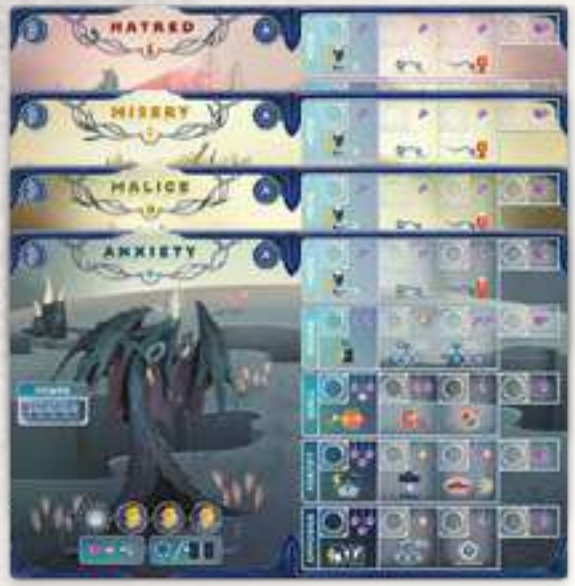
CEREBRIA
THE INSIDE WORLD
RÈGLES DU JEU
MINDCLASH
GAMES

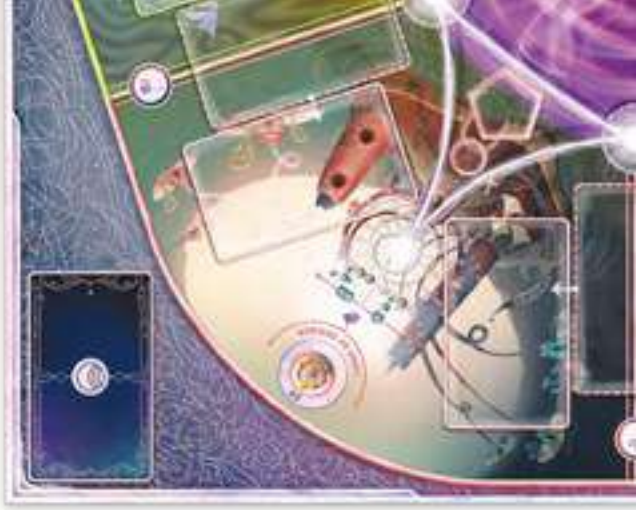
MATÉRIEL TRISTESSE



4 plateaux Esprit Tristesse double face

1 Carte de Référence Tristesse

1 plateau Équipe Tristesse double face



1 plateau Principal

20 compteurs Essence Tristesse

60 compteurs Volonté

64 cartes Émotion Légère de Tristesse

32 cartes Émotion Forte de Tristesse

6 cartes Émotion Bleakness

9 cartes Aspiration de Tristesse

1 Base

32 jetons Onde de Tristesse

8 jetons Onde Primaire de Tristesse

2 jetons Action Tristesse

5 Fragments Identité Mineur de Tristesse

3 Fragments Identité Majeur de Tristesse

1 Sommet de Fragment Identité de Tristesse

1 feuille Émotion de Tristesse

4 marqueurs Ordre des Joueurs Tristesse

3 jetons Ambition

2 compteurs Point (1 de réserve)

5 marqueurs Contrôle de Royaume double face

4 Figures Esprit Tristesse avec supports plastique

6 jetons Insécurité

18 jetons Intensité double face

MATÉRIEL JOIE

1 carte
de Référence Joie

20 compteurs Essence
Joie

9 cartes
Aspiration Commune

1 plateau Équipe Joie
double face

4 plateaux Esprit Joie double
face

9 cartes
Aspiration de Joie

2 cartes
Émotion Brightness

32 cartes
Émotion Forte de Joie

64 cartes
Émotion Légère de Joie

1 plateau Origine

8 jetons Onde Primaire
de Joie

32 jetons Onde de Joie

1 Sommet de
Fragment Identité de
Joie

3 Fragments
Identité Majeur
de Joie

5 Fragments
Identité Mineur
de Joie

2 jetons Action
Joie

1 feuille Émotion de
Joie

4 marqueurs Ordre des Joueurs Joie

5 marqueurs Contrôle de
Frontière double face

2 compteurs Point
(1 de réserve)

3 jetons Ambition

12 jetons Intensité double face

4 Figures Esprit Joie
avec supports plastique

GAMING RULES!

Règles vidéo disponibles sur mindclashgames.com/cerebria.

LE MONDE DE CEREBRIA

Au début sans forme, le paysage mental de Cerebria provient de l'Origine. Mais rien ne peut exister sans nom et sans maître. Deux forces opposées — la Joie et la Tristesse — émergent pour façonner le monde à leur image.

Leurs agents sont les Esprits, de puissantes entités qui invoquent des Émotions dans leur lutte pour le contrôle des cinq Royaumes — la Vallée des Intentions, le Saule des Valeurs, le Réseau des Pensées, le Berceau des Sens et la Terre des Désirs.

En répandant leur influence à travers les Royaumes, ils construisent l'Identité, la menant à des Révélations qui laisseront une empreinte durable sur Cerebria. Qui dominera, Joie ou Tristesse ? La décision finale vous appartient.

PRÉSENTATION DU JEU

Cerebria est un jeu de contrôle de zone dynamique en équipe, axé sur des objectifs. Les joueurs jouent des Esprits — entités puissantes représentant la Joie ou la Tristesse, les deux forces opposées du Monde Intérieur.

À tour de rôle, les joueurs exécutent des actions pour manipuler les cartes Émotion au sein de Cerebria. Il y a deux façons de marquer des points :

Les Intentions sont des objectifs mineurs connus de tous. Quand un joueur accomplit une Intention, son équipe gagne des points immédiatement.

Les Aspirations sont des objectifs majeurs qui, à l'inverse des Intentions, changent durant la partie. Chaque équipe possède une Aspiration Cachée et les deux équipes concourent pour être celle qui accomplira l'Aspiration Commune. Les joueurs peuvent déclencher des évenements appelés Révélation qui provoquent la révélation et l'évaluation des Aspirations. Cela permet aux équipes de construire l'Identité de Cerebria en empilant des tuiles de comptage appelées Fragments.

Aspiration Cachée

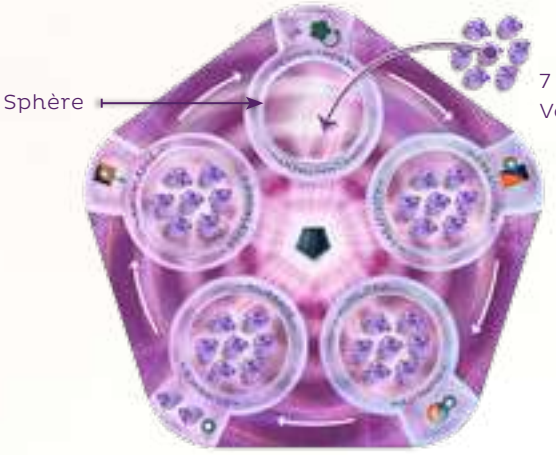
Aspiration Commune

À la fin de la partie, les Fragments d'Identité sont comptés et ajoutés aux points marqués pour les Intentions. L'équipe avec le plus de points gagne, devenant la force dominante à Cerebria.

L'ORIGINE

Nos âmes sont connectées à l'Origine, source inépuisable d'énergie qui nous permet de grandir et d'évoluer selon différents chemins, représentés par les Sphères. De temps en temps, nous faisons l'expérience d'une Révélation au cours de laquelle nous comprenons mieux nos vies.

1. Assembler le plateau principal.



2. Mise en place de départ du plateau Origine.

3. Au début, le centre du plateau Origine est vide. Pendant la partie, Cerebria va se construire une Identité.

Commencez la mise en place en attachant le plateau Origine au plateau Principal (orientation aléatoire).

Les cinq Spères de l'Origine fournissent la Volonté, l'énergie qui alimente Cerebria. Pendant la partie, votre Esprit pourra absorber cette Volonté et l'utiliser pour façonner le Monde Intérieur. Quand une Sphère est vidée, Cerebria fait l'expérience d'une Révélation puis la Sphère est reconstituée.

Chaque Sphère débute avec sept Volonté. La Volonté restante est gardée à portée des deux équipes et constitue la réserve générale, comme indiqué page suivante.

L'Origine est aussi l'endroit où vous allez forger l'Identité de Cerebria. Pendant la partie, les Fragments d'Identité y seront emplilés, enregistrant votre impact sur Cerebria. Au début de la partie, l'esprit ne sait même pas qui il est et cet espace est entièrement vide.

MISE EN PLACE PLATEAU

Notre Monde Intérieur est un reflet intérieur du monde extérieur.

Cette page décrit l'installation standard à **quatre joueurs.** Les règles pour un autre nombre de joueurs sont décrites en annexe.

1. Mettez en place l'Origine avec 7 compteurs Volonté sur chaque Sphère (voir page précédente).
2. Placez les compteurs Volonté restants ainsi que les compteurs d'Essence de chaque équipe proche de la zone de jeu, accessible à tous.
3. Placez un compteur Point de chaque équipe sur l'emplacement "0" de leur Roue des Intentions.

JEU BASIQUE : Le compteur Point ne sera pas utilisé avant la fin de la partie.

4. **Mise en place joueur :** Les joueurs choisissent leurs Esprits et leurs cartes Émotion (voir pages suivantes). Les cartes doivent être mélangées et placées sur le plateau. La première carte de chaque pioche Émotion est toujours visible.
5. Mélangez les neuf cartes Aspiration Commune et disposez-les en ligne face visible. Les Aspirations sont expliquées en détail plus tard.

JEU BASIQUE : Avant de mélanger les cartes Aspiration Commune, retirez les cartes Reflection et Sensibility et ne placez que 7 cartes.

6. Prenez les quatre marqueurs d'ordre des joueurs et déterminez aléatoirement l'ordre de jeu pour la partie. Une équipe de joueurs sera première et troisième ; l'autre seconde et quatrième. Placez les marqueurs à côté du plateau pour vous en souvenir.
7. Conditions initiales : Les joueurs débuteront la partie en choisissant où placer leurs Figures Esprit et leurs Émotions de Départ. Si votre groupe débute à Cerebria, il est préférable de placer vos figures et vos cartes comme montré ici afin de garantir un bon départ.

EMPLACEMENT FORTERESSE
Chaque Royaume possède un emplacement pentagonal où une équipe peut construire une Forteresse pour consolider son contrôle du Royaume.

EMPLACEMENT ÉMOTION
Les Émotions dans ces 15 emplacements vont déterminer qui contrôle Cerebria.

EMPLACEMENT ESPRIT
Les Figures Esprit peuvent se déplacer le long des sentiers lumineux pour visiter ces 10 emplacements.

MARQUEUR DE CONTRÔLE DE ROYAUME
Chaque Royaume et Frontière a un marqueur de contrôle double face pour indiquer quelle équipe le contrôle. Si aucune des deux équipes n'a le contrôle, placez le marqueur à côté du plateau.

MARQUEUR DE CONTRÔLE DE FRONTIÈRE

LE MODE DE JEU BASIQUE

Cerebria est un jeu profond et complexe qui nécessite plusieurs parties pour être maîtrisé. Pour faciliter l'apprentissage du jeu, nous avons développé un mode de jeu basique qui exclut certains des concepts de jeu les plus avancés et vous aide à apprendre le jeu étape par étape. Si vous êtes nouveau, nous vous recommandons

fortement de commencer avec le mode basique. Après plusieurs parties, vous pourrez passer au jeu complet mais n'hésitez pas à revenir à la version basique quand vous le voudrez. Pour les règles spécifiques concernant le jeu basique, recherchez les zones de texte comme celle-ci dans le livre de règles. Vous pouvez également trouver un résumé dans l'annexe.

Les 9 Aspirations Communes en ordre aléatoire

Marqueurs d'Ordre des Joueurs

Pioche Emotion d'un joueur. La carte du dessus est toujours visible.

Roue des Intensions Joie

Figure Esprit

Les joueurs Joie sont assis de ce côté du plateau.

PLATEAU PRINCIPAL

Réserve d'Essence Joie

Réserve Volonté

Chaque joueur d'une équipe à sa propre pioche Emotion.

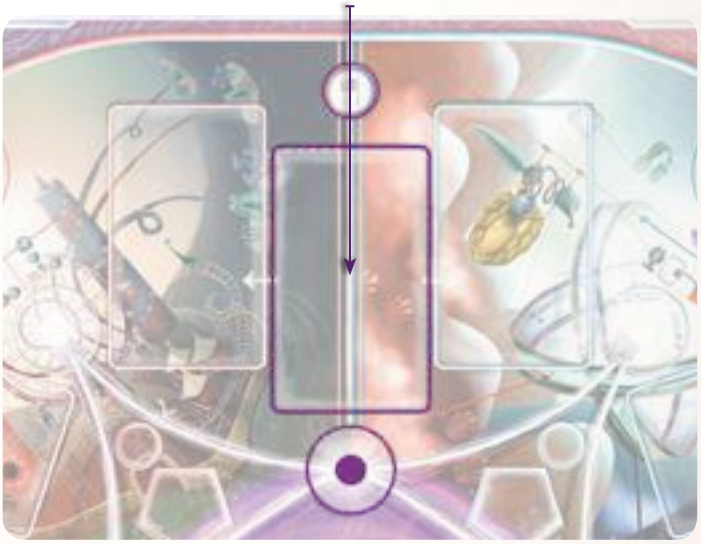
ROYAUME

Emplacements d'Emotion Royaume

Cerebria est divisé en cinq Royaumes. Chaque Royaume est associé à une action spécifique. Une équipe qui contrôle le Royaume peut faire l'action à moindre coût.

FRONTIÈRE

Emplacement d'Émotion Frontière



Il y a cinq Frontières entre les Royaumes. Les Esprits et les Émotions sur les Frontières ne sont pas complètement dans les deux Royaumes mais sont en mesure de les influencer tous les deux.

VOLONTÉ ( )

C'est l'énergie qui coule à travers Cerebria. Il est possible de prendre de la Volonté directement dans la réserve mais en général, les joueurs l'absorbent de l'une des cinq Sphères. La Volonté peut être dépensée pour différentes actions et retourne dans la réserve une fois dépensée. Quand une Sphère est vidée de sa Volonté, Cerebria fait l'expérience d'une Révélation, puis la Sphère est reconstituée avec 7 Volonté pris de la réserve.

ESSENCE (/)

C'est la force de vie nécessaire pour soutenir les Émotions. Pendant la partie, les joueurs prendront l'Essence de la réserve et la stockeront sur leur plateau Esprit. Parfois elle est dépensée et retourne dans la réserve mais en général, elle est donnée à une Émotion pour la renforcer.

MISE EN PLACE JOUEUR

Les joueurs ont un certain nombre de choix à faire avant le début du jeu. Ces choix peuvent être déconcertants pour les joueurs qui ne savent pas ce qu'est ce jeu. Nous donnons donc des recommandations que vous devez suivre lors de la mise en place si vous débutez à Cerebria.

ÉQUIPES

Nos aspects positifs et négatifs nous conduisent à des actions différentes, mais ils partagent un objectif commun : nous guider dans la vie.

Les joueurs forment deux équipes, Tristesse et Joie. Ils se placent côte à côte avec leur plateau Équipe entre eux.

COMMUNICATION : Les coéquipiers sont libres de partager des informations entre eux, y compris se montrer leurs cartes Émotion. Cependant, ils n'ont pas le droit de s'échanger des cartes, de l'Essence ou de la Volonté.

Les deux faces du plateau Équipe ont des Intentions différentes – les façons de marquer des points pendant votre tour. Les deux équipes doivent jouer avec la même face (A ou B).

Chaque équipe prend 3 jetons Ambition et les placent sur leur plateau, face inactive visible.

Chaque équipe mélange ses cartes Aspiration Cachée et les placent sur leur plateau Équipe.

JEU BASIQUE : Avant de mélanger les cartes Aspiration Cachée, retirer les cartes Reflection et Sensibility. Les Intentions ne sont pas utilisées.

NOTE : Ne regardez pas la carte du dessus tant que vous n'avez pas choisi votre Esprit et préparé votre pioche Émotion, comme expliqué ci-après.

Chaque équipe doit aussi prendre ses Fragments et ses jetons Intensité. Les équipes ont aussi différentes Essences placées sur le plateau principal (voir page précédente).

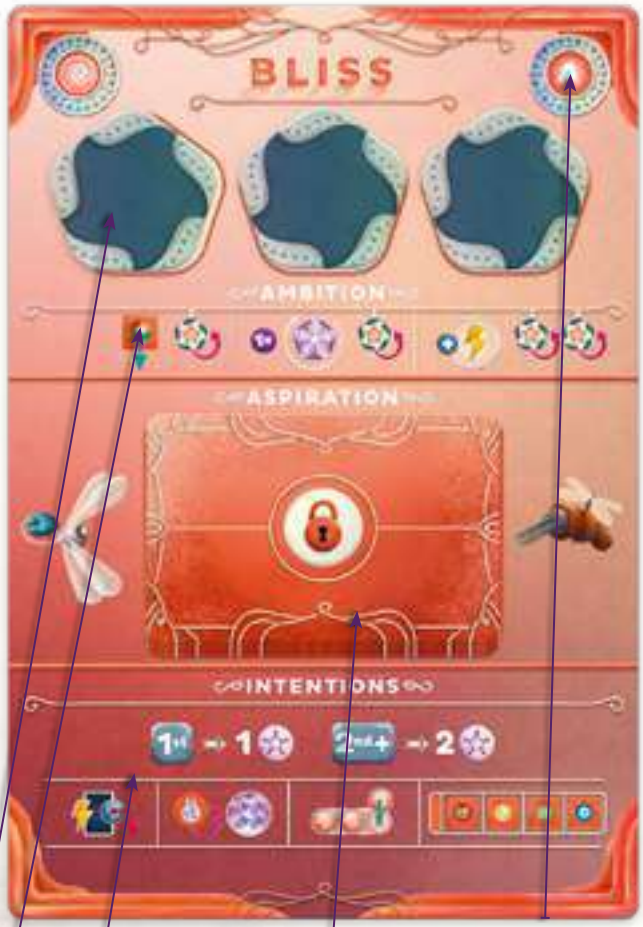
Ces pièces seront empilées au centre du plateau Origine pour garder le score pendant les Révélations.

Jetons Intensité

Sommet de Fragment

Fragments Majeurs

Fragments Mineurs



Jetons Ambition double face Placés au début sur le plateau faces cachées, comme indiqué.

Capacités Ambition

PLATEAU ÉQUIPE

Face "A" du Plateau Équipe.

Pioche mélangée d'Aspiration Cachée

Intentions d'équipe. Non utilisées dans le jeu basique.

Jeton Action

Pouvoir de l'Esprit

Les Pouvoirs sont expliqués dans l'annexe. Non utilisés dans le jeu basique.

ESPRITS

Nous avons tous plusieurs facettes de notre personnalité. Quand les voix intérieures parlent, nous devrions écouter leurs conseils, mais il n'est pas sage de leur permettre de prendre le contrôle de nos vies.

Chaque joueur choisit l'un des Esprits de son équipe. Il le garde pendant toute la partie. Les Esprits non choisis retournent dans la boîte de jeu.

Prenez la Figure et le plateau correspondant à l'Esprit choisi.

Tous les plateaux Esprit ont les mêmes Actions sur la face "A". La face "B" donne à chaque Esprit des Actions uniques, expliquées dans l'annexe. Tout le monde joue avec la même face "A" ou "B".

Réserve de jetons Onde accessible facilement

Figure Esprit

NOTE : Vous n'êtes pas obligé de jouer la même face des plateaux Esprit et Équipe. Par exemple, vous pouvez utiliser la face "B" du plateau Esprit et la face "A" du plateau Équipe.

JEU BASIQUE : Utilisez la face "A". Les Actions sont expliquées dans la partie principale de ce livret de règles.

Placez votre jeton Action sur votre plateau Esprit, comme indiqué. C'est là où il se trouvera au début de chacun de vos tours.

Prenez 2 Essence et 4 Volonté de la réserve et placez-les sur votre plateau Esprit pour indiquer qu'elles sont disponibles à la dépense.

JETONS ONDE

Ces jetons sont utilisés pour indiquer lesquelles de vos Actions sont débloquées ou améliorées. Vous débutez la partie avec 4 jetons Onde Primaire et vous pouvez les utiliser pour débloquer ou améliorer les Actions que vous souhaitez.

JEU BASIQUE : Chaque joueur place un jeton Onde Primaire sur les Actions : Déplacer, Invoquer, Réprimer et Fortifier. Celà indique que vous avez accès à ces 4 Actions.

Les joueurs expérimentés pourront placer ces 4 jetons juste avant le tour du premier joueur.

Carte de Référence

PLATEAU ESPRIT

4 jetons Onde Primaire
4 Actions débloquées avec un jeton Onde.

Face "A" du plateau Esprit.

Débutez avec 2 Essences et 4 Volontés.

Action Esprit

Vous débutez avec 2 cartes Emotion dans votre main. La pioche Emotion est expliquée page suivante.

ÉMOTIONS

Si les esprits sont les officiers à bord du navire d'exploration intérieure, les émotions sont l'équipage. Ils nous guident dans la vie et nous aident à faire le lien avec notre environnement

Les Émotions sont les manifestations des Actions des Esprits dans Cerebria. Elles sont représentées par les cartes Émotion piochées. Chaque joueur a sa propre pioche.

Lorsque vous construisez votre pioche, un joueur de chaque équipe doit jouer avec des cartes marquées d'un symbole dans le coin supérieur droit. Celà permet d'identifier à qui appartient l'Émotion ce qui est pertinent lorsqu'elle est défaussée et facilite la mise en place / rangement.

CARTE ÉMOTION

- Onde
- Emplacements Essence
- Valeurs d'Intensité
- Émotion Forte liée
- La couleur du cadre indique que cette Émotion appartient à Joie.
- Pouvoir d'Émotion

POUVOIRS : Les Pouvoirs d'Émotion sont expliqués en détail sur la feuille Émotion. Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser un Pouvoir d'Émotion que si l'Émotion appartient à votre équipe et que pendant votre propre tour.

JEU BASIQUE : Pour des premières parties, les équipes doivent utiliser deux fois les pioches de départ listées ici : 16 cartes par équipier. Ces pioches incluent uniquement des Émotions avec des Pouvoirs simples. Une fois familiarisé avec le jeu, n'hésitez pas à essayer vos propres combinaisons d'Émotion.

PIOCHE DE DÉPART JOIE (une par équipier)

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

PIOCHE DE DÉPART TRISTESSE (une par équipier)

2x Anger, 2x Jealousy, 2x Pessimism, 2x Bitterness, 2x Dislike, 2x Mistrust, 2x Embarrassment, 2x Loneliness

ÉMOTIONS FORTES

JEU BASIQUE : Puisque l'Action Donner des Pouvoirs ne fait pas partie du jeu basique, les Émotions Fortes ne sont pas utilisées.

L'arrière des cartes Émotion Forte comporte ce symbole / . Vous ne les utilisez pas lorsque vous construisez votre pioche, seulement des Émotions Légères qui pourront devenir des Émotions Fortes pendant la partie. Pour le moment, laissez les cartes Émotion Forte de côté et classez-les par ordre alphabétique pour accélérer la partie.

RÈGLES DE CONSTRUCTION DE PIOCHE

Si vous construisez votre propre pioche, utilisez les règles suivantes :

- Utilisez exactement 16 cartes Émotion Légère.
- N'utilisez pas plus de deux exemplaires de chaque carte.

Une liste de pioches préconstruites se trouve dans l'annexe.

LA PIOCHE ÉMOTION

Mélangez votre pioche au début de la partie. Placez-la dans l'angle du plateau principal le plus proche de vous. Piochez une main de 2 cartes puis retournez la carte du dessus de la pioche face visible.

NOTE : La carte du dessus de la pioche est toujours face visible.

ONDES ÉMOTION

Toutes les Émotions possèdent une Onde représentée par une icône d'une certaine couleur. Seules les couleurs influent sur le jeu. Il y en a 4, aussi bien pour Joie que pour Tristesse. Les icônes indiquent juste que, pour une même couleur, les deux Émotions sont opposées.

Ondes rouges	Ondes jaunes	Ondes vertes	Ondes bleues

ÉMOTIONS DE DÉPART

Bleakness et Brightness sont les Émotions Légères qui façonnent le début du développement de Cerebria. Elles ne sont pas mises dans une pioche mais placées sur le plateau Principal lorsque les joueurs se préparent à jouer.

DERNIÈRES ÉTAPES

Pour terminer la mise en place, les joueurs doivent découvrir leurs Aspirations, définir aléatoirement l'ordre du jeu et placer leurs Figures Esprit ainsi que leur Émotion de Départ.

ASPIRATIONS

Nous avons tous certains objectifs dans la vie. Nous croyons que nous poursuivons ces objectifs par choix. Après une certaine introspection, nous pouvons nous rendre compte que nos aspirations ont toujours fait partie de notre personnalité, attendant d'être découvertes.

Les Aspirations servent de guide pour les Esprits, déterminant ce qu'ils doivent s'efforcer de faire. Cerebria est un jeu basé sur les objectifs. Pendant la partie vous aurez l'occasion de déclencher des Révélations qui vous permettront de marquer des points en fonction de la façon dont vous aurez accompli vos Aspirations.

Aspiration Cachée Tristesse

Aspiration Commune

Aspiration Cachée Joie

À tout moment une Aspiration Commune est contestée par les deux camps. Elles sont alignées le long du plateau Principal et les Équipes s'opposent d'abord sur celle la plus à gauche. Une fois qu'une Révélation est scorée, elle est retournée face cachée et les Équipes s'opposent sur la carte suivante.

Chaque Équipe possède aussi sa propre Aspiration Cachée au dessus de sa propre pioche. Mélangez votre pioche Aspiration Cachée et placez-la sur votre plateau Équipe. Regardez la première carte. **Votre Aspiration Cachée ne doit jamais être la même que l'Aspiration Commune en cours.** Si tel est le cas, remélangez votre pioche et essayez à nouveau.

La carte au sommet de votre deck est un objectif secret que votre équipe essaie d'atteindre. Vous pouvez regarder cette carte à tout moment.

NOTE : Chaque carte Aspiration est expliquée en détail dans la section Marquer des Points.

ORDRE DU JEU

Alors que nous traversons la vie, notre attitude alterne entre Joie et Tristesse.

Chaque esprit possède un marqueur Ordre des Joueurs. La partie alterne entre les joueurs Joie et Tristesse, le premier étant choisi au hasard. Déterminez l'ordre du jeu en plaçant les marqueurs dans l'ordre à côté du plateau Principal.

NOTE : L'odre du jeu n'est pas dans le sens horaire c'est pourquoi les marqueurs sont utiles. L'ordre du jeu ne change pas durant la partie.

Le premier joueur commence avec 2 Volontés de plus que les autres mais il doit retourner son jeton Action.

PLACEMENT DES ESPRITS ET ÉMOTIONS DE DÉPART

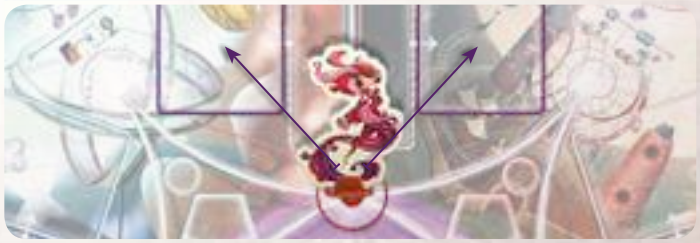
Nos premiers sourires, nos premières larmes – ces débuts ne nous définissent pas, mais ils nous façonnent.

JEU BASIQUE : Placez vos Figures Esprit et vos cartes Émotion de Départ comme indiqué sur l'image pages 6 et 7. Les compteurs Essence sur ces cartes sont pris de la réserve générale. Vous pouvez sauter la section suivante.

Chaque joueur prend une carte Bleakness ou Brightness – Émotion de Départ dépendante de son camp. Dans l'odre des joueurs, chacun fait :

1. Placer sa Figure Esprit sur un emplacement vide de l'une des cinq Frontière.
2. Placer sa carte Émotion de Départ sur un emplacement adjacent à cette Frontière. (L'Émotion de Départ sera à l'intérieur du Royaume, pas sur sa Frontière).
3. Placer 1 Essence de la réserve générale sur le premier emplacement d'Essence (foncé) de la carte Émotion.

NOTE : Ce placement initial est une exception car la carte Émotion est posée dans un Royaume. Normalement, un Esprit placé sur une Frontière ne peut affecter que l'emplacement de cette Frontière.



CONTRÔLE FRONTIÈRE ET ROYAUME

Avec la puissance des émotions, Joie et Tristesse peuvent prendre le contrôle de vos pensées, changer la nature de vos motivations, affecter vos désirs, réformer vos croyances et même influencer votre perception de la réalité.

Suivant où les joueurs ont placés leurs Émotions de Départ, certains Royaumes et Frontières peuvent maintenant être sous le contrôle d'une équipe.

Marqueurs Contrôle de Royaume double face

Marqueurs Contrôle de Frontière double face

JEU BASIQUE : Sur l'image page 6 et 7, les marqueurs de Contrôle sont correctement placés mais vous devriez tout de même lire cette section. Comprendre le principe de Contrôle est essenciel pour comprendre le jeu.

Le contrôle changera au cours de la partie alors que les joueurs manipulent les Émotions de Cerebria. Après chaque changement, le Contrôle des Royaumes et Frontières doit être réévalué.

CONTRÔLE DES FRONTIÈRES

Seules les Émotions sur ces 3 emplacements peuvent influencer cette Frontière.

Le Contrôle d'une Frontière est déterminé par l'Émotion sur son emplacement ainsi que les deux emplacements adjacents (un dans chaque Royaume voisin). Ces trois emplacements forment le **Trio** de la Frontière. Si une seule équipe possède des Émotions sur ce Trio, elle Contrôle la Frontière.

Si les deux équipes ont des Émotions sur le Trio, vous devez comparer leurs Intensitées.

Emplacement le plus élevé

Chaque Émotion comporte un certain nombre d'Essences, remplissant les emplacements de gauche à droite. L'emplacement comportant une Essence ayant le plus grand nombre détermine son **Intensité.** Par exemple, sur l'illustration ci-dessus, Affection a une Intensité de 2.

Additionnez l'Intensité totale de chaque équipe pour le Trio. L'équipe avec le plus grand total contrôle cette Frontière. **Utilisez le marqueur Contrôle de Frontière double face pour indiquer qui la contrôle.**

Si les Intensités des deux équipes sont identiques, (ou si aucune équipe n'a d'Émotion dans le Trio), alors aucune équipe ne contrôle la Frontière et le marqueur doit être placé en dehors du plateau.

Avantages à Contrôler une Frontière

- Celà peut être la condition d'une Aspiration.
- Votre Pouvoir d'Absorption vous rapporte 1 Volonté supplémentaire si votre Figure est sur ou adjacente à la Frontière (voir page 22).

CONTRÔLE DU ROYAUME

Ce Royaume peut être influencé par ces 4 emplacements et par une Forteresse.

Une Émotion en ① influence ce Royaume, sauf si une Émotion opposée se trouve en ②.

Une Émotion en ④ influence ce Royaume, sauf si une Émotion opposée se trouve en ③.

Comme indiqué ci-dessus, un Royaume peut être influencé par quatre emplacements d'Émotion — deux dans le Royaume et deux sur les Frontières adjacentes. Cependant, une Émotion sur une Frontière peut être bloquée : si vous avez une Émotion dans le Royaume, elle bloque l'Émotion adverse sur la case Frontière adjacente. (L'Émotion bloquée influence toujours sa Frontière et éventuellement le Royaume adjacent).

NOTE : Vous ne bloquez pas vos propres Émotions.

Contrairement à une Frontière, **un Royaume peut également être influencé par une Forteresse.** Chaque Royaume possède un emplacement pour une Forteresse qui peut être construite en utilisant l'Action Fortifier. Une équipe avec une Forteresse ajoute +1 ou +2 à son Intensité (dépend de la Forteresse). Ce bonus est marqué avec un jeton sur le plateau et doit être ajouté lors du calcul d'Intensité pour le contrôle du Royaume.

Cette Forteresse ajoute +1 d'Intensité.

Additionnez l'Intensité des Émotions dans le Royaume, des Émotions non bloquées sur les Frontières adjacentes et le bonus de Forteresse.

L'équipe avec l'Intensité la plus élevée contrôle le Royaume. Utilisez le marqueur Contrôle de Royaume pour l'indiquer. Si leurs Intensités sont égales alors aucune équipe ne contrôle le Royaume et le marqueur doit être placé en dehors du plateau.

EXEMPLE :

AFFECTION bloque FEAR sur la Frontière de gauche, Tristesse ne peut donc compter que DISLIKE et CRAVING à droite. Son Intensité tatal est de 2. L'Intensité de Joie est de 2 + 1 pour la Forteresse, Joie contrôle donc le Royaume. Sans la Forteresse, Joie serait à égalité avec Tristesse avec 2 et personne ne contrôlerait le Royaume.

Avantages à Contrôler un Royaume

- Celà peut être la condition d'une Aspiration.
- Utiliser l'Action du Royaume associée à ce Royaume vous coûte 1 Volonté de moins.

ACTIONS ESPRIT DE DÉPART

Chaque joueur commence la partie avec 4 jetons Onde Primaire sur ses Actions Esprit.

JEU BASIQUE : Si vous apprenez à jouer, vous avez déjà débloqué 4 Actions Esprit lors de la mise en place de votre plateau Esprit.

Les joueurs expérimentés n'ont pas à choisir leurs Actions Esprit et leurs améliorations avant le premier tour du premier joueur. Chaque joueur pioche une main de 2 cartes Émotion (voir page 9) puis, dans l'ordre des joueurs, chacun place 4 jetons Onde Primaire sur ses Actions Esprit.

Vous commencez avec au plus 4 Actions débloquées mais vous pouvez décider d'en avoir moins pour en augmenter certaines. Débloquer et améliorer est expliqué en détail dans la section Action Esprit.

VÉRIFICATION

Chaque joueur commence avec :

- 2 cartes Émotion en main
- 2 Essence sur son plateau Esprit
- 4 Volonté sur son plateau Esprit (6 pour le premier joueur)
- 4 jetons Onde Primaire sur ses Actions Esprit

PARTIE

De la naissance à la mort, la vie est un voyage pour découvrir son vrai soi. Certains ont plus de révélations que d'autres, mais la quantité importe peu. Chaque révélation a de la valeur.

Les joueurs jouent dans l'ordre défini au début de la partie, alternant entre Joie et Tristesse. Si un joueur déclenche une Révélation, elle est résolue immédiatement et le tour du joueur continue après.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous faites **3 Actions.**

Vous avez 10 Actions possibles disponibles :

- 5 Actions Esprit sur votre plateau Esprit.
- 5 Actions Royaume dans les 5 Royaumes du plateau Principal.

Vous pouvez faire plusieurs fois la même Action si vous le désirez.

De plus, vous avez **3 Capacités Ambition**, que vous pouvez utiliser **avant ou après une Action, si l'Ambition est disponible.** En particulier, une de ces Capacités vous permet d'acheter une Action supplémentaire pour le tour. Les capacités Ambition sont représentées sur le plateau Équipe. **Chaque Capacité Ambition n'est utilisable qu'une fois par tour.**

Vous avez aussi une Capacité Absorption qui ne peut être utilisée qu'une fois par tour. L'utiliser pourrait déclencher une Révélation.

Utilisez votre jeton d'Action pour savoir combien d'Actions il vous reste. Si vous utilisez votre Capacité Absorption, retournez le jeton. Garder une trace de cette information est très utile si votre tour est interrompu par une Révélation.

À la fin de votre tour :

- Retournez 1 jeton Ambition utilisé sur sa face "disponible" **OU** piochez 2 cartes Émotion.
- Si vous avez 0 Volonté, gagnez en 1.
- Si besoin, retournez votre jeton Action pour signifier que Absorption est à nouveau diponible.

Delight a effectué 2 Actions. Il lui en reste 1, sa Capacité Absorption est encore disponible.

QUOI FAIRE ?

Lors d'un tour typique, vous allez vouloir affecter des Émotions. Pour en affecter sur une Frontière, vous devrez placer votre Esprit sur l'emplacement de cette Frontière. Pour affecter l'un des emplacements Émotion d'un Royaume, il faudra vous placer dans ce Royaume. Vous allez donc utiliser des Actions pour déplacer votre Figure Esprit. La plupart des actions nécessitent de la Volonté, vous allez donc probablement vouloir en récupérer en utilisant votre Capacité Absorption. Il y a aussi des Actions qui permettent de gagner de la Volonté ou de l'Essence.

Toutes les Actions et les Capacités sont décrites en détail dans les pages suivantes.

ACTIONS ESPRIT

Cinq Actions Esprit sont situées sur votre plateau Esprit. Seules celles avec un jeton Onde sont disponibles.

DÉBLOQUER ET AMÉLIORER DES ACTIONS ESPRIT

Une Action Esprit est débloquée si un jeton Onde est présent sur l'emplacement de gauche. S'il n'y en a pas, vous pouvez quand même effectuer l'Action à condition d'y placer d'abord un jeton Onde.

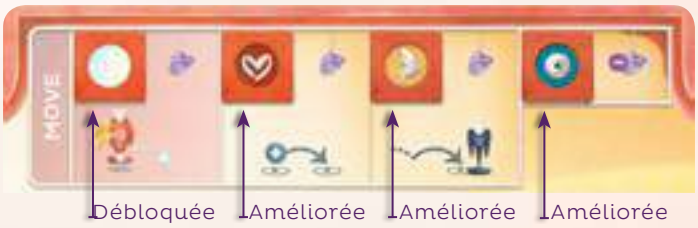
PLACER UN JETON ONDE

Immédiatement après avoir déclaré que vous effectuez une Action Esprit et avant de l'exécuter, vous pouvez placer **un** jeton Onde sur cette action. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. Défaussez une carte Émotion de votre main.
2. Prenez un jeton Onde de la réserve qui correspond à l'Onde de l'Émotion défaussée.
3. Si l'Action Esprit n'est pas débloquée (qu'il n'y a pas de jeton Onde sur l'emplacement le plus à gauche de cette Action), placez le jeton sur l'emplacement de gauche. Cela débloque l'Action. Si l'Action est déjà débloquée, vous pouvez placer le jeton Onde sur l'une de ses trois Améliorations.

Lorsque vous placez les jetons Onde, une **restriction** s'applique : vous ne pouvez pas avoir deux jetons Onde de la même couleur sur la même ligne d'Action Esprit.

JETONS ONDE PRIMAIRE : Les jetons Onde Primaire sont des jetons spéciaux que vous placez sur votre plateau en début de partie. Ils n'ont pas de couleur et par conséquent ne limitent pas le placement d'autres jetons Onde sur la même ligne.



L'utilisation d'amélioration est toujours optionnelle. Lorsque vous effectuez une Action Esprit, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre d'amélioration disponible pour cette Action. **Chaque amélioration ne peut être utilisée qu'une fois.**

Les Actions Esprit et leurs améliorations sont décrites dans cette section. Les joueurs expérimentés peuvent jouer avec la face B de leur plateau Esprit sur laquelle chaque Esprit à son propre set d'améliorations. Elles sont expliquées dans l'annexe.

Toutes les Actions Esprit ont les trois mêmes améliorations :

Détermination : Utiliser l'Action coûte 1 Volonté de moins. Cette réduction ne s'applique qu'une fois – par exemple, si vous utilisez l'Action de base avec 2 améliorations, la réduction est de 1 pas de 3.

EXEMPLE :

Diana voudrait se placer adjacente à KINDNESS. Cependant, le Royaume de KINDNESS se trouve à deux cases, Diana va donc devoir améliorer son Action de déplacement. Avant de faire son Action, elle défausse COURAGE de sa main et place un jeton Onde rouge sur la première amélioration de l'Action de déplacement. Pour le reste de la partie, elle pourra se déplacer de 1 ou 2 cases mais se déplacer de 2 cases lui coûtera 1 Volonté de plus.

AUTRES MOYENS D'AJOUTER DES JETONS ONDE

Les joueurs peuvent avoir accès à des Capacités et à des Pouvoirs qui leur permettent de débloquer ou d'améliorer des Actions Esprit. Les règles suivantes s'appliquent toujours :

- Vous ne pouvez pas améliorer une Action Esprit qui n'est pas débloquée.
- Le jeton Onde que vous placez doit être d'une couleur différente des autres jetons présents sur la ligne.
- Vous ajoutez un de vos jetons Onde normal, pas un jeton Onde Primaire.

DÉPLACER L'ESPRIT

Nos émotions impactent différents aspects de notre âme. Sur la durée, elles peuvent influencer notre mentalité et nos idées.

Cerebria est un flux constant. Cette Action vous aide à vous maintenir dans le flot des événements.

Payez 1 Volonté pour déplacer votre Figure d'une case adjacente, le long du chemin. Par défaut, vous ne pouvez pas finir votre déplacement sur la case de l'Esprit d'un adversaire mais pouvez rester sur celle de votre équipier.

Hâte : Payez 1 Volonté supplémentaire pour vous déplacer d'une case de plus (seulement 1). Cela permet de traverser une case occupée par un adversaire (mais pas s'y arrêter).

Surmonter : Payez 1 Volonté de plus pour terminer votre déplacement sur la case d'un adversaire.

INVOQUER UNE ÉMOTION

Une vie privée d'émotions — plaisante ou désagréable — serait une terre désolée.

Invoquer des Émotions est une manière d'avoir plus de cartes Émotion sur le plateau Principal.

Payez 2 Volonté pour placer une carte Émotion de votre main sur un emplacement vide adjacent à votre Esprit. Placez ensuite immédiatement une Essence de votre plateau Esprit sur l'emplacement Essence assombri de l'Émotion. Vérifiez le contrôle des Royaumes et Frontières.

Adjacence : Une Figure Esprit sur une Frontière est adjacente à un emplacement Émotion, celui de cette Frontière. Une Figure Esprit dans un Royaume est adjacente à deux emplacements Émotion, les deux du Royaume.

Cet Esprit ne peut Invoquer une Emotion qu'ici.

Cet Esprit peut Invoquer une Emotion sur l'un de ces emplacements.

NOTE : Le premier emplacement est assombri pour vous rappeler de placer une Essence lorsque vous l'Invoquez. Les Émotions ont des pouvoirs, certains se déclenchent lors de l'Invocation. Ils sont expliqués dans l'annexe.

Soutien : Vous pouvez aussi dépenser 1 Ambition pour ajouter à l'Émotion 1 Essence de plus. Cette essence est prise de la réserve générale.

NOTE : Vous dépensez une Ambition en retournant un jeton Ambition disponible. Les détails se trouvent dans la section Ambition.

Force intérieure : Pour 2 Volonté de plus, vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve générale plutôt que la vôtre.

CALMER UNE ÉMOTION

Parfois nous avons un petit contrôle sur les émotions qui émergent dans notre esprit, mais c'est à nous de décider lesquelles nous gardons et lesquelles nous laissons sortir.

Dans la lutte pour Cerebria, les Émotions doivent parfois être dépourvues de leur Essence et retirées du plateau. Cette Action, cher mais utile, se nomme Calmer.

Dépensez 2 Volonté et 1 Ambition pour Calmer une Émotion adverse adjacente à votre Figure Esprit. Vous devez avoir en main une carte Émotion dont la couleur de l'Onde correspond à celle de l'Émotion adverse. Révélez votre carte et retirez l'Essence la plus à droite sur l'Émotion Calmée. (L'Essence va dans la réserve générale et vous gardez en main la carte révélée). Si la carte n'a plus d'Essence, retirez-la du plateau et défaussez-la. Les Émotions légères vont sous la pioche Émotion, les Émotions fortes retournent dans leur pile.

CARTES DÉFAUSSÉES : A chaque fois qu'une carte est défaussée, placez-la face cachée sous la pioche si c'est une Émotion légère ou dans sa pile si c'est une Émotion forte.

NOTE : Vous ne pouvez pas Calmer une Émotion si vous ne possédez pas de carte dont l'Onde correspond.

EXCEPTION : Les Émotions de départ Brightness et Bleakness correspondent à n'importe quelle Onde. Vous pouvez Calmer avec elles tant que vous les avez en main. Lorsqu'elles sont retirées du plateau, elles sont rangées dans la boite.

Maîtriser : Pour 2 Volonté de plus, vous pouvez retirer une Essence supplémentaire sur l'Émotion Calmée. (Vous ne pouvez pas dépenser 4 Volonté pour en retirer 2 de plus).

Anéantir : Pour 1 Volonté de plus, vous n'avez pas besoin de révéler de carte lorsque vous Calmez une Émotion. Vous pouvez donc Calmer même si votre main est vide.

FORTIFIER

S'endormir sur des pensées bienheureuses ou sombres peut avoir un effet durable sur notre monde intérieur.

Au lieu de chercher à récupérer des territoires adverses, les Esprits de Cerebria préfèrent parfois consolider leur influence sur certaines zones. Les Fragments qui ne font pas encore partie de l'Identité peuvent être utilisés pour Fortifier un Royaume.

Cette Action et son Amélioration vous permettent d'affecter une Forteresse dans le Royaume. Vous ne pouvez l'effectuer que si votre Figure Esprit se trouve sur l'une des trois cases adjacentes à l'emplacement Forteresse.

Voici les trois cases adjacentes à cet emplacement Forteresse.

Effectuez cette Action uniquement dans un Royaume qui n'est pas contrôlé par votre adversaire et **si l'emplacement Forteresse est vide.** Vous pouvez dépenser 3 Volonté pour placer un de vos Fragments Mineur non utilisé, sur l'emplacement Forteresse. Placez un jeton Intensité +1 au-dessus. Vous avez maintenant un bonus d'Intensité de +1 sur ce Royaume (mais pas sur les Frontières).

NOTE : Si le Royaume est contrôlé par aucune équipe, y construire une Forteresse vous en donnera le contrôle.

Exalter : Utilisez cette Amélioration dans un Royaume qui n'est pas contrôlé par votre adversaire et **seulement si votre équipe possède déjà un Fragment Mineur sur l'emplacement Forteresse.** Dépensez 1 Ambition (en plus des 3 Volonté pour faire l'Action) pour remplacer votre Fragment Mineur par l'un de vos Fragments Majeurs. Retournez le jeton +1 Intensité sur sa face +2.

NOTE : Utiliser l'Amélioration Exalter change l'effet de base de l'Action Fortifier de « placer un Fragment Mineur » à « remplacer un Fragment Mineur par un Majeur ». Par conséquent, pour placer un Fragment Majeur, vous devez d'abord passer par l'Action de base Fortifier (qui coûte 3 Volonté), puis, lors d'une prochaine Action, utiliser l'Amélioration Exalter pour remplacer le Fragment Mineur par un Majeur (qui coûte 3 Volonté et 1 Ambition).

Raser : Utilisez cette Amélioration **seulement lorsque vous êtes adjacent à un emplacement Forteresse contenant le Fragment d'un adversaire.** Pour 1 Volonté de plus, vous pouvez :

- **Soit** retirer le Fragment Mineur de l'adversaire (et le jeton intensité +1),
- **Soit** remplacer le Fragment Majeur par un Mineur et retourner le jeton +2 Intensité sur sa face +1.

NOTE : Contrairement à l'Action de base ou à l'Amélioration Exalter, vous pouvez utiliser l'Amélioration Raser même dans un Royaume contrôlé par votre adversaire.

Après avoir utilisé l'Amélioration Raser, vous gagnez une nouvelle Action pour ce tour.

CAS PARTICULIERS : Les Fragments sont limités. Si le type de Fragment dont vous avez besoin n'est pas disponible, vous ne pouvez pas faire l'Action. Si votre adversaire n'a plus de Fragment Mineur, vous ne pouvez pas Raser de Fragment Majeur.

Bénéfices des Forteresses

Cerebria est un jeu tactique rapide avec des changements perpétuels de l'état du plateau. Les Forteresses ajoutent une couche stratégique supplémentaire. Elles ont beaucoup d'avantage mais la plupart de leurs pouvoirs ne se manifesteront qu'avec le temps. Les Forteresses offrent les avantages suivants :

- Elles contribuent au contrôle du Royaume (+1 ou +2 Intensité), le rendant plus difficile à perdre.
- Elles contribuent à l'Aspiration de la Force.
- Plus important, elles peuvent être ajoutées à l'Identité pendant les Révélations (sous certaines conditions expliquées plus tard). Cela vous donne un moyen d'ajouter des Fragments à l'Identité ce qui est un objectif majeur du jeu.

DONNER DES POUVOIRS A L'ÉMOTION

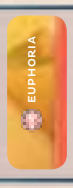
En nous attardant sur nos émotions, nous les ressentons plus fortement.

Chaque Émotion Légère à une équivalente Forte qui ne peut être mise en jeu qu'avec cette Action. Les Émotions Forte ont généralement une valeur d'Intensité plus élevée et des Capacités plus puissantes. Cette Action peut donc avoir un impact majeur sur la partie.

JEU BASIQUE : L'Action Donner des Pouvoirs ne fait pas partie du jeu de base, ignorez simplement la ligne du bas de votre plateau Esprit.

Pour donner des Pouvoirs à l'une des Émotions de votre équipe, votre Figure Esprit doit être sur une case **adjacente** (l'adjacence est expliquée avec l'Action Invoquer). L'Émotion doit être Légère et posséder un nombre d'Essences au moins égal au **seuil de Don**, comme décrit ci-dessous. Si c'est le cas, alors dépensez 3 Volonté pour la remplacer par son équivalent pris de votre pile Émotion Forte. Défaussez l'Émotion Légère ainsi que ses éventuels jetons et transférez toutes les Essences qu'elle contenait sur l'Émotion Forte.

Seuil de Don



NOTE : Le nom de l'Émotion forte équivalente est inscrit sur la carte Émotion Légère.

NOTE : Dans le cas peu probable où les deux copies d'une carte Émotion Forte sont déjà en jeu, vous ne pouvez pas Donner de Pouvoir à l'Émotion Légère.

Puissance canalisée : Avant de Donner des Pouvoirs à une Émotion Légère, vous pouvez dépenser 1 Ambition pour lui ajouter 1 Essence prise de la réserve. (Vous ne pouvez le faire que s'il reste un espace disponible. Cela permet d'atteindre le seuil de Don pour Donner des Pouvoirs à une Émotion.)

Explosion émotionnelle : Au lieu de Donner des Pouvoirs à une Émotion adjacente, vous pouvez dépensez 1 Volonté de plus pour Donner des Pouvoirs à n'importe quelle Émotion sur le plateau dont le seuil de Don est atteint.

EXEMPLE :

Diana est adjacente à KINDNESS. La carte contient déjà 2 Essence (suffisant pour atteindre le seuil de Don), elle décide de lui Donner des Pouvoirs. Elle dépense 3 Volonté, défausse KINDNESS et la remplace par BENEVOLENCE sont équivalent dans la pile Émotion Forte. Les 2 Essence de KINDNESS vont sur BENEVOLENCE.

NOTE : Elle n'aurait pas pu Donner des Pouvoirs à KINDNESS si elle n'avait eu qu'une seule Essence sur elle, à moins que Diana possède l'amélioration «puissance canalisée».

ACTIONS DES ROYAUMES

Il y a cinq Royaumes dans Cerebria et chacun a une Action associée.

NOTE : **Les cinq Actions sont disponibles, peu importe où se trouve votre Figure Esprit.**

Effectuer l'Action d'un Royaume coûte le prix indiqué sous le nom du Royaume. Dans la plupart des Royaumes, le coût est de 1 Volonté sauf Réseau de Pensées qui coûte 2.

Si votre équipe contrôle un Royaume, son Action associée coûte 1 Volonté de moins.

ACTIONS DES ROYAUMES / ACTIONS D'ESPRIT

- Les Actions d'Esprit doivent être débloquées. Les Actions des Royaumes sont toujours disponibles.
- Les Actions d'Esprit peuvent être améliorées, pas les Actions des Royaumes.
- Contrôler un Royaume donne à votre équipe une réduction du coût de son Action.
- Les Actions des Royaumes ne nécessitent que de la Volonté. Certaines Actions d'Esprit et Augmentations nécessitent aussi de l'Ambition.

Les Royaumes et leurs Actions sont décrits ci-dessous.

VALLEY OF MOTIVES

Au fond de nous-mêmes, nous avons tous accès à une source d'énergie illimitée et nos motivations nous aident à en tirer parti.

VALLEY OF MOTIVES (la vallée des motivations) est un Royaume inspirant. Il vous permet de prendre directement de la Volonté dans la réserve générale.

Gagner de la Volonté : Payez 1 Volonté pour en prendre 4 de la réserve générale (pas des cinq Sphères d'Origine).

CONTRÔLE : Si votre équipe contrôle ce Royaume, prenez juste 4 Volonté gratuitement. Si votre équipe ne contrôle pas le Royaume, vous devez posséder au moins 1 Volonté sur votre plateau Esprit pour payer l'Action ; votre gain net est de 3.

CRADLE OF SENSES

Les émotions vont et viennent. Nous pouvons choisir celles à qui nous allons permettre d'affecter notre monde intérieur.

CRADLE OF SENSES (berceau des sens) est la plaque tournante du contact avec le monde extérieur. Le goût, la vue, le toucher, l'odorat et l'ouïe en font le lieu de naissance des Émotions. Cette action vous permet de piocher autant de carte Émotion que vous voulez, tant que vous pouvez les payer.

Piocher des cartes Émotion : Cette Action a 2 étapes :

1. Payez 1 Volonté pour piocher la carte du dessus de votre pioche Émotion. Retournez la nouvelle carte du dessus face visible.
2. Si vous le voulez, vous pouvez piocher la nouvelle carte pour 2 Volonté, retournez alors face visible la nouvelle carte du dessus. Répétez l'étape 2 autant de fois que vous le voulez (si vous pouvez payer).

CONTRÔLE : Si votre équipe contrôle ce Royaume, la première carte est gratuite mais chaque carte suivante coûte 2 Volonté.

NETWORK OF THOUGHTS

Nos pensées sont profondément affectées par nos émotions. Nous pouvons les déplacer dans nos têtes, mais leur influence reste.

NETWORK OF THOUGHTS (réseau de pensées) est un moyen efficace pour les Émotions de voyager à travers les Royaumes et les Frontières.

Déplacer une Émotion : Payez 2 Volonté pour prendre n'importe quelle carte Émotion de votre équipe sur le plateau Principal et la placer sur une case libre adjacente à votre Figure Esprit. Recalculez le contrôle des Royaumes et des Frontières concernés.

CONTRÔLE : Si votre équipe contrôle ce Royaume, vous payez 1 Volonté de moins.

ADJACENCE : Comme illustré sous l'Action «Invoquer une Émotion», l'emplacement que vous pouvez affecter dépend de la position de votre Figure Esprit. Un Esprit sur une Frontière ne peut déplacer une Émotion que sur l'emplacement de cette Frontière. Un Esprit dans un Royaume peut déplacer une Émotion sur l'un des deux emplacements de ce Royaume.

LAND OF DESIRES

Quoi que nous désirions dans la vie, nos désirs intensifieront nos émotions - mais rêver ne nous rapprochera pas de nos aspirations.

LAND OF DESIRES (terre des désirs) permet aux Esprits d'utiliser le pouvoir de l'imagination pour attirer l'attention sur certaines Émotions en les nourrissant d'Essence.

Intensifier l'Émotion : Cette Action a 2 étapes :

1. Payez 1 Volonté pour choisir une Émotion appartenant à votre équipe, adjacente à votre Figure Esprit. Ajoutez sur cette Émotion 1 Essence de votre plateau Esprit. (On remplit les cases Essence des cartes Émotion de la gauche vers la droite).
2. Payez un nombre de Volonté supplémentaire pour ajouter autant d'Essences supplémentaires (de votre plateau Esprit) à cette carte.

Cela augmente généralement l'intensité de l'Émotion. Vous devrez peut-être recalculer le contrôle des Frontières ou des Royaumes.

CONTRÔLE : Si votre équipe contrôle ce Royaume, la première étape est gratuite mais vous devrez quand même payer 1 Volonté pour chaque Essence que vous ajoutez à l'étape 2.

ADJACENCE : Pour Intensifier une Émotion sur une Frontière, vous devez vous trouver sur cette Frontière. Pour Intensifier une Émotion dans un Royaume, vous devez vous trouver dans ce Royaume.

WILLOW OF VALUES

Nos valeurs ont des racines profondes dans notre subconscient et elles nourrissent nos émotions.

WILLOW OF VALUES (le saule des valeurs) fait pousser l'Essence, la source d'énergie nécessaire pour les Émotions. Les Esprits ont accès aux fruits de l'arbre et peuvent librement choisir où les allouer.

Récolter l'Essence : Payez 1 Volonté pour échanger n'importe quel nombre de Volonté de votre plateau Esprit contre le même nombre d'Essence de la réserve générale.

CONTRÔLE : Si votre équipe contrôle ce Royaume, vous échangez seulement votre Volonté contre de l'Esprit (1 pour 1). Si votre équipe ne contrôle pas ce Royaume, vous payez d'abord 1 Volonté avant de faire l'échange.

LIMITE D'ESSENCE : L'Essence n'est pas censée être limitée. Dans le cas peu probable où la réserve serait vide, utilisez un substitut.

Vous trouverez toutes les Actions des Royaumes sur votre carte de référence.

CAPACITÉS

À votre tour, vous avez un nombre de Capacité que vous pouvez utiliser avant ou après n'importe quelle Action. Utiliser une Capacité ne compte pas comme une Action. Vous pouvez utiliser plusieurs Capacités à votre tour mais qu'une seule fois chacune par tour. Vos Capacités Ambition sont expliquées sur cette page. Vos Capacités Absorption sont expliquées page suivante.

CAPACITÉS AMBITION

L'Ambition est la troisième ressource avec la Volonté et l'Essence. Elle est limitée à 3 jetons partagés par les membres de l'équipe. L'Ambition peut être dépensée pour :

Ambition disponible

Ambition dépensée

1. Certaines Augmentations ou Actions puissantes d'Esprit (voir chapitre précédent).
2. Les Capacités Ambition.

Votre équipe commence la partie sans Ambition disponible. La façon classique de gagner une Ambition est de retourner un jeton Ambition à la fin de votre tour au lieu de piocher 2 cartes Émotion.

Il y a d'autre moyens de gagner de l'Ambition pendant votre tour mais ces occasions sont rares.

Pour dépenser une Ambition, retournez un jeton disponible. Si tous les jetons sont retournés, vous ne pouvez pas dépenser d'Ambition et donc ne pouvez pas utiliser ses Capacités.

Les Capacités Ambition sont représentées sur votre plateau Equipe.

LIMITATION : Vous pouvez utiliser autant de Capacité que vous pouvez payer mais seulement une seule fois chacune par tour.

Ajouter un jeton Onde : Dépensez 1 Ambition pour placer un jeton Onde pour débloquer ou améliorer une Action Esprit.

NOTE : L'effet de cette Capacité est identique à l'ajout d'un jeton Onde lors de la première étape d'une Action Esprit mais il contourne la plupart de ses restrictions, vous laissant plus de souplesse. Lorsque vous utilisez cette Capacité Ambition :

- Vous ne défaussez pas de carte.
- Vous pouvez choisir un jeton Onde de n'importe quelle couleur non encore présente sur la ligne d'Action de l'Esprit, même si vous ne possédez pas de carte Émotion avec cette Onde dans votre main. (Mais vous ne pouvez pas choisir un jeton d'Onde Primaire qui n'est utilisé qu'au début de la partie).
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer immédiatement l'Action que vous venez de débloquer ou d'améliorer.

Tourner l'Origine : Dépensez 1 Ambition pour tourner l'Origine. Chaque Sphère se déplace d'1 pas dans le sens horaire jusqu'au prochain Royaume. Cela peut aider les joueurs à accéder aux Sphères auxquelles ils ne pourraient pas accéder autrement.

Action additionnelle : Dépensez 2 Ambition pour gagner une Action supplémentaire pour ce tour.

Ces Capacités sont très puissantes lorsqu'elles sont bien utilisées, mais l'Ambition est assez rare. Utilisez-la à bon escient !

CAPACITE ABSORPTION

L'Absorption est votre Capacité à vous harmoniser avec l'Origine. **Cette Capacité ne peut être effectuée qu'une fois par tour, avant ou après n'importe quelle Action.**

La Capacité Absorption a deux bénéfices importants :

- C'est une grande source de Volonté et d'autre ressources.
- Elle peut déclencher une Révélation qui vous permet d'ajouter des Fragments à l'Identité.

Une Absorption au bon moment se terminant par une Révélation bénéfique est la clé de la maîtrise de Cerebria.

Pour utiliser votre Capacité d'Absorption vous devez :

1. **Retourner votre jeton d'Action sur sa face inactive** pour indiquer que cette Capacité n'est plus disponible.

NOTE : Puisqu'en début de partie les jetons d'Action sont retournés, les joueurs ne peuvent pas Absorber au premier tour.

2. **Choisir une Sphère Origine adjacente.** (Voir l'illustration).

Un Esprit dans un Royaume ne peut Absorber que de la Sphère de ce Royaume. Il peut obtenir des bonus si son équipe contrôle l'une des deux Frontière adjacente.

Un Esprit sur une Frontière peut choisir entre 2 Sphères de Royaume. Il peut obtenir des bonus si son équipe contrôle la Frontière adjacente.

3. **Prendre de la Volonté :**
   - Vous absorbez 2 Volonté de base.
   - Prenez 1 Volonté supplémentaire pour chaque Frontière adjacente que votre équipe contrôle. (Dans un Royaume, elle est adjacente à 2 Frontières. Sur une Frontière, elle est adjacente à seulement cette Frontière).
   - Certaines Émotions ont aussi des pouvoirs qui peuvent modifier le montant de Volonté que vous recevez.
   - Si vous avez le droit d'Absorber plus de Volonté qu'il n'y en a sur la Sphère, vous prenez simplement tout ce qui reste.
4. **Recevoir le bonus représenté sur la sphère :**

Engagement : Payez 1 Volonté et retournez un jeton Ambition sur sa face disponible.

Humilité : Prenez 1 Essence de la réserve générale.

Diligence : Prenez 2 Volonté de la réserve générale (pas de la Sphère).

Savoir : Ajoutez un jeton Onde de votre choix sur n'importe quelle Action de votre Esprit. (Fonctionne comme la Capacité Ambition).

Créativité : Piochez 1 carte Émotion.

NOTE : Ces bonus sont optionnels. Par exemple, avec Engagement, vous n'êtes pas obligé de payer 1 Volonté pour gagner 1 Ambition si vous ne le voulez pas.

5. **Si la Sphère est vidée, c'est le moment pour une Révélation.** Les Révélations sont expliquées dans la prochaine section.
6. **Faire pivoter l'Origine une fois dans le sens horaire**, modifiant l'alignement des Sphères.

EXEMPLE:

Diana choisit d'utiliser sa Capacité Absorption. Elle retourne son jeton Action pour l'indiquer. Son Esprit, Delight, est dans un Royaume, ce qui signifie qu'elle est adjacente à 1 Sphère seulement : Diligence.

Comme la Sphère a été vidée, une Révélation est déclenchée. Après l'avoir résolue, Diana fait pivoter l'Origine une fois dans le sens horaire ⑦.

Total Absorbé de la Sphère

Elle Absorbe de base 2 ①, plus 2 car Joie contrôle 2 Frontières adjacentes à Valley of Motives ②-③. Benevolence (une Émotion Forte non incluse dans le jeu basique) lui permet de prendre 1 Volonté supplémentaire de la Sphère de ce Royaume ④. Elle Absorbe donc un Total de 5 Volonté ce qui vide la Sphère. Le bonus de la Sphère Diligence ⑤ lui donne 2 Volonté supplémentaire de la réserve générale. Finalement elle reçoit encore 1 Volonté de la réserve car Benevolence est adjacente à un Trio ⑥.

SCORE

Il y a deux façons de marquer des points :

- Accomplir une de vos Intentions et marquer les points lors de votre tour.
- Ajouter des Fragments à l'Identité et marquer les points en fin de partie.

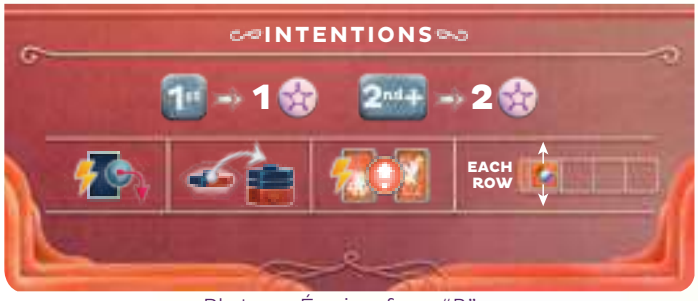
JEU BASIQUE : **Les Intentions ne sont pas utilisées dans le jeu basique.** Elles peuvent être un outil puissant dans les mains d'un joueur expérimenté, mais bien les jouer demande un peu d'entraînement. Lors d'une partie basique, ne tenez pas compte de la partie Intention de votre plateau Équipe ni de la Roue des Intentions. Cela implique que le jeu basique n'a qu'une seule façon de marquer des points : ajouter des Fragments à l'Identité.

INTENTIONS

Que nous poursuivions nos objectifs consciemment ou instinctivement, notre monde intérieur offre de nombreuses façons de les atteindre.

Les intentions de votre équipe sont représentées sur votre plateau Equipe. Si vous accomplissez l'un de ces objectifs durant votre tour, vous marquez **1 point** après avoir effectué l'Action ou la Capacité qui l'a permis. Pour chaque Intention réalisée après la première durant le même tour, vous marquez **2 points**. Les Intentions sont expliquées dans l'annexe.

Plateau Équipe face "A".



Plateau Équipe face "B".

Les points gagnés sont indiqués sur la Roue des Intentions à l'aide du compteur Point de votre équipe. Vous gagnez un bonus lorsque vous arrivez ou dépassez les cases marquées :

Si votre compteur Point atteint la case 20, cela déclenche la fin de partie. Terminez votre tour et si vous accomplissez de nouvelles Intentions, continuez de déplacer votre compteur sur la Roue. (1 signifie 21 par exemple). À la fin de votre tour aura lieu le décompte final.

D'autres manières de terminer la partie sont expliquées pages suivantes.

RÉVÉLATIONS, FRAGMENTS, ET IDENTITÉ

Chaque fois que nous faisons l'expérience d'une révélation, notre état d'esprit s'harmonise avec nos aspirations et nous tirons une conclusion qui marque notre identité.

Les Révélations sont les moments les plus importants de la partie dans Cerebria. C'est à ce moment que les Aspirations des Esprits sont évaluées et que de nouveaux Fragments sont ajoutés au développement de l'Identité de Cerebria. À la fin de la partie, les Fragments de l'Identité vaudront des points, sa composition sera donc cruciale pour déterminer qui gagnera.

Une Révélation est déclenchée immédiatement lorsqu'une Sphère est vidée des suites de la capacité Absorber d'un Esprit. Lorsque cela arrive, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chaque équipe révèle son Aspiration Cachée en cours (la carte du dessus de sa pioche Aspiration Cachée).

2. Joie et Tristesse vérifient leur propre Aspiration Cachée ainsi que l'Aspiration Commune pour voir s'ils ont accompli l'une d'elles. Cela implique toujours de déterminer quelle équipe a le plus de quelque chose. (En cas d'égalité, l'Aspiration n'a pas été accomplie).

NOTE : Il n'est pas possible d'accomplir l'Aspiration Cachée de l'adversaire.

Aspiration Commune en cours.

3. L'équipe qui a accompli une Aspiration doit ajouter un Fragment à l'Identité en l'empilant au centre du plateau :
   - Une équipe qui accompli juste une Aspiration ajoute un Fragment Mineur.

   - Une équipe qui accompli son Aspiration Cachée et l'Aspiration Commune ajoute un fragment Majeur.

   - **Si l'équipe n'a plus de Fragment disponible du type qu'elle est sensée ajouter, cela déclenche la fin de partie.** Ils ajouteront leur Sommet de Fragment, comme indiqué dans la section « Fin de partie ».

4. Déterminer une nouvelle Aspiration Commune :
   - L'Aspiration Commune est retournée face cachée et ne pourra plus être scorée.
   - Si une équipe ajoute un Fragment Majeur, alors l'autre équipe doit choisir l'une des Aspirations face visible et la ranger dans la boîte. (Si personne n'a mis de Fragment Majeur, passez cette étape).
   - L'Aspiration face visible la plus à gauche devient la nouvelle Aspiration Commune.
5. Choisir une nouvelle Aspiration Cachée :
   - Chaque équipe range son Aspiration Cachée dans la boîte, qu'elle ait été accomplie ou pas.
   - Si une équipe n'accomplit pas d'Aspiration pendant cette Révélation, elle récupère les 3 cartes du dessus de sa pioche d'Aspiration Cachée, en choisit 1, remélange les autres dans la pioche, et place la carte choisie sur le dessus. L'Aspiration choisie ne doit pas être la même que la nouvelle Aspiration Commune.
   - L'équipe qui a placé un Fragment Mineur vérifie que sa nouvelle carte au-dessus de sa pioche est bien différente de la nouvelle Aspiration Commune. Si ce n'est pas le cas, elle remélange sa pioche jusqu'à en avoir une différente.
   - La carte du dessus de chacune des pioches Aspiration Cachée devient la nouvelle Aspiration Cachée pour chaque équipe.
6. Si l'emplacement de la Forteresse adjacent à la Sphère vide contient un Fragment construit ou Exalté avant le tour en cours, ajoutez ce Fragment à l'Identité et retirez son jeton Intensité associé du Royaume. En conséquence, le contrôle du Royaume peut changer.

NOTE : Une Forteresse qui vient d'être construite ce tour ne peut être ajoutée à l'identité. De même, une Forteresse Exaltée ce tour (en remplaçant le Fragment Mineur par un Fragment Majeur) ne peut être ajouté à l'identité.

7. Enfin, placez 7 Volonté de la réserve sur la Sphère qui vient d'être vidée.

VOLONTÉ LIMITÉE : Les compteurs de Volonté ne sont pas limités. S'ils venaient à manquer, utilisez un substitut.

Après la résolution de la Révélation, le tour du joueur actuel continu.

LES CARTES ASPIRATION

Les Aspirations sont à l'origine des Révélations, et en tant que telles, elles ont un fort impact sur le gameplay. Bien que poursuivre ses Aspirations n'est pas la seule chose de bien à faire dans Cerebria, ce n'est jamais une mauvaise chose. En cas de doute sur quoi faire, référez-vous à l'Aspiration en cours !

Il y a neuf Aspirations différentes dans le jeu. Chacune est présente dans la pioche d'Aspiration Commune ainsi que dans les pioches d'Aspiration Cachée de chaque équipe. À tout moment, chaque équipe poursuit une Aspiration Cachée et une Aspiration Commune qui est aussi poursuivie par l'adversaire.

Les Aspirations sont évaluées seulement pendant les Révélations après lesquelles chacun récupère de nouvelles Aspirations. Les Aspirations Cachées ne doivent jamais être identiques à l'Aspiration Commune.

L'Aspiration ATTITUDE est accomplie en contrôlant plus de Royaumes que l'adversaire.

L'Aspiration OPENNESS est accomplie en contrôlant plus de Frontières que l'adversaire.

L'Aspiration AWARNESS est accomplie en ayant des Émotions dans plus de Trio que l'adversaire.

RAPPEL : Un Trio est le set de 3 emplacements Émotion qui influence une Frontière. Le plateau contient cinq Trios.

L'Aspiration UNITY est accomplie en ayant la plus longue chaîne d'Émotions adjacentes. Cette chaîne est appelée une Unité.

Joie a une Unité de longueur 4.

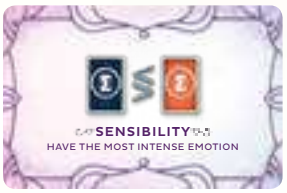
L'Aspiration LIVELINESS est accomplie en ayant plus d'Essence sur des Émotions que l'adversaire.

L'Aspiration VERSATILITY est accomplie en ayant des Émotions sur le plateau avec plus de type d'Onde que l'adversaire.

NOTE : BRIGHTNESS et BLEAKNESS (les Émotions de départ) n'ont pas d'Onde, elles ne comptent donc pas pour cette Aspiration.

L'Aspiration FORTITUDE est accomplie en ayant plus de bonus d'Intensité provenant des Forteresses que l'adversaire.

JEU BASIQUE : Les Aspirations SENSIBILITY et REFLECTION ne sont pas utilisées dans le jeu basique — retirez-les simplement des pioches Aspiration Commune et Cachée en début de partie. Cela rend aussi le jeu basique plus rapide.



L'Aspiration SENSIBILITY est accomplie en ayant une Émotion avec une Intensité plus forte que n'importe quelle Émotion possédée par l'adversaire.

L'Aspiration REFLECTION est accomplie en contrôlant plus de Royaume-Frontière opposés que l'adversaire.

Paire de Royaume-Frontière opposés contôlée par Tristesse.

EXEMPLE :

La dernière capacité d'Absorption de Diana a vidé la Sphère Diligence, déclenchant immédiatement une Révélation. Diana et Thomas, jouant Joie, révèlent leur Aspiration Cachée (UNITY), tandis que Léo et Fred, jouant Tristesse, révèlent la leur (ATTITUDE). L'Aspiration Commune en cours est AWARENESS.

Aspiration Cachée Joie (Diana, Thomas)

Aspiration Cachée Tristesse (Léo, Fred)

Aspiration Commune

A Joie a une chaîne de quatre Émotions adjacentes ①-④, Tristesse en a trois ⑤-⑦. Joie accompli son Aspiration Cachée.

B Joie ⑧-⑩ et Tristesse ⑪-⑬ ont tout les deux des Émotions sur trois Trios différents. L'aspiration Commune n'est donc pas accomplie.

C Joie contrôle Willow of Values et Land of Desires, ⑭-⑮ et Tristesse contrôle Network of Thoughts et Cradle of Senses ⑯-⑰. Personne ne contrôle Valley of Motives car les Influences sont égales. Tristesse n'accompli donc pas son Aspiration Cachée.

Le résultat de cette Révélation est 1 Fragment Mineur pour joie ⑱. Comme le Fragment de Forteresse adjacent à la Sphère était présent au début du tour, il est aussi ajouté à l'Identité ⑲, pour un résultat final de 2 Fragments Mineurs.

Joie et Tristesse défaussent leur carte Aspiration Cachée et l'Aspiration Commune est retournée face cachée.

Comme aucun Fragment Majeur n'a été ajouté, aucune Aspiration Commune n'est retirée. La partie continue juste avec la prochaine Aspiration Commune. La nouvelle Aspiration Cachée de Joie est celle située au sommet de sa pioche. Tristesse peut choisir parmis les trois premières puisqu'elle n'a pas accompli d'Aspiration.

Après la Révélation, Diana replace 7 Volonté de la réserve sur la Sphère Diligence, tourne l'Origine dans le sens horaire et effectue l'action restante de son tour.

FIN DE PARTIE

Une partie peut se terminer de trois manières :

1. **La dernière Aspiration Commune est retournée :** La partie se termine s'il n'est plus possible d'avoir une nouvelle Aspiration Commune après une Révélation. Soit parce que la dernière Aspiration Commune a été accomplie, soit parce qu'elle a été retirée pendant la Révélation.
2. **Une équipe doit ajouter un Fragment Mineur ou Majeur pendant une Révélation mais n'en a plus de disponible de ce type :** Dans ce cas, elle ajoute son Sommet de Fragment à l'identité **après** tous les autres Fragments, **Forteresses incluses.** Dans le cas très rare où les deux équipes doivent ajouter leur Sommet de Fragment, l'équipe qui a déclenché la Révélation ajoute son Sommet et l'autre marque 4 points (sur sa Roue des Intentions).
3. **Une équipe atteint 20 points ou plus sur sa Roue des Intentions (jeu complet uniquement).**

Si l'une d'elles arrive, le joueur actif termine son tour puis on procède au compte final.

NOTE : Il est possible que des joueurs aient jouer un tour de moins que les autres.

COMPTE FINAL

Les points des Fragments de l'Identité sont ajoutés aux points de la Roue des intentions. Vous pouvez utiliser les Roues pour calculer le total. Rappelez-vous juste combien de fois vous avez dépasser l'emplacement de départ.

COMMENT MARQUER LES POINTS :

3 points pour chaque Fragment Mineur.

5 points pour chaque Fragment Majeur.

4 points pour le Sommet de Fragment.

En cas d'égalité, l'équipe avec le Sommet de Fragment gagne. Si aucune équipe n'a placé son Sommet de Fragment, la partie se termine sur une égalité, avec Cerebria en équilibre total.

CEREBRIA ET VOUS

Nous, les humains, sommes des explorateurs désireux de découvrir le monde qui nous entoure. Pourtant nous sommes si près d'un monde où il y a tant à découvrir mais n'avons pas assez de bravoure pour y entrer — notre Monde Intérieur.

La plupart d'entre nous ont simplement peur des monstres que nous pourrions rencontrer, de nos secrets les plus profonds et des vérités cachées auxquelles nous aurions à faire face et nous sommes trop paresseux pour examiner les raisons de nos moments enchantés.

En raison de notre inaction, nos esprits intérieurs assumeront le travail et façonneront le monde intérieur comme ils pensent être le mieux pour nous — seulement leur point de vue est fortement influencé par leur nature, changeant notre humeur entre Joie et Tristesse, nous laissant avec apparemment aucun contrôle sur notre état d'esprit.

Ce jeu vous rappelle que vous avez en fait le contrôle sur votre Monde Intérieur — Vous décidez quel côté vous supportez, quels Esprits vous vivifiez et quelles Émotions vous gardez. Vous verrez que Joie et Tristesse ont tous deux leur propre rôle très important dans votre cheminement pour trouver la connexion avec votre véritable moi intérieur, une relation essentielle qui mène à la vie harmonieuse et joyeuse que nous désirons tous.

Avec cette courte note, nous voudrions vous encourager à voir derrière la surface de Cerebria et à découvrir les profondeurs de cette création merveilleuse, unique et excitante : Vous.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

Viktor Peter
Richard Ámann

avec

István Pócsi
Frigyes Schőberl

ART

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

CONCEPTION 3D

Krisztián Hartmann
László Forgách

LIVRET DE RÈGLES

Jason A. Holt
Viktor Peter

ÉDITION LIVRET DE RÈGLES ADDITIONNEL

Paul Grogan
Emanuela Pratt
Robert Pratt

VERSION FRANÇAISE

Fabien Allois

TESTEURS

Balázs Faragó
Róbert Zöldi-Kovács
Dániel Tóth-Szegő
Ádám Jóna
Géza Gálos
Mihály Kovács
Marcell Klein
Győző Nagy
Krisztián Schőberl
András Berze
Zsolt Varga
Mate Cziner
Norbert Krizsán
Dávid Turczi
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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À :

Plus de 6000 soutiens incroyables sur Kickstarter qui ont rendu ce jeu possible

Sven Stratmann pour avoir rassemblé nos soutiens Allemands

Benoit Guillet pour avoir rassemblé nos soutiens Français

Frances & Anthony de Ant Lab Games, Eleni Papadopoulou et Tamás Kőszegi pour nos vidéos sur Kickstarter

Emanuela & Robert Pratt pour leur aide inestimable en tetant et promouvant Cerebria ainsi que pour leur vidéos de parties

Tout ceux de Gaming Rules ! HQ pour leurs idées dans le jeu de base.

VARIANTE POUR 2-3 JOUEURS : LE FAÇONNEUR

Lorsqu'on joue le Façonneur, on contrôle un Esprit qui représente seul : Joie ou Tristesse. Cette variante peut être utilisée dans une partie à trois ou à deux joueurs. À trois joueurs, un joueur joue le Façonneur contre une équipe classique de deux. À deux joueurs, deux Façonneurs s'affrontent.

Pour le Façonneur, c'est un peu plus compliqué de couvrir tout le plateau mais ce problème est compensé par le fait que toutes les ressources et Ambitions de l'équipe sont détenues par un seul joueur. Donc, à part pour la mise en place du jeu, la façon de jouer du Façonneur n'est pas différente d'un Esprit normal — les règles standard s'appliquent. Le Façonneur peut aussi se jouer avec le jeu basique.

NOTE : Si vous jouez avec moins de quatre joueurs mais que vous avez déjà de l'expérience à Cerebria, au lieu de jouer avec un Façonneur, vous pouvez jouer avec la configuration standard à 4 joueurs et contrôler deux esprits à la fois.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE JOUEUR

- Le Façonneur choisit un camp (Joie ou Tristesse) et un Esprit appartenant au camp choisi. Placez le plateau de cet Esprit devant le joueur.
- Le Façonneur a une pioche Émotion avec 16 Émotions Légères. Comme dans le jeu standard, vous pouvez utiliser la pioche basique Joie/Tristesse recommandée pour votre Esprit, ou construire votre propre pioche.
- Le Façonneur débute la partie avec les mêmes ressources qu'un Esprit normal : 4 Volonté, 2 Essence et une main de départ de 2 cartes Émotion.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL :

1. Ordre des joueurs

- Lorsque vous définissez l'ordre de jeu des joueurs dans une partie à trois, utilisez 2 marqueurs Ordre des joueurs pour l'Esprit du Façonneur - le Façonneur jouera un tour après chaque joueur de l'équipe adverse. Le Façonneur doit toujours être deuxième et quatrième. Comme dans le jeu standard, le premier joueur ne peut pas utiliser la capacité Absorber au premier tour.
- À deux joueurs, avec deux Façonneurs, déterminez au hasard qui commence. Retournez leur marqueur d'Action pour indiquer qu'ils ne peuvent pas utiliser la capacité Absorber au premier tour. Donnez-leur 2 Volonté de plus.

2. Placement des Esprits et des Émotions de départ :

- Placez votre première Émotion de départ comme d'habitude. Lorsque c'est à nouveau à vous de placer une Émotion de départ, placez-la comme si vous aviez un Esprit sur l'un des emplacement libre restant. (Dans une partie à 2 Façonneurs, le premier joueur choisit parmi les 3 emplacements disponibles, laissant les deux derniers pour l'autre joueur).

LISTE DES INTENTIONS

Les Intentions sont des objectifs secondaires après les Aspirations. Chacune peut être accomplie plusieurs fois par partie, récompensé par 1 à 2 points ainsi que des bonus occasionnels d'Essence, d'Ambition ou de cartes.

Viser les Intentions peut être une bonne stratégie lorsque l'Aspiration en cours semble inaccessible et les bonus provenant de la roue des Intentions peuvent rendre le tour très rentable. Les intentions fonctionnent mieux lorsque les joueurs sont à l'aise avec Cerebria. Par conséquent, elles ne font pas partie du jeu basique.

Il y a deux sets d'Intentions, un sur chaque face du plateau Équipe. Les deux équipes doivent jouer avec la même face : « A » ou « B ».

FACE « A »

Supprimer au moins 1 Essence avec l'Action Calmer.

Prendre 4 ou plus Volonté d'une Sphère avec Absorber.

Remplir tous les emplacements Essence d'une carte Émotion (sauf BRIGHTNESS et BLEAKNESS).

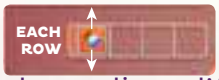
Améliorer complètement une Action Esprit.

FACE « B »

Supprimer au moins 1 Essence avec l'Action Calmer.

Ajouter une Forteresse à l'Identité pendant une Révélation.

Donner des Pouvoirs à une Émotion.



Scorer la première fois que vous avez au moins 1 jeton Onde sur chaque ligne d'Action Esprit. Puis la première fois où vous en avez 2 par ligne, puis 3 puis 4.

ESPRITS DE CEREBRIA ET LEURS POUVOIRS

Chaque Esprit à un Pouvoir spécial qui renforce (mais n'oblige pas) un certain style de jeu. Les différentes combinaisons d'Esprit apportent une grande rejouabilité — libre à vous d'expérimenter différentes combinaisons !

Comme pour les Intentions, les Pouvoirs d'Esprit ne sont pas utilisés dans le jeu basique.

MISERY, LE BRISEUR DE GAÎTÉ, L'ESPRIT FRELATÉ

Au début, une silhouette maigre et maussade est sortie de l'ombre : Misery, le plus ancien de tous les esprits. Où qu'il aille, les couleurs deviennent grises, les sourires s'estompent, l'amertume et le pessimisme transforment la joie en souvenir amer.

Bien que morose et morne, Misery est capable d'une rationalité incroyable et d'un jugement pratique, concevant des plans ingénieux pour extraire chaque grain d'énergie de l'Origine. Il n'est pas étonnant que Misery obtienne léthargie et indifférence.

Lorsqu'il utilise sa Capacité Absorber, Misery peut choisir de prendre la Volonté d'une Sphère adjacente à celle dont il a accès. Si il le fait, il reçoit le bonus de cette Sphère mais si une Révélation est déclenchée, la Forteresse adjacente à cette Sphère n'est pas ajoutée à l'Identité.

DELIGHT, LE LUMINEUX, L'INSOUCIANT

Delight est l'équivalant radieux et énergique de Misery, sortie deuxième de la lumière de Joie. C'est le plus gai et le plus enjoué de tous les Esprits, porteur de joie et d'excitation. Même si Delight est très amusant, il peut facilement être distrait et perdu dans ses fantaisies momentanées, en se libérant de tous les soucis du monde. Delight peut paraître loufoque mais il possède une volonté inébranlable et peut générer l'une des plus fortes Émotions connues du monde intérieur: la foi.

Quand Delight gagne 4 Volonté ou plus en utilisant sa Capacité Absorber, il peut aussi piocher une carte.

HATRED, LA FLAMME DÉCHAÎNÉE, L'AUDACE

Féroce et effrayant, comme une flamme noire qui couve, le feu de la haine ne peut jamais être complètement éteint. Si rien n'était fait, sa fureur pourrait envelopper tout Cerebria. L'hostilité et la colère sont ses complices habituels - mêmes types de voyous que la haine. Bien que rude et timide, il ne faut jamais oublier que la haine peut être le plus audacieux des Esprits, sans peur ni hésitation. L'histoire raconte qu'il a obtenu les services féroces de Rage en le soumettant lors d'une lutte.

Utiliser une Action Esprit avec au moins une Amélioration autre que Détermination, coûte 1 Volonté de moins. Si Détermination est aussi utilisée, la remise de deux est cumulative.

LOVE, LA FLAMME DU CŒUR, LE LIÉ

Love est l'étreinte chaleureuse, la passion ardente et l'inspiration, le pont inébranlable qui relie les âmes solitaires, forgeant des liens qui durent toute une vie. Love est accompagné d'affection et d'adoration, mais aussi de valeur vaillante. Comme une colonne de lumière qui perce les nuages les plus sombres, Love peut concentrer avec une grande efficacité les pouvoirs de l'Origine sur des Royaumes fortifiés par les énergies de Joie, mais le fatiguer au point de ne pas pouvoir exercer sa volonté sur d'autres territoires.

Quand Love utilise sa Capacité Absorber, il gagne 1 Volonté de plus de la réserve pour chaque Forteresse de joie adjacente.

MALICE, LE CINGLANT, L'AUTO CONSERVATION

Malice est le plus vaniteux et le plus fier des esprits. Il est convaincu que tous les autres sont évidemment indignes de gouverner le monde intérieur et que tout devrait tomber entre ses griffes. Malice a un caractère vil, cinglant avec une critique acerbe même envers ses collègues Esprits de Tristesse. Pas étonnant que des Émotions comme l'égoïsme et le mépris se soient rassemblées sous sa bannière - le narcissisme égoïste. Malice est un égoïste, mais c'est aussi l'Esprit de l'auto conservation, sachant exactement que l'on ne peut rien obtenir sans se débrouiller par soi-même.

Lorsqu'il est sur une Frontière, Malice peut Calmer une Émotion adverse située dans un Trio adjacent. Lorsqu'il est sur l'emplacement d'un Royaume, il peut aussi Calmer n'importe quelle Émotion de l'adversaire située sur les deux emplacements de Frontière adjacent.

EMPATHY, LE MÉDECIN, L'ALTRUISTE

Empathy est un Esprit de cœur, doux et aimant, qui est né lorsque la rivalité entre les Esprits a ravagé le monde intérieur. Bien que doux et naïf, Empathy est peut-être l'Esprit le plus respecté des habitants de Cerebria, car il se soucie profondément de leur bien-être, soignant et soulageant leurs blessures et leurs souffrances, chaque fois que possible. Empathy a tendance à être totalement désintéressé, s'épuisant dangereusement pour aider les autres. Sa compagnie compatissante est généralement la bonté, la bienveillance et même la plus bénigne de toutes les Émotions: la pureté.

Les Émotions de joie sur les emplacements adjacents à Empathy et sur les emplacements adjacents à ces emplacements ne peuvent pas être Calmés.

ANXIETY, LE MOISSONNEUR OBSCURE, LE VIGILANT

Planter de petites graines d'obscurité et les nourrir lentement jusqu'à maturité pour que les Cinq Royaumes basculent dans la Tristesse - c'est ainsi que Anxiety étend son influence obscure. Depuis son arrivée à Cerebria, les Esprits de Joie ressentent constamment la sensation rampante de sa présence, comme un spectre que vous ne pouvez voir que du coin de l'œil. Les émotions qui s'ensuivent racontent des histoires de sentiment d'être complètement seul et impuissant, dépouillé de Joie, avec un vide à l'intérieur - une rencontre avec certains des plus forts serviteurs d'Anxiety, l'isolation et le doute. Anxiety est un Esprit inquiétant, mais aussi d'une vigilance constante, attentif aux changements des autres Esprits et aux dangers qui pourraient menacer Cerebria.

Au lieu d'Invoquer une Émotion de sa main, Anxiety peut choisir d'Invoquer une Émotion « Bleakness » de la réserve générale lorsqu'il effectue l'Action Invoquer. Le nombre total d'Émotion « Bleakness » présente sur le plateau Principal est limité à 6.

HARMONY, LE PRUDENT, LE CALME

La contemplation silencieuse, la découverte de soi et l'apprentissage perpétuel sont les valeurs les plus importantes pour Harmony. Placide et brillant, il enseigne que la réalisation de notre valeur et de notre potentiel est essentiel, tout comme l'élargissement constant des horizons de notre compréhension. Harmony est un Esprit calme et observateur, mais parfois, cette forte concentration intérieure le rend calme au point de devenir inactif, le faisant perdre le contact avec les autres Esprits et les événements de Cerebria. Harmony développe des Émotions comme la tranquillité et la confiance dans le monde intérieur, mais a également réussi à mériter le respect de la Dignité, l'une des plus vénérables de toutes les Émotions.

Lorsqu'il défausse une carte pour placer un jeton Onde, Harmony peut défausser une carte supplémentaire pour placer un jeton supplémentaire. Les jetons placés peuvent être de n'importe quelle couleur, quelle que soit l'Onde de l'Émotion défaussée.

PLATEAUX ESPRIT ASYMÉTRIQUES

La face B de chaque plateau Esprit possède une variante d'Amélioration d'Action spécifique à chaque Esprit. Si votre groupe de joueur a déjà de l'expérience dans Cerebria et cherche plus de diversité, nous vous recommandons de jouer avec les plateaux asymétriques.

Sur les plateaux asymétriques, chaque Action a toujours trois Améliorations ; certaines, spécifiques à l'Esprit, remplacent l'Amélioration d'origine. Parfois, l'effet de l'Amélioration est le même mais son coût est différent.

Voici une description détaillée de toutes les Augmentations spécifiques à la face B. « V » équivaut à « Volonté ».

LOVE

DÉPLACER

Surmonter : coûte 0V au lieu de 1.

Embrasser (+1 V) : Si vous terminez ce déplacement sur un emplacement adjacent à une Émotion Joie, vous pouvez y ajouter 1 Essence dessus.

INVOQUER

Forger des Liens (+1 V) : Si vous invoquez cette Émotion adjacent à une Émotion joie, vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve au lieu de la vôtre.

ADJACENCE : Chaque emplacement Émotion est adjacent à deux autres emplacements. En particulier, deux emplacements dans le même Royaume sont adjacents entre eux.

CALMER

A Domicile (+1 V) : Si vous Calmer sur un emplacement de Royaume adjacent à une Forteresse Joie, gagnez 1 Ambition.

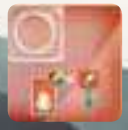
FORTIFIER

Percer les ténèbres (pas de coût supplémentaire) : Vous pouvez Fortifier dans un Royaume contrôlé par l'adversaire (seulement si l'emplacement Forteresse est vide).

Raser : Coûte 3 V au lieu de 1 V et 1 Ambition.

Garnison (+1 Ambition) : Après avoir construit une Forteresse (sur un emplacement libre), vous pouvez effectuer une Action bonus pour Invoquer une Émotion sur un emplacement vide du Royaume de la nouvelle Forteresse. L'Action bonus suit toutes les règles de l'Action Invoquer (vous pouvez débloquer ou améliorer l'Action, vous payez la Volonté, vous pouvez utiliser des améliorations) à part que l'Émotion est Invoquée dans le Royaume, même si votre Esprit est sur la Frontière.

DONNER DES POUVOIRS



Éclaircir (pas de coût supplémentaire): Après cette Action, vous pouvez utiliser un jeton Onde correspondant à l'Onde de l'Émotion Légère défaussée pour débloquer ou améliorer une de vos Actions Esprit.

DELIGHT

DÉPLACER

Pousser (+1 V) : Vous pouvez terminer votre tour sur un emplacement occupé par votre adversaire. Si vous le faite, déplacez son Esprit sur une case adjacente. (Vous pouvez choisir une case occupée par votre équipier même si l'Esprit déplacé n'a pas l'Augmentation Surmonter).

INVOQUER

Convoquer (+1 V) : Au lieu d'Invoquer une carte de votre main, Invoquez la carte du dessus de votre pioche.

CALMER

Lumière nettoyante (+1 V) : Vous pouvez Calmer une Émotion sans être adjacent à elle. Défaussez la carte révélée si vous le faites.

DONNER DES POUVOIRS

Savourer (+1 V) : Après cette Action, piochez deux cartes, gardez-en une et défaussez l'autre.

EMPATHY

DÉPLACER

Surmonter : Coûte 0 V au lieu de 1.

Échange (+1 V) : Au lieu de vous déplacer, échangez votre emplacement avec n'importe quel autre Esprit. Vous ne pouvez pas terminer sur le même emplacement que l'adversaire sans l'amélioration Surmonter.

INVOQUER

Partager c'est Aimer (+2 V) : Vous pouvez ajouter à l'Émotion une Essence de plus que son total habituel de départ. Cette Essence provient de votre plateau Esprit.

Motivation (+3 V) : Après cette Action, gagnez 1 Ambition.

CALMER

Conversion (pas de coût supplémentaire) : Si vous retirez la dernière Essence d'une Émotion Tristesse avec cette Action, gagnez 1 Essence.

FORTIFIER

Se sentir en sécurité (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action, gagnez 1 Essence.

DONNER DES POUVOIRS

Explosion Émotionnelle : Pas de coût supplémentaire

HARMONY

DÉPLACER

Voler (+1 V) : Déplacez-vous jusqu'à 2 cases de plus.

Surmonter : Coûte 0 V au lieu de 1.

INVOQUER

Savourer (+1 V) : Après cette Action, piochez une carte.

CALMER

Vaincre (+1 Ambition) : Vous pouvez retirer 2 Essence supplémentaires de l'Émotion Calmée.

Cycle émotionnel (pas de coût supplémentaire) : Si vous retirez la dernière Essence d'une Émotion Tristesse avec cette Action Calmer, piochez une carte.

FORTIFIER

Harmonie avec l'Origine (+1 V, +1 Ambition) : Utilisez cette augmentation seulement si votre équipe (Joie) possède déjà un Fragment Mineur sur l'emplacement Forteresse. Déplacez ce Fragment sur l'Identité. (Retirez le marqueur +1 Intensité et vérifier le contrôle du Royaume).

> **NOTE :** Vous pouvez aussi utiliser cette augmentation dans un Royaume contrôlé par votre adversaire.

DONNER DES POUVOIRS

Aide rapide (+1 V) : Avant de Donner des Pouvoirs à une Émotion, vous pouvez payer ce coût pour prendre votre Esprit et le placer sur une case adjacente à cette Émotion, même si elle est occupée par un adversaire.

HATRED

DÉPLACER

Charge (+1 V) : Déplacez-vous jusqu'à 2 cases de plus.

Incendie (+1 Ambition, +3 V) : Si vous terminez votre déplacement à côté d'une Émotion Joie, vous pouvez lui retirer 1 Essence. Ceci n'est pas considéré comme effectuer l'Action Calmer.

INVOQUER

Bouillonner (+1 V) : Après cette Action Invoquer, piochez une carte.

CALMER

Repousser (pas de coût supplémentaire) : Lorsque vous Calmez d'un emplacement Royaume qui contient une Forteresse Tristesse, gagnez 2 V.

FORTIFIER

Bouillonner (+1 V) : Après cette Action Fortifier, piochez une carte.

Raser : Coûte +4 V au lieu de +1 V et +1 Ambition.

DONNER DES POUVOIRS

Bouillonner (+1 V) : Après cette Action Donner des Pouvoirs, piochez une carte.

MISERY

DÉPLACER

Surmonter : Coûte 0 V au lieu de 1.

Tromper (+1 V) : Au lieu de vous déplacer, échangez votre emplacement avec n'importe quel autre Esprit. Vous ne pouvez pas terminer sur le même emplacement que l'adversaire sans l'amélioration Surmonter.

CALMER

Drainer (pas de coût supplémentaire): Après cette Action Calmer, prenez 1 V d'une Sphère Origine adjacente contenant au moins 2 V. (Ne déclenche pas le bonus de la Sphère).

FORTIFIER

Exalter : Coûte +2 V au lieu de +1 Ambition.

Drainer (pas de coût supplémentaire): Après cette Action Fortifier, prenez 1 V d'une Sphère Origine adjacente contenant au moins 2 V. (Ne déclenche pas le bonus de la Sphère).

DONNER DES POUVOIRS

Assimiler (pas de coût supplémentaire): Après cette Action, vous pouvez utiliser un jeton Onde correspondant à l'Onde de l'Émotion Légère défaussée pour débloquer ou améliorer une de vos Actions Esprit.

Drainer (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action Donner des Pouvoirs, prenez 1 V d'une Sphère Origine adjacente contenant au moins 2 V. (Ne déclenche pas le bonus de la Sphère).

MALICE

DÉPLACER

Pousser (+1 V) : Vous pouvez terminer votre tour sur un emplacement occupé par votre adversaire. Si vous le faite, déplacez son Esprit sur une case adjacente. (Vous pouvez choisir une case occupée par votre équipier).

INVOQUER

Convoquer (+1 V) : Au lieu d'Invoquer une carte de votre main, Invoquez la carte du dessus de votre pioche.

CALMER

Anéantir : Coûte 0 V au lieu de 1.

Exterminer (+2 V, +1 Ambition) : Retirez jusqu'à 2 Essence supplémentaires de l'Émotion Calmée. Peut être combinée avec Maîtriser.

FORTIFIER

Tout pour moi (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action Fortifier, gagnez 1 Essence.

DONNER DES POUVOIRS

Puissance canalisée : Coûte +2 V au lieu de +1 Ambition.

Explosion émotionnelle : Coûte 0 V au lieu de 1.

ANXIETY

DÉPLACER

Voler (+1 V) : Déplacez-vous jusqu'à 2 cases de plus.

De l'ombre (pas de coût supplémentaire) : Prenez votre Esprit et placez-le sur une case adjacente à une Émotion Tristesse, gagnez 2 V. Vous ne pouvez pas terminer sur la même case qu'un adversaire si vous n'avez pas l'augmentation Surmonter.

INVOQUER

Soutien : Coûte +3 V au lieu de +1 Ambition.

Graines des ténèbres (+1 V) : Vous pouvez Invoquer une Émotion Tristesse sur n'importe quel emplacement libre, même ceux dont vous n'êtes pas adjacent.

CALMER

Dévorer (pas de coût supplémentaire) : Après cette Action, vous pouvez utiliser un jeton Onde correspondant à la couleur de l'Onde de l'Émotion Calmée pour débloquer ou améliorer une de vos Actions Esprit.

FORTIFIER

Harmonie avec l'Origine (+1 V, +1 Ambition) : Utilisez cette augmentation seulement si votre équipe (Tristesse) possède déjà un Fragment Mineur sur l'emplacement Forteresse. Déplacez ce Fragment sur l'Identité. (Retirez le marqueur +1 Intensité et vérifier le contrôle du Royaume).

NOTE : Vous pouvez aussi utiliser cette augmentation dans un Royaume contrôlé par votre adversaire.

DONNER DES POUVOIRS

Diffuser les ténèbres (pas de coût supplémentaire) : Donner des Pouvoirs à une Émotion « Bleakness » adjacente par la version Forte d'une Émotion Légère de votre main. Bleakness doit atteindre le seuil de Don de l'Émotion Forte. Défaussez l'Émotion Légère de votre main.

PIOCHES DE DÉPART SPÉCIFIQUES DES ESPRITS

LOVE

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

DELIGHT

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

EMPATHY

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

HARMONY

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

HATRED

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

MISERY

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

MALICE

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

ANXIETY

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

POUVOIRS DES ÉMOTIONS

Chaque Émotion possède un pouvoir qui affecte la façon de jouer. **Certains de ces pouvoirs ne sont applicables que lorsque l'émotion est mise en jeu , alors que d'autres ont une capacité continue qui se déclenche dans certaines situations.** Les pouvoirs des Émotions sont expliqués sur la feuille Émotion. Lorsque le texte se réfère à vous, cela suppose que c'est votre tour de jeu et que l'Émotion appartient à votre équipe.

Lorsque le texte indique de mettre une Émotion en jeu, cela veut dire que vous venez de la placer sur un emplacement Émotion du plateau. **Les Émotions Légères entrent en jeu quand vous les Invoquez. Les Émotions Fortes lorsque vous Donnez des Pouvoirs à leur version Légère.** Dès qu'une Émotion entre en jeu, elle est en jeu, et le reste jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Déplacer une Émotion d'un emplacement à un autre ne compte pas comme une mise en jeu ou un retrait du jeu.

Lorsqu'une Émotion reçoit un jeton Intensité, Cela veut dire qu'elle a un bonus à son Intensité suppérieur à celui inscrit sur sa carte. Le jeton Intensité n'influe que sur la valeur de l'Intensité de l'Émotion, pas sur les tentatives d'Intensifier, Calmer ou Donner des Pouvoirs. Le jeton Intensité est défaussé si la carte est défaussée (si on lui Donne des Pouvoirs ou si on la Calme par exemple). Dans la plupart des cas, l'Émotion reçoit un bonus d'Intensité lorsqu'elle entre en jeu et il reste tant que l'Émotion est en jeu. Certaines Émotions ont un bonus qui peut changer, ce sera notifié dans le texte. **Une Émotion ne peut pas avoir plus d'un jeton Intensité. Le bonus maximum qu'une Émotion peut avoir d'un jeton est 6.**

ICÔNES

ICÔNES TRISTESSE

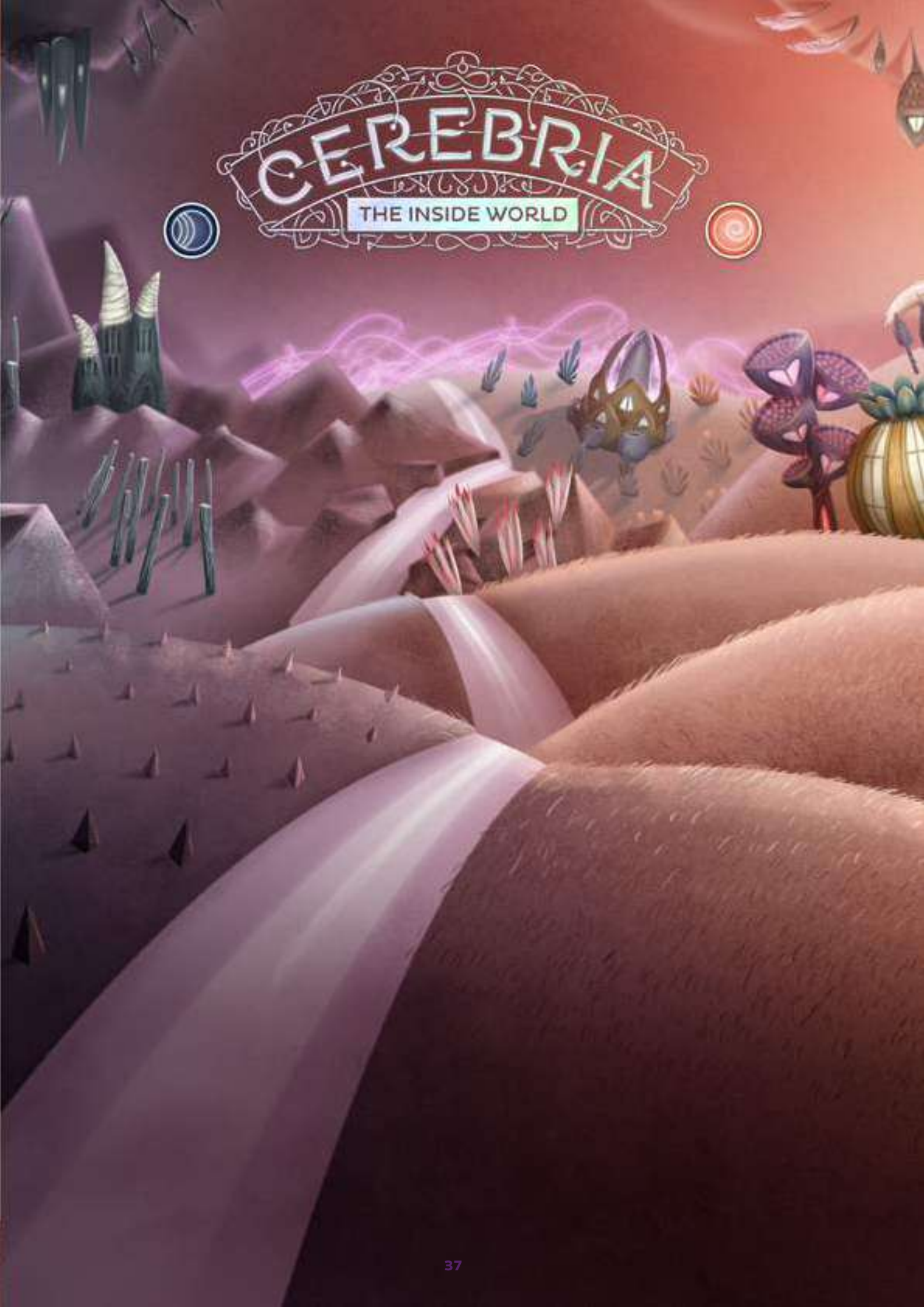
- Essence
- Utiliser la capacité Absorber
- Esprit
- Carte Aspiration Cachée
- Carte Émotion
- Défausser carte Émotion
- Carte Émotion Légère
- Carte Émotion Forte
- Jeton Intensité
- Emplacement d'Essence d'Émotion
- Jeton Onde
- Onde rouge
- Onde jaune
- Onde verte
- Onde bleue
- Donner des Pouvoirs
- Fragment d'Identité Mineur
- Fragment d'Identité Majeur
- Sommet de Fragment d'Identité

ICÔNES COMMUNES

- Volonté
- Dépenser une Ambition
- Gagner une Ambition
- Carte Aspiration Commune
- Dépenser de la Volonté
- Point Intention
- Sphère Origine
- Bonus de Sphère
- Plateau principal
- Trio
- Royaume
- Onde
- Mettre une Émotion en jeu
- Gagner une Action
- Étendre à côté
- Bloqué
- Déplacer
- Placer
- Retirer

ICÔNES JOIE

- Essence
- Utiliser la capacité Absorber
- Esprit
- Carte Aspiration Cachée
- Carte Émotion
- Défausser carte Émotion
- Carte Émotion Légère
- Carte Émotion Forte
- Jeton Intensité
- Emplacement d'Essence d'Émotion
- Jeton Onde
- Onde rouge
- Onde jaune
- Onde verte
- Onde bleue
- Donner des Pouvoirs
- Fragment d'Identité Mineur
- Fragment d'Identité Majeur
- Sommet de Fragment d'Identité


CEREBRIA
THE INSIDE WORLD