la tua fazione controlla questo Reame prendi gratuitamente 4 Forze di Volontà. Se la tua fazione non controlla questo Reame, devi avere almeno 1 Forza di Volontà sulla plancia dello Spirito da spendere: il tuo guadagno netto sarà quindi di 3 Forze di Volontà.

CULLA DEI SENSI

Le emozioni vanno e vengono. Possiamo solo scegliere a quali permettere di influenzare il nostro mondo interiore.

La Culla dei Sensi è il ponte verso il mondo esteriore. Gusto, vista, tatto, odorato e udito la rendono il luogo di nascita delle Emozioni. La sua Azione vi consente di pescare quante carte Emozione desiderate, a patto di poterle pagare.



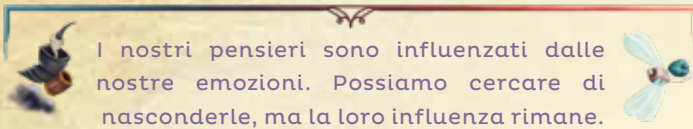
Pesca di carte Emozione: quest'azione è composta di 2 passi.

1. Spendi 1 Forza di Volontà per pescare la carta in cima al tuo mazzo Emozioni. Gira la nuova carta in cima al mazzo a faccia in su.
2. Se lo desideri, spendendo 2 Forze di Volontà puoi pescare la nuova carta in cima al mazzo. Gira la nuova carta in cima al mazzo a faccia in su. Puoi ripetere il passo 2 quante volte vuoi. (Se puoi permettertelo.)

CONTROLLO: se la tua fazione controlla questo Reame, la prima carta è gratuita, ma ogni carta addizionale costa sempre 2 Forze di Volontà.



TRAMA DEI PENSIERI



I nostri pensieri sono influenzati dalle nostre emozioni. Possiamo cercare di nasconderle, ma la loro influenza rimane.

La Trama dei Pensieri è un modo efficace per le Emozioni per spostarsi attraverso i Reami e le Frontiere di Cerebria.

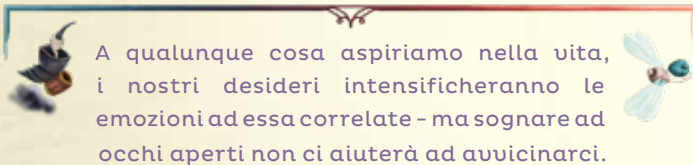


Movimento di Emozioni: spendi 2 Forze di Volontà per prendere una carta Emozione della tua fazione da un qualunque spazio sul tabellone e spostarla in uno spazio Emozione vuoto adiacente alla tua Pedina Spirito. Ricalcola poi il controllo sui Reami e sulle Frontiere coinvolti.

CONTROLLO: se la tua fazione controlla questo Reame, il costo scende ad 1 Forza di Volontà.

ADIACENZA: come illustrato sotto l'Azione "Invocazione di Emozioni", lo spazio che può essere considerato dipende dalla posizione della Pedina Spirito. Uno Spirito su una Frontiera può spostare un'Emozione solo sullo spazio di quella Frontiera. Uno Spirito in un Reame può spostare un'Emozione su uno dei due spazi di quel Reame.

LANDA DEI DESIDERI



A qualunque cosa aspiriamo nella vita, i nostri desideri intensificheranno le emozioni ad essa correlate - ma sognare ad occhi aperti non ci aiuterà ad avvicinarci.

La Landa dei Desideri consente agli Spiriti di usare il potere dell'Immaginazione per focalizzare la loro attenzione su determinate Emozioni, alimentandole con l'Essenza.



Intensificare Emozioni: quest'azione è composta di 2 passi.

1. Spendi 1 Forza di Volontà per scegliere un'Emozione della tua fazione, adiacente alla tua Pedina Spirito, ed aggiungervi 1 Essenza proveniente dalla tua

plancia Spirito.

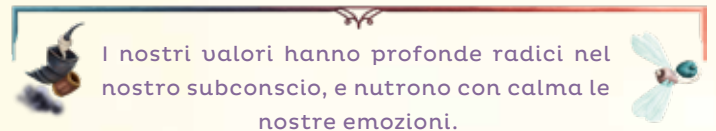
2. Spendì ulteriori Forze di Volontà per aggiungere altrettanta Essenza prelevata dalla plancia del tuo Spirito e intensificare sempre la stessa Emozione.

Quest'Azione solitamente incrementa l'Intensità dell'Emozione, potrebbe essere necessario ricalcolare il controllo sui Reami e sulle Frontiere coinvolti.

CONTROLLO: se la tua fazione controlla questo Reame, il primo passo è gratuito, ma va sempre pagata 1 Forza di volontà per ogni Essenza aggiunta nel passo 2.

ADIACENZA: per Intensificare un'Emozione su una Frontiera, devi essere su quella Frontiera. Per Intensificare un'Emozione in un Reame, devi essere in quel Reame.

SALICE DEI VALORI



I nostri valori hanno profonde radici nel nostro subconscio, e nutrono con calma le nostre emozioni.

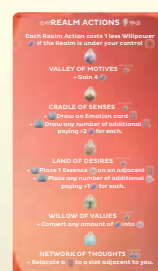
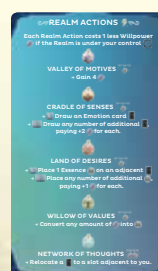
Il Salice dei Valori produce Essenza, la fonte d'energia essenziale per le Emozioni. Gli Spiriti hanno accesso ai frutti dell'albero e possono scegliere liberamente come distribuirli.



Raccolta di Essenza: Spendì 1 Forza di Volontà per scambiare un qualsiasi ammontare di Forza di Volontà sulla tua plancia Spirito con lo stesso ammontare di Essenza prelevata dalla riserva comune.

CONTROLLO: se la tua fazione controlla questo Reame allora puoi semplicemente scambiare Forza di Volontà per Essenza, uno a uno. Se la tua fazione non controlla questo Reame, prima spendi 1 Forza di Volontà, poi scambi uno a uno.

ESSENZA ILLIMITATA: i segnalini Essenza sono da intendersi illimitati. Nell'eventualità che vadano esauriti, usate dei sostituti adatti.



Tutte le Azioni dei Reami sono riportate sulle carte di Sintesi.

Durante il turno, avete a disposizione delle Abilità da usare prima o dopo una qualunque Azione. Usare un'Abilità non conta come Azione. Potete usare più Abilità durante il turno, ma nessuna potrà essere usata due volte nello stesso turno. Le Abilità Ambizione sono spiegate in questa pagina. Alla seguente, troverete l'Abilità Assorbimento.

ABILITÀ AMBIZIONE

L'Ambizione è la terza risorsa che si aggiunge a Forza di Volontà ed a Essenza, ed è limitata a 3 gettoni, condivisi tra i 2 membri di una fazione. L'Ambizione può essere così spesa:



Ambizione attiva Ambizione inattiva

1. Per particolari Azioni degli Spiriti e loro potenziamenti (per es. *Repressione* [Quelli]), come descritto nel capitolo precedente.
2. Come Abilità Ambizione.

Le fazioni iniziano la partita senza Ambizione disponibile. Il modo più comune per ottenere Ambizione è quello, una volta giunti a fine turno, di voltare sul lato attivo un gettone Ambizione inattivo senza pescare 2 nuove carte Emozione.

Possono esserci altri modi di ottenere Ambizione durante il turno, ma sono opportunità rare.



Per spendere Ambizione, è sufficiente girare sul lato inattivo un gettone Ambizione attivo. Se tutti i gettoni mostrano il lato inattivo, non si può spendere Ambizione e conseguentemente non si possono usare Abilità Ambizione.

Le Abilità Ambizione sono elencate sulla vostra plancia della fazione.

LIMITAZIONE: puoi usare più Abilità Ambizione, se le puoi pagare, ma comunque al massimo una volta per turno ognuna.



Aggiunta di un gettone Vibrazione: spendi 1 Ambizione per giocare un gettone Vibrazione e sbloccare o potenziare un'Azione del tuo Spirito.

NOTE: l'effetto di quest'Abilità è simile a quello di aggiungere un gettone Vibrazione come primo passo di un'Azione dello Spirito, ma è più flessibile in quanto vi sono meno restrizioni. Usando quest'Abilità Ambizione infatti:

- Non devi scartare una carta Emozione.
- Puoi scegliere un gettone Vibrazione di un colore qualsiasi che non sia sulla riga dell'Azione dello Spirito, anche se non hai una carta Emozione con quella Vibrazione in mano (ma non puoi scegliere un gettone Vibrazione jolly, questi sono usati solamente all'inizio della partita).
- Non devi eseguire immediatamente l'Azione che hai sbloccato o potenziato.

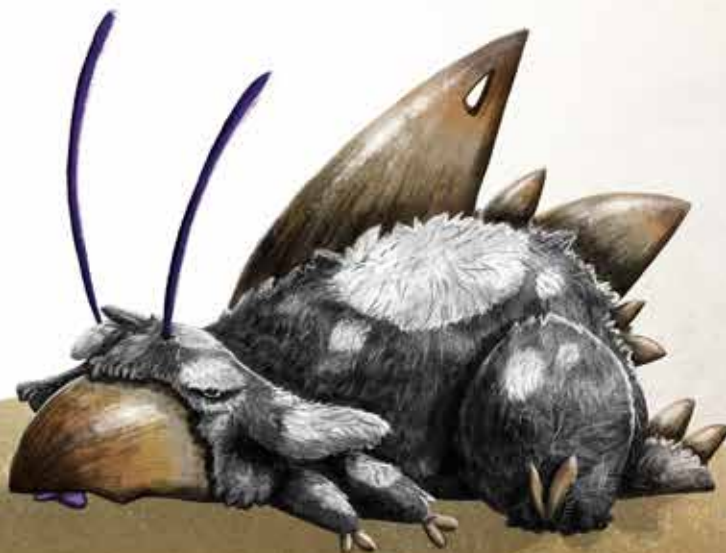


Rotazione Origine: spendi 1 Ambizione per ruotare l'Origine. Ogni Sfera si muove di 1 scatto in senso orario sino a entrare nel successivo Reame. Ciò potrebbe aiutare i giocatori ad avere accesso a Sfere che altrimenti sarebbero loro interdette.



Azione Aggiuntiva: spendi 2 Ambizioni per eseguire un'Azione in più in questo turno.

Queste Abilità sono molto potenti se usate al momento giusto, ma l'Ambizione è terribilmente rara. Ponderate a dovere se usarla!



ABILITÀ ASSORBIMENTO

L'Assorbimento è l'Abilità che ti permette di entrare in contatto con l'Origine. **Quest'Abilità può essere usata una volta per turno, prima o dopo una qualunque Azione.**

L'Abilità Assorbimento garantisce due benefici molto importanti:

- È una grande fonte di Forza di Volontà e di altre risorse.
- Può far attivare una Rivelazione che ti consente di aggiungere Frammenti all'Identità.

Riuscire a giocare gli Assorbimenti al momento giusto, così da attivare Rivelazioni benefiche, dà grandi soddisfazioni ed è la chiave per governare Cerebria.

Per attivare la tua Abilità Assorbimento:

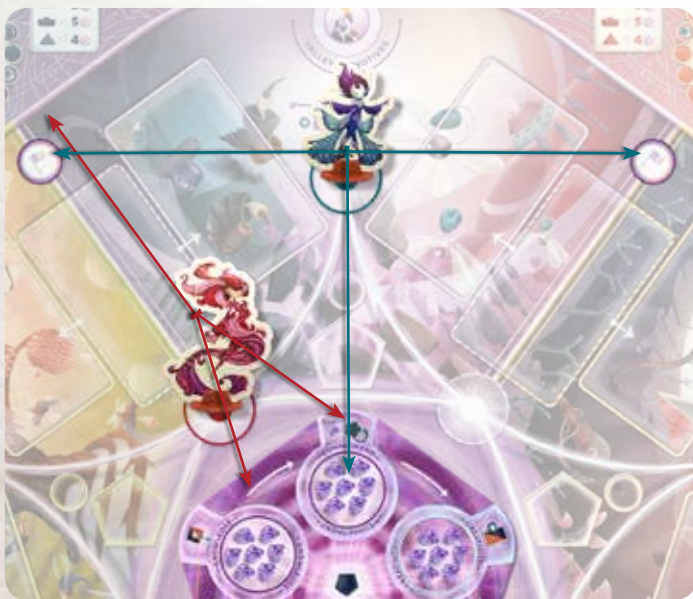
1. Volta il tuo gettone Tracciamento Azioni sul lato inattivo, ad indicare che l'Assorbimento non può più essere usato durante il turno.



NOTA: poiché il gettone Tracciamento Azioni del primo giocatore inizia a faccia in giù, esso non potrà eseguire un Assorbimento durante il suo primo turno.

2. Scegli una Sfera adiacente all'Origine. (Vedi l'immagine.)

Uno Spirito in un Reame può Assorbire solo dalla Sfera di quel Reame. Potrebbe godere di un bonus se la sua fazione controlla una delle 2 Frontiere adiacenti.



Uno Spirito su una Frontiera può scegliere di Assorbire dalla Sfera di uno dei due Reami adiacenti. Potrebbe godere di un bonus se la sua fazione controlla la Frontiera adiacente.

3. Preleva Forza di Volontà da essa

- Il tuo Assorbimento base è di 2 Forze di Volontà.
- Preleva 1 Forza di Volontà addizionale per ogni Frontiera adiacente controllata dalla tua fazione. (Se la tua Pedina Spirito è in un Reame, è adiacente a 2 Frontiere. Su una Frontiera è adiacente solo a quella Frontiera.)
- Alcune Emozioni hanno poteri che possono modificare la quantità di Forza di Volontà che ricevi.
- Se puoi Assorbire più Forza di Volontà di quella attualmente nella Sfera, prendi semplicemente tutta quella rimasta.

4. Ricevi il bonus indicato sulla Sfera:



Impegno: Spendi 1 Forza di Volontà, poi volta 1 gettone Ambizione sul lato attivo.



Umiltà: Prendi 1 Essenza dalla riserva comune.



Diligenza: Prendi 2 Forze di Volontà dalla riserva comune (non dalla Sfera).



Conoscenza: Aggiungi un gettone Vibrazione a tua scelta ad una delle Azioni Spirito (funziona come l'Abilità Ambizione).



Creatività: Pesca 1 carta Emozione.

NOTE: i bonus sono opzionali. Per esempio, nel caso di Impegno, non sei costretto a pagare 1 Forza di Volontà per ricevere 1 Ambizione, anche se di solito lo vorrai fare.

5. Se ora la Sfera risultasse vuota, è il momento di attivare una Rivelazione. Le Rivelazioni sono spiegate nella sezione successiva.

6. Ruota l'Origine di uno scatto in senso orario, cambiando così l'allineamento delle Sferhe.



ESEMPIO:

Diana decide di usare la sua Abilità Assorbimento. Gira il gettone Tracciamento Azione per indicarlo. Il suo Spirito, Diletto [Delight], si trova in un Reame, il che implica che è adiacente a una sola Sfera, Diligenza [Diligence].



Siccome la Sfera è stata svuotata, si attiva una Rivelazione. Dopo avere concluso la Rivelazione, Diana ruota l'Origine di uno scatto in senso orario (7).



Il suo Assorbimento base (1) è 2, più 2 in quanto Gioia controlla le 2 Frontiere adiacenti alla Vallata delle Motivazioni (2)-(3). Benevolenza [Benevolence] (Emozione Forte non inserita nel gioco base) le permette di ricevere 1 Forza di Volontà addizionale da una Sfera di quel Reame (4), perciò Assorbe un totale di 5 Forze di Volontà. Questo svuota la Sfera. Il bonus (5) della Sfera della Diligenza le concede poi altre 2 Forze di Volontà dalla riserva comune. Infine, riceve un'ultima Forza di Volontà in quanto Benevolenza è su una Triade adiacente (6).

Assorbimento totale dalla Sfera



∞ PUNTEGGIO ∞

Ci sono due modi di fare punti:

- Soddisfare un'Intenzione e fare punti durante il turno.
- Aggiungere Frammenti all'Identità, i cui punti sono assegnati a fine partita.

GIOCO BASE: Le Intenzioni non sono usate nel gioco base. Possono rappresentare uno strumento potente nelle mani di giocatori esperti, ma giocare correttamente richiede un minimo di pratica. Durante il gioco base potete ignorare la sezione delle Intenzioni sulla plancia della fazione e la Ruota delle Intenzioni. Questo significa anche che nel gioco base esiste un solo modo di fare punti: aggiungere Frammenti all'Identità.

INTENZIONI



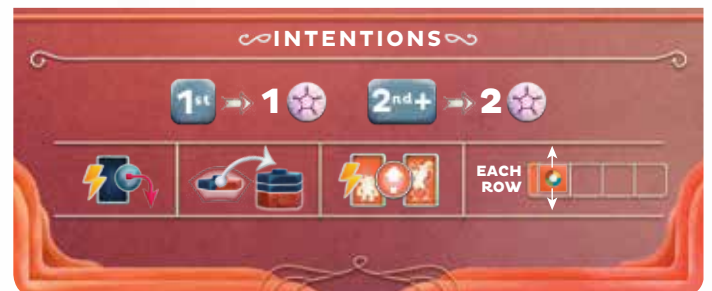
Che perseguiamo i nostri obiettivi consciamente o istintivamente, il nostro mondo interiore offre molti spunti per raggiungerli.



La tua fazione possiede un numero di Intenzioni indicate sulla plancia della fazione. Se raggiungi uno di questi obiettivi durante il turno, subito dopo che la rispettiva Azione o Abilità è stata risolta, ottieni **1 punto**. Per ogni Intenzione oltre la prima raggiunta durante lo stesso turno, ottieni **2 punti**. Ciascuna Intenzione è illustrata dettagliatamente nell'Appendice.



Faccia A della plancia della fazione.



Faccia B della plancia della fazione.

I punti sono registrati muovendo il vostro segnapunti sulla Ruota delle Intenzioni. Se raggiungi o superi una delle caselle contrassegnate, ricevi un bonus:



→ Ottieni un'Essenza.

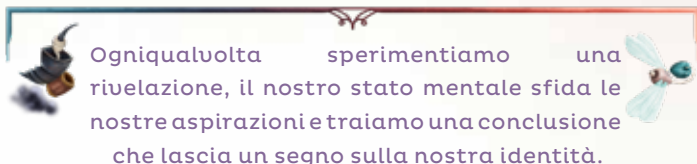
→ Pesca una carta Emozione.

→ Volta un gettone Ambizione sul lato attivo (se non sono già tutti e tre pronti).

Se il tuo segnapunti raggiunge 20 punti, la partita è finita. Prosegui con il resto del turno, e se riesci a risolvere altre Intenzioni, fai avanzare di conseguenza il segnapunti sulla Ruota delle Intenzioni (1 significa 21, per esempio.). Al termine del tuo turno sarà il momento di calcolare il punteggio finale.

Il gioco può terminare anche in altri modi, come descritto nelle pagine seguenti.

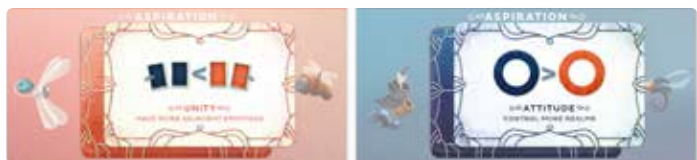
RIVELAZIONI, FRAMMENTI, E IDENTITÀ



Le Rivelazioni sono i momenti più importanti di una partita a Cerebria: le Aspirazioni per cui gli Spiriti hanno lottato vengono valutate, e come risultato, vengono aggiunti nuovi Frammenti all'Identità in divenire di Cerebria. A fine partita, i Frammenti nell'Identità varranno dei punti; pertanto la sua composizione sarà cruciale nel determinare la fazione vincente.

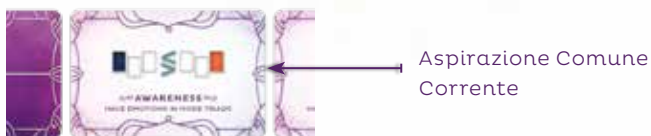
Una Rivelazione è attivata immediatamente quando una Sfera è svuotata come conseguenza dell'Abilità Assorbimento di uno Spirito. Quando accade ciò, esegui i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. Ogni fazione rivela la sua Aspirazione Segreta (la carta in cima al suo mazzo delle Aspirazioni Segrete).



2. Gioia e Malinconia controllano le proprie Aspirazioni Segrete e l'Aspirazione Comune per vedere quali sono state soddisfatte e da chi. Ciò comporta sempre la verifica su quale delle fazioni abbia una maggioranza di un qualcosa. (In caso di parità, l'Aspirazione non è assegnata a nessuna fazione.)

NOTA: non si può soddisfare un'Aspirazione della fazione opposta.



3. Una fazione che ha soddisfatto almeno un'Aspirazione può aggiungere un Frammento all'Identità impilandolo al centro del tabellone:

- Una fazione che ha soddisfatto una sola Aspirazione aggiunge un Frammento Minore.



- Una fazione che ha soddisfatto sia l'Aspirazione Segreta sia la Comune, aggiunge un Frammento Maggiore



- **Se la fazione non ha più Frammenti del tipo che dovrebbe aggiungere, il gioco termina.** Essa userà il Frammento Apicale, come spiegato nella sezione sulla Fine della Partita.



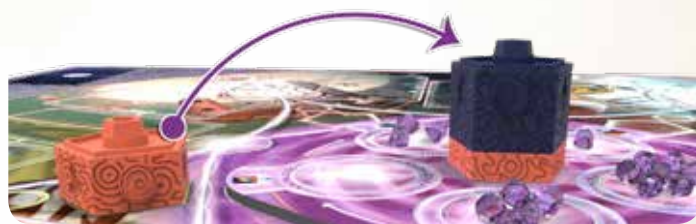
4. Determina la nuova Aspirazione Comune:

- L'Aspirazione Comune di cui al punto 2 va girata a faccia in giù. Non sarà più considerata.
- Se una fazione ha aggiunto un Frammento Maggiore, la fazione opposta sceglie una delle Aspirazioni della fila a faccia in su e la rimette nella scatola.
- L'Aspirazione più a sinistra sarà la nuova Aspirazione Comune.

5. Scegliere nuove Aspirazioni Segrete:

- Ogni fazione rimette tutte le sue Aspirazioni Segrete attuali, raggiunte o meno, nella scatola,.
- Se una fazione non ha soddisfatto Aspirazioni durante la Rivelazione, i suoi giocatori possono guardare le prime 3 carte del loro mazzo delle Aspirazioni Segrete, sceglierne una, rimettere le altre 2 nel mazzo che dovrà essere rimescolato, e posizionare la carta scelta in cima. L'Aspirazione scelta non dovrà corrispondere a quella Comune.
- Una fazione che abbia aggiunto un Frammento deve solo verificare che la sua nuova carta in cima al mazzo sia diversa dall'Aspirazione Comune. Se fosse la stessa, il mazzo va rimescolato sino a che non è differente.
- La carta in cima al mazzo delle Aspirazioni Segrete sarà la nuova Aspirazione Segreta della fazione.

6. Se il sito della Fortezza adiacente alla Sfera svuotata è occupato da un Frammento, costruito o che aveva subito un'Esaltazione prima del turno corrente, aggiungi quel Frammento all'Identità e toglì il suo gettone Intensità dal Reame. Come conseguenza, il controllo del Reame potrebbe cambiare.



NOTA: una Fortezza che hai costruito in questo turno non può essere aggiunta all'Identità. Allo stesso modo una Fortezza che hai Esaltato in questo turno (hai rimpiazzato il suo Frammento Minore con uno Maggiore) non può essere aggiunta all'Identità.

7. Per finire, rimetti 7 Forze di Volontà dalla riserva comune nella Sfera appena svuotata.

FORZA DI VOLONTÀ INFINITA: la Forza di Volontà è da intendere illimitata. Nell'eventualità che vada esaurita, usate dei sostituti adatti.

Dopo che la Rivelazione è stata risolta, il turno del giocatore corrente continua.

LE CARTE ASPIRAZIONE

Le Aspirazioni sono la forza motrice dietro le Rivelazioni e, in quanto tali, influenzano pesantemente il corso della partita. Anche se soddisfare le Aspirazioni non è il solo modo di far bene a Cerebria, in generale non è mai sbagliato. Quando avete dubbi circa cosa fare, semplicemente date uno sguardo alle Aspirazioni correnti!

Ci sono nove differenti Aspirazioni nel gioco. Ognuna si trova sia nel mazzo delle Aspirazioni Comuni sia in quello delle Aspirazioni Segrete di ciascuna fazione. In ogni momento, ogni fazione sta cercando di soddisfare un'Aspirazione Segreta ed un'Aspirazione Comune, alla quale concorre anche la fazione opposta.

Le Aspirazioni sono valutate soltanto nel corso delle Rivelazioni, dopo di che tutti ne ricevono di nuove. Le Aspirazioni Segrete non devono mai corrispondere con quella Comune.



Atteggiamento è soddisfatto controllando più Reami della fazione opposta.



Franchezza è soddisfatta controllando più Frontiere della fazione opposta.



Consapevolezza è soddisfatta avendo più Emozioni nelle Triadi della fazione opposta.

PER RICORDARE: Una Triade è l'insieme delle tre Emozioni che possono influenzare una frontiera. Sul tabellone sono presenti cinque Triadi.



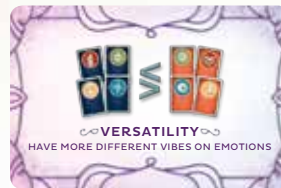
Unità è soddisfatta possedendo una catena di Emozioni più lunga di quella della fazione opposta. Una catena di questo tipo è detta Unità.



Gioia possiede un'Unità di lunghezza 4.



Vivacità è soddisfatta avendo più Essenza sulle proprie Emozioni rispetto a quanta ne abbia la fazione opposta.



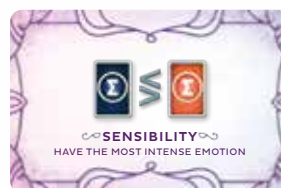
Versatilità è soddisfatta quando le Emozioni possedute sul tabellone mostrano più tipi di Vibrazione rispetto a quelle della fazione opposta.

NOTE: Felicità [Brightness] e Squallore [Bleakness] (le Emozioni Iniziali) non hanno Vibrazioni, e non contano quindi per questa Aspirazione.



Fortitudine è soddisfatta ricevendo dalle Fortezze un bonus totale d'Intensità maggiore di quello della fazione opposta.

GIOCO BASE: le Aspirazioni di Sensibilità [Sensibility] e Riflessione [Reflection] non sono usate nel gioco base. Rimuovile dai mazzi delle Aspirazioni Segrete e Comuni all'inizio della partita. Ciò contribuirà a rendere le partite nella variante basica più brevi di quelle con il regolamento completo.



Sensibilità è soddisfatta possedendo un'Emozione con Intensità maggiore di quella di qualunque Emozione della fazione opposta.



Riflessione è soddisfatta controllando più accoppiate riflesse Reame - Frontiera della fazione opposta.



Un'accoppiata riflessa Reame - Frontiera controllata da Malinconia.

ESEMPIO:

L'ultimo utilizzo dell'Abilità Assorbimento di Diana ha svuotato la Sfera della Diligenza e conseguentemente attivato una Rivelazione. Diana e Tommaso, che giocano per Gioia, rivelano la loro Aspirazione Segreta, Unità, mentre Leonardo e Alfredo, che giocano per Malinconia, rivelano la loro, Atteggiamento. L'Aspirazione Comune corrente è Consapevolezza.



A Aspirazione segreta di Gioia (Diana, Tommaso)



C Aspirazione segreta di Malinconia (Leonardo, Alfredo)



B Aspirazione Comune

- A** Gioia possiede una catena di quattro Emozioni adiacenti ①-④ mentre Malinconia ne ha solo tre ⑤-⑦. Gioia soddisfa la sua Aspirazione Segreta.
- B** Sia Gioia ⑧-⑩ che Malinconia ⑪-⑬ possiedono Emozioni su tre diverse Triadi. Nessuna fazione soddisfa l'Aspirazione Comune.
- C** Gioia controlla il Salice dei Valori e la Landa dei Desideri, ⑭-⑮ mentre Malinconia controlla la Trama dei Pensieri e la Culla dei Sensi ⑯-⑰. L'Influenza sulla Vallata delle Motivazioni è in parità, e pertanto nessuna fazione la controlla. Questo significa che Malinconia non soddisfa la sua Aspirazione Segreta.

Come conseguenza di questa Rivelazione, Gioia si aggiudica un Frammento Minore ⑱. Siccome il Frammento sulla Fortezza adiacente alla Sfera si trovava sul sito già all'inizio del turno, anch'esso si aggiunge all'Identità ⑲, per un totale di 2 Frammenti Minori.

Gioia e Malinconia scartano le rispettive Aspirazioni Segrete, l'Aspirazione Comune è girata faccia in giù.

Poiché non sono stati aggiudicati Frammenti Maggiori, non si rimuove nessuna Aspirazione Comune. Il gioco procede con la successiva Aspirazione Comune. La nuova Aspirazione Segreta di Gioia sarà quella in cima al suo mazzo, mentre Malinconia potrà scegliere la sua Aspirazione Segreta tra le prime tre del suo mazzo, in quanto non è riuscita a soddisfare nessuna Aspirazione.

Dopo la Rivelazione, Diana riempie la Sfera della Diligenza con 7 Forze di Volontà prelevate dalla riserva comune, ruota l'Origine di uno scatto in senso orario, e procede eseguendo l'ultima Azione restante del suo turno.



FINE DELLA PARTITA

Una partita a Cerebria può finire in tre modi:

- 1. È soddisfatta l'ultima Aspirazione Comune:** il gioco termina se non è possibile selezionare una nuova Aspirazione Comune dopo una Rivelazione; o perché l'Aspirazione Comune finale è stata soddisfatta, o perché è stata rimossa durante la Rivelazione.
- 2. Una fazione dovrebbe aggiudicarsi un Frammento Minore o Maggiore durante una Rivelazione ma non ne rimangono più di quel tipo:** in questo caso la fazione, **dopo** avere aggiunto all'Identità tutti gli altri Frammenti, **incluse le Fortezze**, vi aggiunge il Frammento Apicale. Nel rarissimo caso in cui entrambe le fazioni avessero diritto di usare il Frammento Apicale, è la fazione ad avere attivato la Rivelazione a farlo, mentre la fazione opposta segna 4 punti. Questa fazione userà la sua Ruota delle Intenzioni per registrare questi punti.
- 3. Una fazione raggiunge 20 o più punti sulla Ruota delle Intenzioni (non vale per il gioco base).**

Se si verifica una di queste situazioni, il giocatore di turno termina il suo turno e poi si procede al conteggio dei punti.

NOTA: è possibile che alcuni giocatori giochino un turno di meno rispetto ad altri.

PUNTEGGIO FINALE

I punti per i Frammenti nelle Identità sono aggiunti ai punti che le fazioni hanno già registrato sulle loro Ruote delle Intenzioni. Puoi utilizzare le ruote per segnare i punti totali, ricorda solamente quante volte sei transitato dalla casella iniziale.

I PUNTI SONO ASSEGNATI COME SEGUE:

END GAME SCORING



3 punti per ogni Frammento Minore.

5 punti per ogni Frammento Maggiore.

4 punti per la fazione (se c'è) che ha posizionato il Frammento Apicale.

In caso di parità, la fazione che ha posizionato il Frammento Apicale, vince. Se nessuna fazione ha giocato il Frammento Apicale, il gioco termina in parità, mentre Cerebria vive in completo bilanciamento.

CEREBRIA E VOI

Noi esseri umani siamo esploratori, con il forte desiderio di scoprire il mondo attorno a noi. Tuttavia, così vicino a noi, c'è un mondo con così tanto da scoprire e nel quale molto pochi sono così coraggiosi per addentrarvi: il nostro Mondo Interiore.

Molti di noi hanno paura dei mostri che potrebbero incontrare, dei nostri segreti più profondi e delle verità nascoste che dovremmo affrontare; talvolta siamo addirittura troppo pigri per indagare sulle ragioni che motivano i nostri momenti felici.

Come risultato della nostra inazione, i nostri Spiriti interiori si occuperanno del lavoro e plasmeranno il nostro Mondo Interiore come credono sia meglio per noi; ma il loro punto di vista è influenzato dalla loro natura, spostando la nostra attenzione verso Gioia o Malinconia e lasciandoci apparentemente privi di autorità sul nostro stato mentale.

Questo gioco è un modo tenero per ricordarti che invece hai pieno controllo sul tuo Mondo Interiore: spetta a te decidere quale lato supportare, quali Spiriti alimentare, quali Emozioni dovranno restare e quali dovranno sparire. Capirai presto che sia Gioia sia Malinconia ricoprono un ruolo fondamentale nel tuo viaggio alla ricerca della connessione con il tuo Io, un rapporto essenziale che conduce alla vita felice e armoniosa alla quale tutti noi aspiriamo.

Con questo breve appunto vorremmo incoraggiarti a scrutare al di là della superficie di Cerebria alla scoperta delle profondità di questa meravigliosa, unica ed eccitante creatura: Te stesso.



DESIGN DEL GIOCO

Viktor Peter
Richard Ámann

con

István Pócsi
Frigyes Schöberl

PRODUZIONE ARTISTICA

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

3D DESIGN

Krisztián Hartmann
László Forgách

REGOLAMENTO

Jason A. Holt
Viktor Peter

EDITING ADDIZIONALE DEL REGOLAMENTO

Paul Grogan
Emanuela Pratt
Robert Pratt

TRADUZIONE

Daniele (@KrakenTdg) Giardino

REVISIONE E LAYOUT TRADUZIONE

Davide (@crescio88) Crescini

PLAYTESTER

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI:

Ai più di 6000 fantastici finanziatori Kickstarter che hanno reso possibile questo gioco

A Suen Stratmann che ha radunato i nostri finanziatori tedeschi

A Benoit Guillet che ha radunato i nostri finanziatori francesi

A Frances & Anthony di Ant Lab Games, Eleni Papadopoulou e Tamás Kőszegi per i video di Kickstarter

A Emanuela & Robert Pratt per il loro incommensurabile aiuto nel playtest e nella promozione di Cerebria, oltre che per i loro video di gioco

A tutti di Gaming Rules! HQ per le loro idee per il gioco base.

VARIANTE PER 2-3 GIOCATORI: IL PLASMATORE

Giocando con il Plasmatore, un giocatore controlla uno Spirito che rappresenta da solo Gioia o Malinconia. Questa variante può essere usata sia in partite a due sia in partite a tre giocatori. In tre giocatori, uno sarà il Plasmatore contro una normale fazione composta da due giocatori, mentre in due giocatori, due Plasmatori si sfideranno tra loro.

Come Plasmatore, è un po' più complicato governare l'intero tabellone. Ciò è però compensato dal fatto che le risorse e l'Ambizione di una fazione sono concentrate in una sola mano. Pertanto, ad eccezione della preparazione, questa variante non prevede regole diverse da quelle fissate per uno Spirito normale. Il Plasmatore può essere giocato anche con le regole del gioco base.

NOTA: se state giocando in meno di quattro ma siete già sufficientemente esperti di Cerebria, invece di giocare con il Plasmatore, potete procedere con la preparazione per quattro e controllare 2 Spiriti anziché uno solo. È un'esperienza impegnativa ma molto appagante!

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

- Il Plasmatore sceglie una fazione (Gioia o Malinconia), ed uno Spirito appartenente ad essa. Posiziona poi la plancia dello Spirito scelto di fronte a lui.
- Il Plasmatore ha a disposizione un mazzo Emozione con 16 Emozioni Medie. Come nel gioco standard, puoi usare il mazzo base di Gioia/Malinconia, i mazzi specifici degli Spiriti, o costruire il tuo mazzo personalizzato.
- Il Plasmatore inizia con le stesse risorse degli Spiriti normali: 4 Forze di Volontà, 2 Essenze e una mano iniziale di 2 carte Emozioni.

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE DEL TABELLONE

1. Ordine di gioco

- Quando stabilisci l'ordine di gioco di una partita a tre giocatori usa 2 segnalini Ordine di Gioco per lo Spirito del Plasmatore. Il Plasmatore giocherà un turno dopo ciascuno dei giocatori della fazione opposta. Il Plasmatore dovrebbe sempre giocare secondo e quarto. Similmente al gioco base, il giocatore iniziale non può utilizzare l'Abilità Assorbimento durante il suo primo turno.
- In una partita a due giocatori con due Plasmatori, determina a caso il giocatore iniziale. Gira il segnalino Tracciamento Azioni del Plasmatore primo di turno per indicare che non può usare l'Abilità Assorbimento durante il suo primo turno, e dagli 2 Forze di Volontà addizionali.

2. Posizionamento degli Spiriti ed Emozioni Iniziali:

- Posiziona la tua prima Emozione Iniziale secondo le regole normali. Al tuo secondo turno di posizionare un'Emozione Iniziale, posizionala come se avessi una seconda Pedina Spirito su uno dei rimanenti spazi. (In una partita con 2 Plasmatori, il primo giocatore sceglie fra tre spazi vuoti, lasciandone due all'altro.)



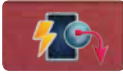



LISTA DELLE INTENZIONI

Le Intenzioni sono obiettivi secondari, dopo le Aspirazioni. Ognuna di esse può essere soddisfatta più volte a partita, garantendo 1-2 punti per la fazione che la soddisfa, o bonus Essenza occasionali, o Ambizione.


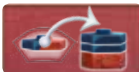

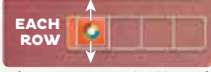
Mirare alle Intenzioni può essere una buona strategia quando le Aspirazioni in gioco sembrano ormai fuori portata; soprattutto in combinazione con bonus ben calibrati provenienti dalla Ruota delle Intenzioni, le Intenzioni possono dar vita a turni molto soddisfacenti. Le Intenzioni rendono al meglio quando i giocatori sono esperti di Cerebria, per questo non fanno parte del gioco base.

Vi sono due set di Intenzioni, uno su ciascuna faccia della plancia della fazione. Entrambe le fazioni dovrebbero giocare con la stessa faccia, A o B.

FACCIA A

-  Rimuovi almeno un'Essenza con l'Azione Repressione.
-  Preleva 4 o più Forze di Volontà da una Sfera con l'Abilità Assorbimento.
-  Riempi tutte le caselle Essenza su una carta Emozione (Felicità e Squallore escluse).
-  Potenzia al massimo un'Azione del tuo spirito.

FACCIA B

-  Rimuovi almeno un'Essenza con l'Azione Repressione.
-  Aggiungi una Fortezza all'Identità durante una Rivelazione.
-  Potenzia un'Emozione.
-  Ottieni punti la prima volta che hai almeno un gettone Vibrazione su ciascuna delle righe delle Azioni del tuo Spirito. Anche la prima volta che ne hai almeno 2, almeno 3, e 4.

GLI SPIRITI DI CEREBRIA E I LORO POTERI

Ogni Spirito possiede un Potere speciale che rinforza (ma non esige) una certa strategia di gioco. Molta della rigiocabilità dipende dalle possibili accoppiate degli Spiriti. Sperimentate le diverse combinazioni!

Similmente alle Intenzioni, i Poteri degli Spiriti non sono usati nel gioco base.



MISERIA, COLEI CHE INFRANGE LA GAIEZZA, LA MENTE LUCIDA

In principio, una magra, scontrosa figura emerse dalle tenebre: Miseria, il più antico tra gli Spiriti. Ovunque arrivi, i colori si fanno grigi, i sorrisi svaniscono, Amarezza e Pessimismo trasformano la gioia in un lontano ricordo.

Pur se triste e imbronciata, Miseria è capace di incredibile razionalità e giudizio pratico, escogitando ingegnosi piani per spremere ogni grano di energia dall'Origine. Non meraviglia che Miseria possa persino dare ordini a Letargia e Indifferenza.



Quando usa la sua Abilità Assorbimento, Miseria può scegliere di prendere la Forza di Volontà che gli spetta da una Sfera adiacente a quella/e a cui ha accesso. Se lo fa, riceve il bonus Sfera di quella Sfera, ma se in questo modo si attiva una Rivelazione, il bonus della Fortezza adiacente a quella Sfera non va aggiunto all'Identità.



DILETTO, LA LUCE COSTANTE, LO SPENSIERATO

Diletto è la controparte solare ed energica di Miseria, emerso per secondo, dalla luce di Gioia. È il più allegro e gocherellone di tutti gli Spiriti, portatore di Allegria ed Eccitazione. Anche se è molto divertente avere Diletto intorno a sé, può accadere facilmente che egli si distraiga e si perda in fantasie momentanee, dimenticandosi di tutto ciò che nel mondo richiede attenzione. Diletto può sembrare goffo, ma è caratterizzato da un adamantino ottimismo e può sviluppare una delle Emozioni più forti del Mondo Interiore, Fede.



Quando Diletto guadagna 4 o più Forze di Volontà grazie all'Abilità Assorbimento, può anche pescare una carta.



ODIO, LA FIAMMA FURIOSA, L'AUDACE

Fiero e spaventoso, simile a una serpeggiante lingua di fiamma nera, il fuoco di Odio non potrà mai essere davvero domato. Se lasciato indisturbato, la sua furia è in grado di avvolgere l'intera Cerebria. Suoi complici usuali sono Ostilità e Rabbia, della stessa turbolenta genia.

Anche se rude e irascibile, non si deve mai dimenticare che Odio può essere il più temerario tra gli Spiriti, non conoscendo né paura né esitazione. La storia narra che dopo un terribile scontro abbia ottenuto i servigi della feroce Rabbia.



Usare un'Azione dello Spirito con almeno un Potenzamento diverso da Determinazione costa 1 Forza di Volontà in meno. Usando anche Determinazione, i due sconti sono cumulativi.



AMORE, LA FIAMMA SINCERA, IL DEVOTO

Amore è tenero abbraccio, passione focosa e ispirazione. Amore è il ponte indistruttibile che collega le anime solitarie forgiando legami che durano una vita. Amore è accompagnato da Affetto e Adorazione, oltre che dal coraggioso Valore. Similmente ad una colonna di luce che fende le nubi più nere, Amore può focalizzare con successo i poteri dell'Origine sui Reami fortificati da energie Gioiose; ma facendo questo potrà stancarsi al punto di essere incapace di esercitare la sua volontà sugli altri territori.



Quando Amore usa la sua Abilità Assorbimento, ottiene 1 Forza di Volontà addizionale dalla riserva per ogni Fortezza di Gioia adiacente.





MALIZIA, IL VETRIOLO, L'AUTOCONSERVATIVA

Malizia è la più vanitosa e fiera tra gli Spiriti. Ella è convinta che chiunque, all'infuori di lei, sia indegno di comandare sul Mondo Interiore e che quindi ogni cosa dovrebbe ricadere nelle sue grinfie. Malizia è di natura vile e sferza con il suo affilatissimo giudizio critico anche i suoi colleghi Spiriti Malinconici. Non ci si meraviglia che Emozioni come Egoismo e Antipatia si siano riunite sotto il suo stendardo, come anche Narcisismo, la cui ossessione è solo sé stesso. Malizia è egoista, ma anche di natura autoconservativa, e sa esattamente che non si può ottenere nulla se non si è in grado prima di tutto di difendersi.



Quando è su uno Spazio Frontiera, Malizia può Reprimere una qualunque Emozione opposta che si trovi sulla Triade adiacente. Quando è in uno spazio Reame può Reprimere una qualunque Emozione opposta su uno dei due spazi Frontiera adiacenti.



EMPATIA, IL GUARITORE CLEMENTE, L'ALTRUISTA

Empatia è un tipo di buon cuore, dolce e amabile, che si materializzò quando la rivalità fra gli Spiriti aveva seminato eccessiva distruzione nel Mondo Interiore. Mansueto e ingenuo, Empatia è forse lo Spirito più rispettato dagli abitanti di Cerebria, in quanto si impegna profondamente per il loro benessere, curando ferite e lenendo fatiche e sofferenze ogni volta che può. Empatia tende a essere molto altruista, spesso indebolendosi pericolosamente per aiutare gli altri. La sua compagnia compassionevole è solitamente composta da Tenerezza e Benevolenza, oltre che dalla più benigna fra tutte le Emozioni: Purezza.



Le Emozioni Gioiose sugli spazi adiacenti a Empatia e sugli spazi adiacenti a quegli spazi non possono essere soggette a Repressione.



ANSIA, IL MIETITORE OSCURO, IL VIGILANTE

Piantando semi di oscurità e coltivandoli per farli crescere completamente sino a che tutti i Cinque Reami di Cerebria non cadranno davanti a Malinconia: è così che Ansia esercita la sua oscura influenza. Sin dal suo arrivo a Cerebria, gli Spiriti Gioiosi hanno costantemente percepito la sensazione strisciante della sua presenza, come uno spettro che si riesce a vedere solo con la coda dell'occhio.

Le Emozioni che finiscono nella sua scia raccontano storie di solitudine e impotenza, private di ogni Gioia e con grande vuoto al loro interno, risultato dall'incontro con i più forti servitori di Ansia, ovvero Isolamento e Dubbio.

Ansia è uno Spirito misterioso, ma anche costantemente vigile, attento alle variazioni negli altri Spiriti e con

un occhio sempre attento ai pericoli che potrebbero minacciare Cerebria.



Anziché Invocare un'Emozione dalla mano, con l'Azione Invocazione, Ansia può decidere di Invocare un'Emozione Squallore prelevata dalla riserva comune. Il numero massimo di Emozioni Squallore contemporaneamente sul tabellone è limitato a 6.



ARMONIA, IL PRUDENTE, IL PIGRO

Quieta contemplazione, indagine del sé e apprendimento perpetuo: ecco i valori più importanti per Armonia. Placido e splendente, insegna che realizzare il proprio valore e potenziale è essenziale, per la costante espansione di nostri orizzonti di ciò che riusciamo a comprendere. Armonia è uno Spirito calmo e attento, ma a volta questa sua profonda indagine introspettiva lo rende così statico al punto di sembrare inattivo, irraggiungibile dagli altri Spiriti e indifferente agli accadimenti di Cerebria. Armonia privilegia Emozioni come Tranquillità e Consapevolezza nel Mondo Interiore; è riuscito a guadagnarsi anche il rispetto di Dignità, una delle Emozioni più venerabili.



Quando scarta una carta per posizionare un gettone Vibrazione, Armonia ne può scartare una in più per posizionarne un secondo. I gettoni possono essere di qualunque colore, indipendentemente dalla Vibrazione dell'Emozione scartata.



LE PLANCE ASIMMETRICHE DEGLI SPIRITI

La faccia B di ogni plancia degli Spiriti riporta un set di varianti di potenziamento delle Azioni specifiche per ogni Spirito. Se il vostro gruppo di gioco ha un po' di esperienza a Cerebria ed è alla ricerca di ulteriore varietà, suggeriamo di provare la faccia asimmetrica delle plance degli Spiriti.

Sulle facce B ogni Azione ha sempre tre potenziamenti, ma ve ne sono di specifici dei vari Spiriti che rimpiazzano gli originali. In alcuni casi l'effetto del potenziamento è il medesimo, ma il costo è diverso.

In questo capitolo, si fornisce una descrizione di tutti i potenziamenti presenti sulle facce B.

♥ AMORE ♥

MOVIMENTO



Sormontamento: Costa 0 FdV invece di 1.

Abbraccio (+1 FdV): se termini quest'Azione Movimento adiacente a un'Emozione Gioiosa, puoi piazzare 1 Essenza su di essa.

Sostituisce Determinazione.

INVOCAZIONE



Crea legami (+1 FdV): se hai Invocato quest'Emozione adiacente ad un'altra Emozione Gioiosa, puoi prelevare l'Essenza richiesta dalla riserva comune invece che dalla tua.

Sostituisce Forza Interiore.

ADIACENZA: ogni spazio Emozione è adiacente ad 2 altri spazi. Nello specifico, 2 spazi dello di uno stesso Reame sono adiacenti l'uno all'altro.

REPRESSIONE



Gioco in casa (+1 FdV): se esegui Repressione su uno spazio Reame con una Fortezza di Gioia adiacente, guadagni 1 Ambizione. Sostituisce Estinzione.

FORTIFICAZIONE



Penetra oscurità (senza costi aggiuntivi): puoi Fortificare nei Reami controllati dalla fazione opposta, ma solo se il sito della Fortezza è vuoto. Sostituisce Esaltazione.

Demolizione: Costa +3 FdV invece di +1 Ambizione e +1 FdV.



Guarnigione (+1 Ambizione): dopo aver costruito una Fortezza (su un sito vuoto), puoi ricevere un'Azione bonus per invocare un'Emozione su uno spazio vuoto nel Reame della nuova Fortezza. L'Azione bonus segue le regole dell'Invocazione (puoi sbloccare o potenziare le Azioni o pagare FdV per farlo, puoi usare i potenziamenti), tranne che per il fatto che l'Emozione è invocata all'interno del Reame anche se il tuo Spirito è su una Frontiera. Sostituisce Determinazione.

POTENZIAMENTO



Incitamento (senza costi aggiuntivi): dopo quest'Azione Potenziamento, usa un gettone Vibrazione corrispondente alla Vibrazione dell'Emozione Media scartata

per sbloccare o potenziare una delle Azioni del tuo Spirito. Sostituisce Potere Canalizzato.

👉 DILETTO 👈

MOVIMENTO



Spinta (+1 FdV): puoi terminare il Movimento su uno spazio occupato da uno Spirito opposto. Se lo fai, sposta quello Spirito su uno Spazio Spirito adiacente.

(come destinazione puoi scegliere anche uno spazio occupato dal tuo compagno di fazione anche se lo Spirito mosso non possiede il potenziamento Sormontamento). Sostituisce Sormontamento.

INVOCAZIONE



Evocazione (+1 FdV): invece di invocare una carta dalla mano, invoca quella in cima al tuo mazzo. Sostituisce Supporto.

REPRESSIONE



Luce purificatrice (+1 FdV): puoi eseguire Repressione su un'Emozione senza esserle adiacente. Scarta la carta rivelata, se lo fai. Sostituisce Estinzione.

POTENZIAMENTO



Gusto (+1 FdV): dopo quest'Azione Potenziamento, pesca due carte. Tienine una e scarta l'altra. Sostituisce Potere Canalizzato.

🌱 EMPATIA 🌱

MOVIMENTO

Sormontamento: costa 0 FdV invece di 1.



Sostituzione (+1 FdV): invece di usare Movimento, scambia la posizione del tuo Spirito con quella di un altro. Tuttavia non puoi selezionare lo spazio di uno Spirito opposto a meno che tu non abbia il potenziamento di Sormontamento. Sostituisce Determinazione.

INVOCAZIONE



Condividere è prendersi cura (+2 FdV): puoi dare all'Emozione 1 Essenza in più rispetto alla quantità con la quale essa inizia solitamente. Quest'Essenza è prelevata dalla plancia del tuo Spirito. Sostituisce Supporto.



Motivazione (+3 FdV): dopo quest'Azione Invocazione ottieni 1 Ambizione. Sostituisce Forza Interiore.

REPRESSIONE



Conversione (senza costi aggiuntivi): se rimuovi l'ultima Essenza da un'Emozione Malinconica con quest'Azione Repressione, ottieni 1 Essenza. Sostituisce Determinazione.

FORTIFICAZIONE



Sentirsi sicuri (senza costi aggiuntivi): dopo quest'Azione Fortificazione, ottieni 1 Essenza. Sostituisce Demolizione.

POTENZIAMENTO

Sfogo emozionale: senza costi aggiuntivi.

ARMONIA

MOVIMENTO



Volo (+1 FdV): muovi fino a 2 spazi in più. Sostituisce Velocità.

Sormontamento: costa 0 FdV invece di 1.

INVOCAZIONE



Gusto (+1 FdV): dopo quest'Azione Invocazione, pesca una carta. Sostituisce Supporto.

REPRESSIONE



Sopraffazione (+1 Ambizione): rimuovi fino a 2 Essenze addizionali dall'Emozione soggetta a Repressione. Sostituisce Dominazione.



Ciclo emotivo (senza costi addizionali): se rimuovi l'ultima Essenza da un'Emozione Malinconica con quest'Azione Repressione, pesca una carta. Sostituisce Determinazione.

FORTIFICAZIONE



Unione con l'Origine (+1 FdV, +1 Ambizione): usa questo potenziamento se la tua fazione (Gioia) possiede un Frammento Minore sul sito di una Fortezza. Sposta quel Frammento sull'Identità (rimuovi il gettone Intensità +1 e ricalcola il controllo sul Reame). Sostituisce Esaltazione.

NOTA: puoi usare questo potenziamento anche in un Reame controllato dall'avversario.

POTENZIAMENTO



Soccorso (+1 FdV): prima di Potenziare un'Emozione, paga questo costo per prendere la Pedina del tuo Spirito e posizionarla sullo spazio adiacente a quell'Emozione, anche se lo spazio è occupato da uno Spirito opposto. Sostituisce Sfogo Emozionale.

ODIO

MOVIMENTO



Carica (+1 FdV): muovi fino a 2 spazi in più. Sostituisce Velocità.



Incendio (+1 Ambizione, +3 FdV): se termini il tuo Movimento adiacente ad un'Emozione Gioiosa, rimuovi 1 Essenza da essa. Ciò non è considerato un'Azione Repressione. Sostituisce Determinazione.

INVOCAZIONE



Ribollire (+1 FdV): dopo quest'Azione Invocazione, pesca una carta. Sostituisce Supporto.

REPRESSIONE



Repellere (senza costi addizionali): se esegui Repressione su uno spazio Reame con una Fortezza di Malinconia adiacente, guadagni 2 FdV. Sostituisce Determinazione.

FORTIFICAZIONE



Ribollire (+1 FdV): dopo quest'Azione Fortificazione, pesca una carta. Sostituisce Supporto.

Demolizione: costa +4 FdV invece di +1 FdV e +1 Ambizione.

POTENZIAMENTO



Ribollire (+1 FdV): dopo quest'Azione Fortificazione, pesca una carta. Sostituisce Potere Canalizzato.

MISERIA

MOVIMENTO

Sormontamento: costa 0 FdV invece di 1.



Inganno (+1 FdV): invece di usare Movimento, inverti la posizione del tuo Spirito con quella di un altro. Tuttavia non puoi selezionare lo stesso spazio di uno Spirito opposto a meno che tu non abbia il potenziamento Sormontamento. Sostituisce Determinazione.

REPRESSIONE



Risucchio (senza costi addizionali): dopo quest'Azione Repressione, pesca 1 FdV da una Sfera dell'Origine adiacente che abbia 2+ FdV (senza però attivare il bonus Sfera). Sostituisce Determinazione.

FORTIFICAZIONE

Esaltazione: costa +2 FdV invece di +1 Ambizione.



Risucchio (senza costi addizionali): dopo quest'Azione Fortificazione, pesca 1 FdV da una Sfera dell'Origine adiacente che abbia 2+ FdV (senza però attivare il bonus Sfera). Sostituisce Determinazione.

POTENZIAMENTO



Assimilazione (senza costi addizionali): dopo quest'Azione Potenziamento, puoi usare un gettone Vibrazione corrispondente alla Vibrazione dell'Emozione Media scartata per sbloccare o potenziare una delle Azioni del tuo Spirito. Sostituisce Potere Canalizzato.



Risucchio (senza costi addizionali): dopo quest'Azione Potenziamento, pesca 1 FdV da una Sfera dell'Origine adiacente che abbia 2+ FdV (senza però attivare il bonus Sfera). Sostituisce Determinazione.

MALIZIA

MOVIMENTO



Spinta (+1 FdV): termina il tuo Movimento su uno spazio occupato da uno Spirito opposto. Se lo fai, spostalo su uno Spazio Spirito adiacente (come destinazione puoi scegliere anche uno spazio occupato dal tuo compagno di fazione, anche se lo Spirito mosso non possiede il potenziamento Sormontamento). Sostituisce Sormontamento.

INVOCAZIONE



Evocazione (+1 FdV): invece di invocare una carta dalla mano, invoca quella in cima al tuo mazzo. Sostituisce Supporto.

REPRESSIONE

Estinzione: costa 0 FdV invece di 1.



Sterminio (+2 FdV, +1 Ambizione): rimuovi fino a 2 Essenze aggiuntive dall'Emozione soggetta a Repressione. Può essere usata in combinazione con Dominazione. Sostituisce Determinazione.

FORTIFICAZIONE



Tutto mio (senza costi aggiuntivi): dopo quest'Azione Fortificazione, ottieni 1 Essenza. Sostituisce Esaltazione.

POTENZIAMENTO

Potere canalizzato: costa +2 FdV invece di +1 Ambizione.

Sfogo emozionale: costa 0 FdV invece di 1.

ANSIA

MOVIMENTO



Volo (+1 FdV): muovi fino a 2 spazi in più. Sostituisce Velocità.



Dalle tenebre (senza costi aggiuntivi): prendi la tua Pedina Spirito e spostala su un qualunque spazio adiacente a un'Emozione Squallore, e quindi ottieni +2 FdV. Non puoi selezionare lo stesso spazio di uno Spirito opposto a meno che non si abbia il potenziamento Sormontamento. Sostituisce Determinazione.

INVOCAZIONE

Supporto: costa +3 FdV invece di +1 Ambizione.



Semi di oscurità (+1 FdV): puoi invocare un'Emozione Squallore su un qualunque spazio Emozione vuoto, anche se non vi sei adiacente. Sostituisce Forza Interiore.

REPRESSIONE



Divorare (senza costi aggiuntivi): dopo un'Azione Repressione, puoi usare un gettone Vibrazione del colore della vibrazione dell'Emozione soggetta a Repressione per sbloccare o potenziare una delle

Azioni del tuo Spirito. Sostituisce Estinzione.

FORTIFICAZIONE



Unione con l'Origine (+1 FdV, +1 Ambizione): usa questo potenziamento solo se la tua fazione (Malinconia) possiede già un Frammento Minore sul sito di una Fortezza. Sposta quel Frammento sull'Identità (rimuovi il gettone Intensità +1 e ricalcola il controllo sul Reame). Sostituisce Demolizione.

NOTA: puoi usare questo potenziamento anche in un Reame controllato dall'avversario.

POTENZIAMENTO



Avanzamento delle tenebre (senza costi aggiuntivi): puoi potenziare un'Emozione Squallore adiacente nella versione Forte di una delle Emozioni Medie della mano. Lo Squallore deve soddisfare la soglia di Potenziamento dell'Emozione Forte. Scarta l'Emozione Media dalla mano. Sostituisce Potere Canalizzato.

MAZZI SPECIFICI DEGLI SPIRITI

AMORE

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

DILETTO

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

EMPATIA

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

ARMONIA

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

ODIO

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

MISERIA

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

MALIZIA


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

ANSIA

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



POTERI DELLE EMOZIONI

Ogni Emozione ha un potere che ha effetto sul gioco. **Alcuni di questi poteri sono rilevanti soltanto quando un'Emozione entra in gioco** , mentre altri si attivano solamente in determinate situazioni. I poteri delle Emozioni sono descritti in dettaglio nelle Schede delle Emozioni. Quando il testo usa il "tu", si suppone che quello corrente sia il tuo turno e che l'Emozione appartenga alla tua fazione.

Quando il testo parla di mettere in gioco un'Emozione, significa che ne hai appena messa una in gioco su uno degli appositi spazi sul tabellone. **Le Emozioni Medie entrano in gioco quando sono invocate. Le Emozioni Forti entrano in gioco quando le loro controparti sono potenziate.** Appena un'Emozione entra in gioco, è considerata in gioco e vi resta sino a che non lascia il gioco. Il Movimento di un'Emozione da uno spazio ad un altro non significa entrare e lasciare il gioco.

Quando un'Emozione riceve un gettone Intensità, significa che riceve un bonus alla sua Intensità, oltre a quanto stampato sulla carta. Il gettone Intensità riguarda solo il valore numerico dell'Intensità dell'Emozione mentre non ha effetto sui tentativi di intensificare, potenziare, o reprimere. Il gettone Intensità è scartato se è scartata la carta Emozione (per es. in seguito a potenziamento o a repressione). Nella maggior parte dei casi, l'Emozione riceve un bonus all'Intensità quando entra in gioco, e il bonus resta lo stesso sino a che l'Emozione è in gioco. Alcune Emozioni hanno bonus che cambiano dinamicamente, questi sono evidenziati nel testo. **Un'Emozione non può avere più di un gettone Intensità, e il bonus più alto all'Intensità del quale può godere un'Emozione è 6.**

GLOSSARIO DELLE ICONE

MALINCONIA

-  Essenza di Malinconia
-  Usa l'abilità Assorbimento della Malinconia
-  Spirito Malinconico
-  Carta Aspirazione Segreta Malinconica
-  Carta Emozione Malinconica
-  Scarta carta Emozione
-  Carta Emozione Media Malinconica
-  Carta Emozione Forte Malinconica
-  Gettoni Intensità della Malinconia
-  Spazio Essenza di un'Emozione Malinconica
-  Gettone Vibrazione Malinconica
-  Vibrazione rossa
-  Vibrazione gialla
-  Vibrazione verde
-  Vibrazione blu
-  Potenziamento
-  Frammenti Minori d'Identità di Malinconia
-  Frammenti Maggiori d'Identità di Malinconia
-  Frammento Apicale d'Identità di Malinconia

COMUNI

-  Forza di Volontà (FdV)
-  Spendi Ambizione
-  Guadagna Ambizione
-  Carta Aspirazione Comune
-  Spendi Forza di Volontà
-  Punto Intenzione
-  Sfera Origine
-  Bonus della Sfera
-  Tabellone
-  Triade
-  Reame
-  Vibrazione
-  Metti Emozione in gioco
-  Ottieni un'Azione
-  Espandi su adiacente
-  Bloccato
-  Movimento
-  Posiziona
-  Rimuovi

GIOIA

-  Essenza di Gioia
-  Usa l'abilità Assorbimento della Gioia
-  Spirito Gioioso
-  Carta Aspirazione Segreta Gioiosa
-  Carta Emozione Gioiosa
-  Scarta carta Emozione
-  Carta Emozione Media Gioiosa
-  Carta Emozione Forte Gioiosa
-  Gettoni Intensità della Gioia
-  Spazio Essenza di un'Emozione Gioiosa
-  Gettone Vibrazione Gioiosa
-  Vibrazione rossa
-  Vibrazione gialla
-  Vibrazione verde
-  Vibrazione blu
-  Potenziamento
-  Frammenti Minori d'Identità di Gioia
-  Frammenti Medi d'Identità di Gioia
-  Frammento Apicale d'Identità di Gioia

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD

