

CEREBRIA

LE MONDE INTÉRIEUR

L'ÉQUILIBRE DES FORCES



∞ LIVRET DE RÈGLES ∞



MATÉRIEL DE L'ÉQUILIBRE



5 Essences de Tristesse



5 Essences Bonheur



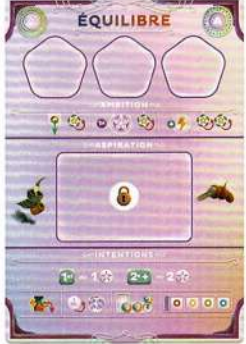
20 Volontés



1 Aide de jeu Équilibre



2 plateaux Esprit de l'Équilibre (recto-verso)



1 plateau Équipe de l'Équilibre



1 Roue des Intentions



16 cartes Équilibre Léger



6 cartes Équilibre Profond



8 cartes Aspiration de l'Équilibre



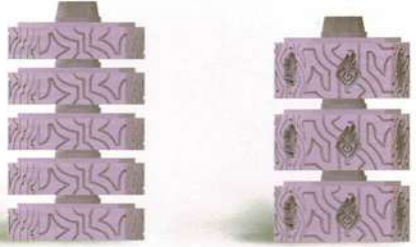
3 cartes Décompte de l'Équilibre



32 jetons Vibration de l'Équilibre

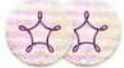


8 jetons Vibration Primitive de l'Équilibre



5 Fragments Mineurs d'Identité de l'Équilibre

3 Fragments Majeurs d'Identité de l'Équilibre



2 marqueurs Score (dont 1 de rechange)



1 Pyramidion d'Identité de l'Équilibre



2 marqueurs Ordre du tour de l'Équilibre



3 jetons Ambition



16 marqueurs Vibration d'Émotion Profonde



2 marqueurs Action de l'Équilibre



2 figurines Esprit de l'Équilibre et leur socle plastique



4 figurines Esprit de la Tristesse



4 figurines Esprit du Bonheur



2 figurines Esprit de l'Équilibre

L'ÉQUILIBRE DES FORCES

Tandis que le Bonheur et la Tristesse s'affrontent pour le contrôle du Monde Intérieur, une nouvelle force entre en jeu. Ni juge ni spectateur, l'Équilibre s'engage activement dans ce rapport de force afin de s'assurer qu'aucun camp ne prenne l'ascendant sur l'autre. Le Bonheur et la Tristesse sont tous deux fondamentaux pour le bien-être de Cerebria, mais l'Équilibre va les diriger sur la voie d'une coexistence harmonieuse.

APERÇU DU JEU

L'extension L'Équilibre des Forces étend le monde de Cerebria en ajoutant un troisième camp au jeu. Le mode de jeu Équilibre permet de jouer jusqu'à 6 joueurs, mais également utilisable dans vos parties à 3, 4 ou 5 joueurs.

Cette extension nécessite le jeu de base. La plupart des règles nécessaires pour jouer se trouvent dans le livret du jeu de base de Cerebria. Le présent livret n'explique que les ajustements nécessaires pour jouer avec l'Équilibre.

NOMBRE DE JOUEURS

L'Équilibre est un troisième camp qui se joue en plus du Bonheur et de la Tristesse. Selon le nombre de joueurs, vous pouvez utiliser la variante Façonneur des règles de base.

NOMBRE DE JOUEURS	3 ▲	4 ▲	5 ▲	6 ▲
NOMBRE DE FAÇONNEURS	3	2	1	0

REMARQUE : L'Équilibre ne peut pas être utilisé dans une partie à 2 joueurs, car il nécessite deux camps en opposition.

Lorsque ces règles font référence à une équipe ou aux joueurs d'une équipe, cela inclut un joueur unique jouant en tant que Façonneur.

REMARQUE : Comme dans le jeu de base, un joueur expérimenté seul peut choisir, au lieu de jouer un Façonneur, de contrôler deux Esprits à la fois.

OBJECTIFS

L'Équilibre possède sa propre Roue des Intentions et marque des points pour ses Intentions de la même façon que le Bonheur et la Tristesse.

L'Équilibre ne concourt pas pour l'Aspiration Commune. À la place, il possède une Aspiration Propre avec deux conditions équivalentes. La première est analogue aux Aspirations usuelles, à la différence que l'Équilibre ne l'accomplit que lorsque le Bonheur et la Tristesse sont à égalité. La seconde condition est un objectif propre à l'Équilibre. Lors d'une Révélation, l'Équilibre peut placer un Fragment Mineur s'il a accompli l'une des deux conditions ou un Fragment Majeur s'il a accompli les deux.

Comme le Bonheur ou la Tristesse, l'Équilibre remporte la partie en ayant le plus de points en fin de partie grâce aux Fragments de l'Identité et de sa Roue des Intentions.



MISE EN PLACE POUR 6 JOUEURS

B

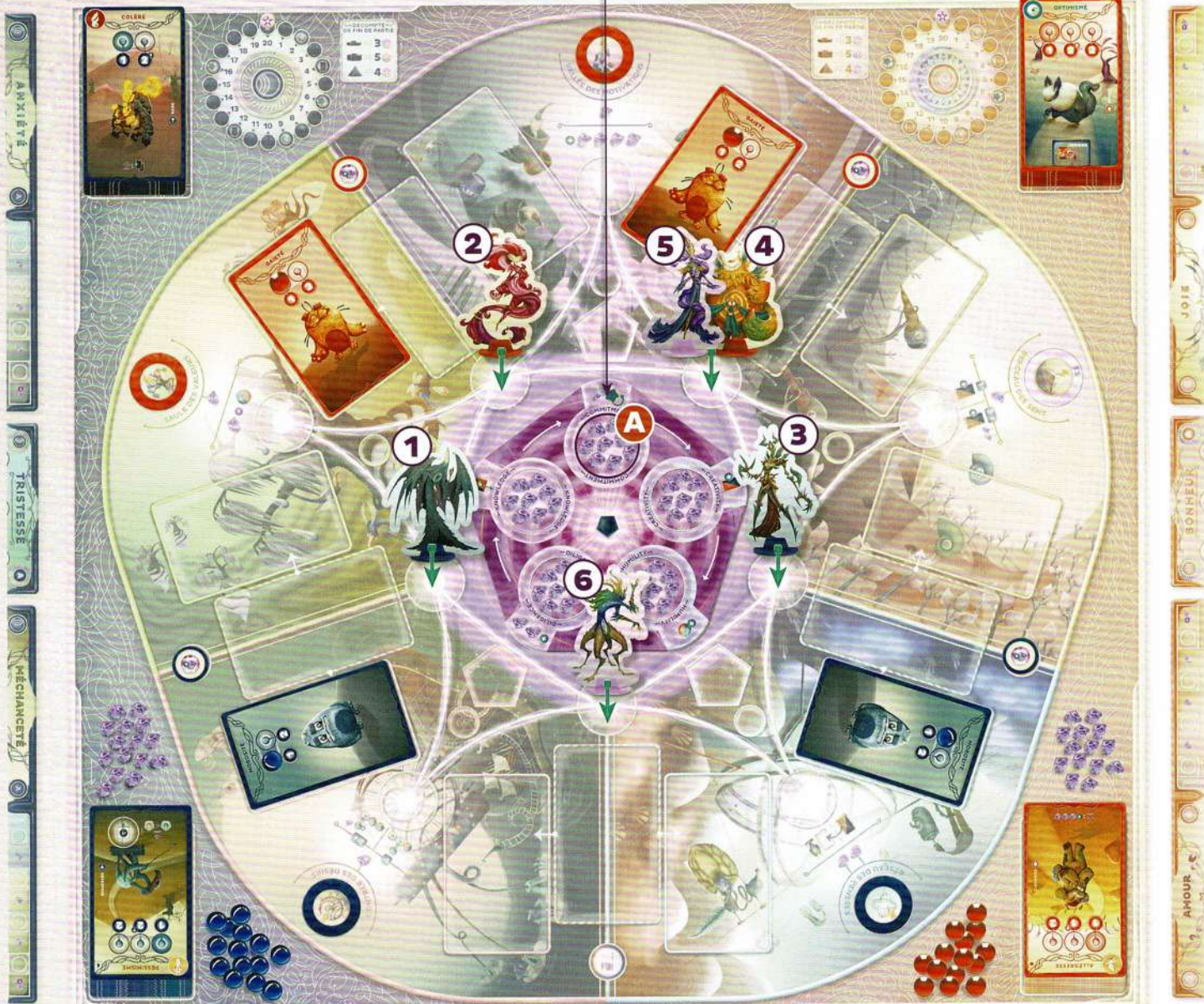


6 Aspirations Communes dans un ordre aléatoire



8 Volontés

Marqueurs Ordre du tour

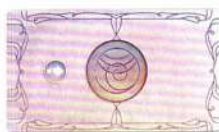


Les joueurs de l'Équilibre s'asseyent face à ce côté du plateau.

Pioche Émotion du joueur "A" de l'Équilibre



Réserve de jetons Vibration



Pioche Émotion Profonde



Réserve de jetons Vibration d'Émotion Profonde



D

Marqueur de score ROUE DES INTENTIONS

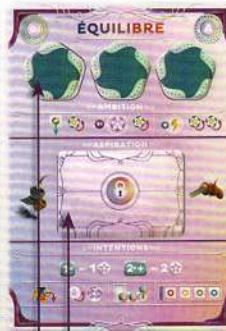
Fragments de l'Équilibre



Pioche Émotion du joueur "B" de l'Équilibre



Jetons Ambition (recto-verso)



PLATEAU ÉQUIPE

Pioche Aspiration Propre mélangée
La première carte doit être différente de la première Aspiration Commune.



PLATEAU ESPRIT

Commencez avec 1 Essence Bonheur, 1 Essence Tristesse et 4 Volontés.

Vous commencez avec 2 Émotions en main.

Marqueur Action

Chaque joueur de l'Équilibre commence avec 4 jetons Onde Primitive.

4 actions ont été débloquées grâce aux jetons Onde Primitive.

MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

Le plateau est mis en place comme à l'accoutumée, aux exceptions suivantes :

- **A** Placez 8 Volontés sur chaque Sphère, au lieu de 7.
- **B** Avant de disposer les Aspirations Communes, écarterez l'**Aspiration à la Réflexion** et deux autres Aspirations piochées aléatoirement dans cette pioche. Lors d'une partie avec l'Équilibre, vous n'utilisez que 6 Aspirations.
- **C** Déterminez aléatoirement un premier joueur, comme à l'accoutumée, mais l'Équilibre joue toujours en troisième et en sixième. Si l'Équilibre est joué par un Façonneur, placez les marqueurs Ordre du tour de son joueur à ces deux positions.
- Donnez à chaque équipe une carte Décompte de l'Équilibre.

L'Équilibre place ses Esprits après que le Bonheur et la Tristesse ont placé les leurs. Les Esprits de l'Équilibre peuvent être placés sur n'importe quelle case Frontière, même sur une case étant déjà occupée. Néanmoins, l'Équilibre ne place aucune Émotion de départ.

MISE EN PLACE DES JOUEURS DE L'ÉQUILIBRE

La mise en place de l'Équilibre est très similaire à celle des autres joueurs, à ces quelques exceptions près.

ESPRITS DE L'ÉQUILIBRE

L'Équilibre possède 2 Esprits, comme le Bonheur et la Tristesse, ayant chacun un pouvoir spécial.



La Raison est le stratège. Lorsque la Raison utilise une Action Royaume, cela lui coûte toujours 1 Volonté de moins que le coût indiqué, quelle que soit l'équipe qui contrôle le Royaume associé à cette action.



L'Intuition est l'incitateur. Lorsque l'Intuition gagne de la Volonté (quelle que soit la quantité gagnée), il peut en convertir une en une Essence de son choix (Bonheur ou Tristesse).

L'ÉQUILIBRE ET L'ESSENCE (● / ●)

L'Équilibre ne possède pas sa propre Essence. À la place, ses Esprits commencent avec 1 Essence de Tristesse et 1 Essence de Bonheur.

Au cours de la partie, lorsqu'un Esprit de l'Équilibre gagne de l'Essence, son joueur décide s'il veut gagner de l'Essence de Tristesse ou de l'Essence de Bonheur, ou (si plusieurs Essences sont gagnées) une combinaison des deux. Le type d'Essence disponible est important. Une carte Émotion de l'Équilibre peut recevoir de l'Essence de Bonheur ou de l'Essence de Tristesse, mais pas des deux !

ROUE DES INTENTIONS

ⓓ L'Équilibre possède sa propre Roue des Intentions, qui est placée à proximité de son plateau Équipe.

IMPORTANT: L'extension L'Équilibre des Forces n'est pas compatible avec les règles simplifiées, présentées dans le jeu de base. Cette extension doit être jouée avec les règles complètes.

ÉMOTIONS DE L'ÉQUILIBRE

Les Esprits de l'Équilibre pouvant bénéficier des Émotions du Bonheur et de la Tristesse pour accomplir leurs Aspirations, ils n'ont besoin que d'un petit paquet de cartes Émotion Légère. Chaque joueur de l'Équilibre possède un paquet de 8 Émotions Neutralité (légères), 2 pour chaque Vibration. Tout comme le Bonheur et la Tristesse, chaque joueur de l'Équilibre commence avec 2 Émotions légères dans sa main.



Les 4 types d'Émotions légères

Bien que chaque Émotion Légère de l'Équilibre possède le même nom, elles disposent de pouvoirs différents, selon leurs Vibrations. Contrairement aux Émotions du Bonheur et de la Tristesse, ces pouvoirs se déclenchent lorsque l'Émotion quitte le jeu. Les pouvoirs des Émotions de l'Équilibre sont expliqués au dos de ce livret.

REMARQUE : Lorsque les règles font référence à une Émotion de l'Équilibre, cela inclut les Neutralités et les Émotions Profondes de l'Équilibre.

ÉMOTIONS PROFONDES DE L'ÉQUILIBRE



Choisissez la Vibration de l'Émotion Profonde lorsqu'elle arrive en jeu

Toute Émotion Neutralité peut être transcendée pour devenir l'une des six Émotions Profondes de l'Équilibre. Contrairement au Bonheur et à la Tristesse, les Émotions Profondes de l'Équilibre ne possèdent pas de Vibration prédéterminée, vous pouvez choisir sa Vibration en y plaçant un marqueur Vibration lorsqu'elles sont mises en jeu. Leurs pouvoirs sont détaillés au dos de ce livret. Les interactions entre l'Équilibre et les Émotions sont détaillées ci-après, dans le chapitre Déroulement de la partie.

ASPIRATIONS DE L'ÉQUILIBRE

La plus grande originalité de l'Équilibre vient de ses Aspirations. Il ne concourt pas du tout pour l'Aspiration Commune. Pour lui, tout se joue dans les Aspirations Propres. Il possède son propre jeu de **8 cartes Aspiration Propre spéciales**, chacune séparée en deux parties :



1. La première condition est semblable à l'une des Aspirations usuelles (**l'Aspiration à la Réflexion est la seule ne se trouvant pas dans la pioche de l'Équilibre**). L'Équilibre remplit cette condition si le Bonheur et la Tristesse sont à égalité sur cette Aspiration.
2. La seconde condition est un objectif spécifique à la pioche de l'Équilibre. Généralement, il s'agit d'une évaluation d'un aspect du pouvoir de l'Équilibre sur Cerebria. L'Équilibre doit accomplir cet objectif avant la prochaine Révélation. Une liste de ces conditions est présentée en Annexe.

Les deux conditions sont d'égale importance pour l'Équilibre. Remplir l'une des deux lors d'une Révélation permet à l'Équilibre de placer un Fragment Mineur à l'Identité. L'Équilibre place un Fragment Majeur s'il remplit les deux conditions.

MISE EN PLACE DES ASPIRATIONS

Avant de mélanger leur pioche Aspiration Profonde, le Bonheur et la Tristesse en écartent l'Aspiration à la Réflexion. Ensuite, les trois équipes mélangent chacune leur pioche de 8 Aspirations Profondes et la place, face cachée, sur leur plateau Équipe. Comme dans le jeu de base, la première carte de cette pioche est l'Aspiration Profonde de l'équipe et chacune peut la consulter à tout moment. Si cette Aspiration est identique à la première Aspiration Commune, mélangez la pioche jusqu'à ce que la carte du dessus soit différente.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'Équilibre s'efforce d'empêcher le Bonheur et la Tristesse de dominer Cerebria. Il possède son propre jeu d'Émotions, chacune pouvant favoriser un camp ou l'autre, mais il peut également bénéficier des Émotions du Bonheur et de la Tristesse présentes sur le plateau.

Les règles pour les actions de l'Équilibre nécessitent plusieurs ajustements expliqués ci-après. L'influence des actions du Bonheur et la Tristesse sur les Esprits et les Émotions de l'Équilibre sont également détaillées ci-dessous.



ACTIONS ESPRIT



DÉPLACER UN ESPRIT

Un Esprit de l'Équilibre peut partager sa case avec n'importe quel autre Esprit. Lorsque des Esprits du Bonheur et de la Tristesse se déplacent, ceux de l'Équilibre ne les bloquent pas et lorsque les Esprits de l'Équilibre se déplacent, ils ne sont pas bloqués par les autres figurines.



Au lieu d'une amélioration Défiance, les Esprits de l'Équilibre ont une deuxième amélioration Empressement afin qu'ils puissent potentiellement se déplacer de 3 cases en une seule action.

INVOQUER UNE ÉMOTION

L'Équilibre peut invoquer l'une de ses Émotions avec au choix, de l'Essence de Bonheur ou de Tristesse. Une fois invoquée, l'Émotion ne peut plus recevoir que ce type d'Essence, jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu. Par exemple, si vous invoquez une Émotion avec de l'Essence de Tristesse, votre amélioration Renforcement lui donnera de l'Essence de Tristesse supplémentaire.

ALIGNEMENT

Lorsqu'une Émotion Neutralité est invoquée, elle reçoit un Alignement selon le type d'Essence avec lequel elle a été invoquée (Bonheur ou Tristesse).

L'Alignement est important pour le contrôle d'un Royaume ou d'une Frontière et lors de l'évaluation des Aspirations. Dans ces situations, les Émotions de l'Équilibre comptent comme des Émotions du Bonheur ou de la Tristesse, selon qu'elles ont été invoquées avec de l'Essence de Bonheur ou de Tristesse.

Dans tous les autres cas néanmoins, une Émotion de l'Équilibre reste une Émotion qui s'oppose au Bonheur et à la Tristesse. Par exemple, le Bonheur et la Tristesse peuvent refouler une Émotion de l'Équilibre et ils ne peuvent pas l'intensifier, quel que soit son Alignement. Lors de l'évaluation des pouvoirs des Esprits du Bonheur et de la Tristesse et des pouvoirs des Émotions, traitez les Émotions de l'Équilibre comme appartenant à un adversaire. **La seule exception est Suspicion, cette Émotion de la Tristesse reçoit +1 Intensité uniquement pour les Émotions du Bonheur.**

EXEMPLE :

Lors de l'évaluation de l'Aspiration à l'Unité du Bonheur, cette Émotion de l'Équilibre (Encouragement) est considérée comme faisant partie de la chaîne du Bonheur. Le Bonheur a donc une Unité de 3. ①-③

Néanmoins, si le Bonheur devait invoquer Désir dans cet emplacement vide à côté d'Encouragement, il ne recevrait pas de jeton +1 Intensité ④, car Encouragement ne compte pas comme faisant partie de la chaîne lors de l'évaluation des pouvoirs des Émotions.



REFOULER UNE ÉMOTION

Le Bonheur et la Tristesse peuvent refouler des Émotions de l'Équilibre, quel que soit leur Alignement. L'Équilibre peut refouler des Émotions du Bonheur et de la Tristesse, mais pas ses propres Émotions.

FORTIFICATION

L'Équilibre possède ses propres Fragments Identité et il peut construire des Forteresses sur les emplacements vides. Une Forteresse de l'Équilibre ajoute de l'Intensité au Bonheur ou à la Tristesse. L'Équilibre paye de l'Essence pour utiliser l'action Fortifier : de l'Essence de Bonheur pour ajouter un jeton Intensité appartenant au Bonheur et une Essence de Tristesse lorsqu'il ajoute un jeton appartenant à la Tristesse.

Lors de la construction d'une Forteresse en tant qu'Équilibre, utilisez votre propre Fragment Mineur, mais utilisez le jeton +1 Intensité de l'équipe qui contrôle actuellement le Royaume. Si le Bonheur et la Tristesse sont à égalité, vous pouvez choisir quel jeton Intensité utiliser et ainsi potentiellement quel camp en obtient le contrôle.

DÉMOLITION

Le Bonheur et la Tristesse peuvent démolir des Forteresses appartenant à l'Équilibre, quel que soit le jeton Intensité.

L'Équilibre peut démolir des Forteresses appartenant au Bonheur et à la Tristesse. L'Essence payée pour l'action doit être du type opposé à celui de la Forteresse : de l'Essence de Bonheur pour démolir une Forteresse de la Tristesse, par exemple. L'Équilibre ne peut pas démolir ses propres Forteresses.

EXALTATION

L'Équilibre ne peut exalter que ses propres Forteresses. Si la Forteresse possède de l'Intensité du Bonheur, l'Équilibre doit payer de l'Essence de Bonheur pour l'exalter et il doit améliorer le jeton Intensité du Bonheur. De plus, la Forteresse ne peut être exaltée que si la Tristesse ne contrôle pas ce Royaume. La réciproque est vraie dans le cas où l'Équilibre souhaite exalter une Forteresse avec de l'Intensité de la Tristesse.

ALIGNEMENT D'UNE FORTERESSE DE L'ÉQUILIBRE
Comme pour les Émotions, les Forteresses de l'Équilibre possèdent un Alignement. Lors de l'évaluation de l'Aspiration à la Ténacité, elles comptent soit pour le Bonheur soit pour la Tristesse, comme l'indique leur jeton Intensité.

TRANSCENDER UNE ÉMOTION

L'Équilibre possède 6 Émotions Profondes différentes. Chaque Émotion Neutralité peut devenir l'une de ces six Émotions. Le seuil de Transcendance peut être de 3, 2 ou même 1. La valeur n'est pas déterminée par l'Émotion Légère, mais par l'Émotion Profonde.

Seuil de Transcendance de 3



Émotion Légère



Émotion Profonde

Lorsqu'une Émotion Profonde de l'Équilibre entre en jeu, elle prend l'Essence de l'Émotion Légère : son Alignement ne change donc pas. Néanmoins, de par sa capacité unique, l'Équilibre peut choisir une nouvelle Vibration pour son Émotion Profonde lorsqu'elle entre en jeu. Placez un marqueur Vibration de votre choix sur l'emplacement vide dans le coin supérieur gauche de la carte Émotion Profonde pour représenter sa Vibration.

REMARQUE : Les Émotions Neutralité possèdent des capacités qui se déclenchent lorsqu'elles quittent le jeu. Transcender des Émotions Neutralité les font quitter le jeu. Les actions Transcendance de l'Équilibre s'accompagnent donc toujours de bénéfices supplémentaires.

⚡ ACTIONS ROYAUME ⚡

Les Actions Royaume sont, pour l'Équilibre, identiques à celles des autres équipes. La Raison peut utiliser toutes les actions Royaume en payant 1 Volonté de moins (comme si tous les Royaumes étaient sous le contrôle de son équipe), tandis que l'Intuition peut les utiliser en payant leur coût indiqué (comme si les Royaumes n'étaient pas contrôlés par son équipe).

RÉSEAU DES PENSÉES

Les Émotions de l'Équilibre ne peuvent pas être déplacées par le Bonheur ou par la Tristesse, quel que soit leur Alignement. Les deux Esprits de l'Équilibre peuvent déplacer les Émotions de l'Équilibre en payant le coût habituel, mais ils ne peuvent pas déplacer les Émotions du Bonheur ou celles de la Tristesse.

CONTRÉE DES DÉSIRS

Les Émotions de l'Équilibre ne peuvent pas être intensifiées par le Bonheur ou par la Tristesse, quel que soit leur Alignement. De même, les Esprits de l'Équilibre ne peuvent pas intensifier les Émotions du Bonheur ou celles de la Tristesse. Les deux Esprits de l'Équilibre peuvent intensifier les Émotions de l'Équilibre en payant leur coût respectif. L'Essence utilisée pour intensifier l'Émotion doit correspondre au type d'Essences déjà présent sur la carte.

SAULE DES VALEURS

Lorsqu'un Esprit de l'Équilibre gagne de l'Essence, le joueur choisit s'il s'agit d'Essence de Tristesse, d'Essence de Bonheur ou une combinaison des deux.



∞ CAPACITÉ ABSORPTION ∞

La capacité Absorption de l'Équilibre fonctionne de manière habituelle, sauf que l'Équilibre ne peut pas recevoir de Volonté supplémentaire de la Sphère s'il contrôle une Frontière adjacente. À la place, l'Esprit de l'Équilibre prend 1 Volonté supplémentaire de la Sphère pour chaque Triade adjacente dans laquelle au moins l'une de ses Émotions est présente.

2 Triades sont adjacentes à une figurine Esprit dans un Royaume.



Seule 1 Triade est adjacente à une figurine Esprit sur une Frontière.

∞ RÉVÉLATION ∞

Comme dans le jeu de base, dès qu'une Sphère est vidée de sa Volonté, une Révélation se produit. La plupart des étapes de la Révélation sont similaires à celles du jeu de base, même si l'Équilibre introduit quelques changements. Toutes les étapes sont à nouveau détaillées ci-dessous, en mettant en lumière les changements spécifiques aux parties avec l'Équilibre.

1. Chaque équipe révèle son Aspiration Propre (la carte du dessus de sa pioche Aspiration Propre).
2. Bonheur et Tristesse vérifient chacune leur propre Aspiration Propre et comparent leur accomplissement de l'Aspiration Commune. Ceci implique toujours de déterminer quelle équipe possède le plus d'un élément en particulier. Si les deux équipes en ont la même quantité, l'Aspiration n'a pas été accomplie.

REMARQUE : Il n'est pas possible d'accomplir l'Aspiration Propre de l'équipe adverse.

3. Si le Bonheur et/ou la Tristesse ont accompli au moins une Aspiration, ils peuvent ajouter un Fragment à l'Identité en l'empilant au centre du plateau :
 - Une équipe qui a accompli une seule Aspiration ajoute un Fragment Mineur.

- Une équipe qui a accompli son Aspiration Propre ainsi que l'Aspiration Commune ajoute un Fragment Majeur.
 - Si l'équipe n'a plus de Fragment du type qu'elle doit ajouter, elle ajoute son Pyramidion à la place, déclenchant ainsi la fin de partie.
4. L'équipe de l'Équilibre vérifie uniquement son Aspiration Propre. La première condition est remplie si le Bonheur et la Tristesse sont à égalité sur le critère indiqué. La seconde condition est remplie si l'Équilibre a atteint ou dépassé le seuil indiqué.
 - Si l'Équilibre remplit une seule des deux conditions, son équipe ajoute un Fragment Mineur.
 - Si l'Équilibre remplit les deux conditions, son équipe ajoute un Fragment Majeur.
 - Si elle n'a plus aucun Fragment du type requis, elle ajoute son Pyramidion à la place, déclenchant ainsi la fin de partie.
 5. Déterminez la nouvelle Aspiration Commune :
 - L'Aspiration Commune actuelle est retournée face cachée. Elle ne servira plus.
 - L'équipe ayant actuellement le moins de points (à la fois sur l'Identité et sur sa Roue des Intentions) peut déplacer l'une des Aspirations Communes restantes vers une nouvelle position (elle demeure une Aspiration Commune restante, même après avoir été déplacée). Résolvez aléatoirement les égalités.
 - L'Aspiration face visible la plus à gauche devient la nouvelle Aspiration Commune.
 6. Choisissez une nouvelle Aspiration Propre :
 - Chaque équipe remet son Aspiration Propre dans la boîte, qu'elle ait été accomplie ou non.
 - Si l'équipe n'a accompli aucune Aspiration lors de cette Révélation, ses joueurs peuvent consulter les 3 premières cartes de leur pioche Aspiration Propre, en choisir une, mélanger les deux autres dans leur pioche et placer la carte choisie sur le dessus. L'Aspiration choisie ne doit pas être la même que la nouvelle Aspiration Commune.
 - Une équipe qui a ajouté un Fragment consulte simplement sa nouvelle carte du dessus pour s'assurer qu'elle est bien différente de la nouvelle Aspiration Commune. Si elles s'avèrent identiques, l'équipe mélange sa pioche, jusqu'à ce qu'elle soit différente de l'Aspiration Commune.
 - La première carte de chaque pioche Aspiration Propre devient la nouvelle Aspiration Propre de son équipe.

7. Si l'emplacement de la Forteresse adjacent à la Sphère vidée possède un Fragment qui a été construit ou exalté AVANT le tour en cours, ajoutez ce Fragment à l'Identité et retirez du Royaume le jeton Intensité associé. Ajustez si nécessaire le contrôle du Royaume correspondant.

REMARQUE : Une Forteresse que vous avez construite lors de ce tour ne peut pas être ajoutée à l'Identité. De même, une Forteresse que vous avez exaltée lors de ce tour (en remplaçant son Fragment Mineur par un Fragment Majeur) ne peut pas être ajoutée à l'Identité.

8. Enfin, placez 8 Volontés de la réserve générale sur la Sphère qui a été vidée.

REMARQUE : Dans les rares cas où plus d'une équipe ajoute des Fragments majeurs de façon répétée, l'Identité peut devenir très haute et devenir instable. Dans ce cas, nous vous suggérons de la séparer en deux et d'en placer une partie à côté du plateau.

EXEMPLE :

- A** Le Bonheur ①-② et la Tristesse ③-④ sont à égalité pour le contrôle du Royaume. L'Équilibre possède également des Émotions sur trois emplacements Royaume ⑤-⑦. Ceci implique que l'Équilibre a rempli à la fois la première et la seconde condition de son Aspiration Propre.
- B** Le Bonheur ⑧-⑩ contrôle plus de Frontières que la Tristesse ⑪-⑫. Le Bonheur a donc accompli son Aspiration Propre.
- C** Le Bonheur a la plus longue chaîne avec cinq Émotions adjacentes ⑬-⑰ tandis que la Tristesse n'en a que quatre ⑱-⑳. Les Émotions de l'Équilibre comptent pour ces deux chaînes. Le Bonheur a donc accompli l'Aspiration Commune.
- D** Enfin, la Tristesse a un total de 11 Essences sur ses Émotions en jeu, tandis que le Bonheur n'en a que 10. La Tristesse accomplit également son Aspiration Propre.

Les trois équipes ont toutes su tirer leur épingle du jeu lors de cette Révélation. L'Équilibre ajoute un Fragment Majeur pour avoir rempli les deux conditions de son Aspiration Propre. Le Bonheur ajoute également un Fragment Majeur pour avoir accompli à la fois l'Aspiration Commune et son Aspiration Propre. La Tristesse n'a accompli que son Aspiration Propre et n'ajoute donc qu'un Fragment Mineur.



Aspiration Propre de l'Équilibre



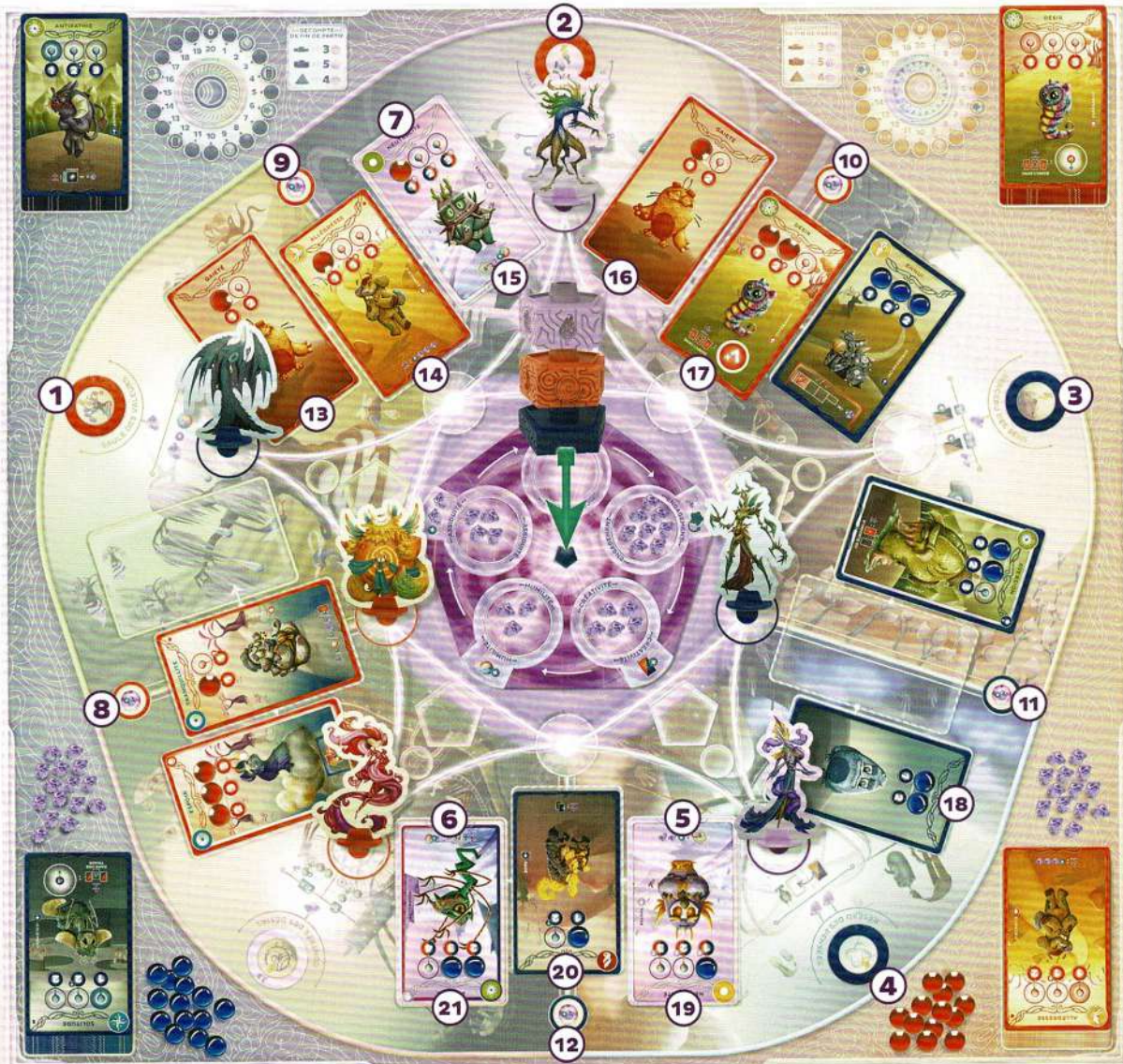
Aspiration Propre du Bonheur



Aspiration Commune



Aspiration Propre de la Tristesse



FIN DE PARTIE

La fin de partie n'est pas modifiée et est déclenchée lorsque :

- n'importe quelle équipe atteint ou dépasse 20 points sur sa Roue des Intentions,
- n'importe quelle équipe devant ajouter un Fragment à l'Identité n'a plus de Fragment de ce type,
- après avoir décompté la sixième Aspiration Commune.

Lorsque l'Équilibre prend part à la partie, la rangée d'Aspirations Communes ne comporte que 6 cartes, il y aura donc un maximum de 6 Révélations pour cette partie.

REMARQUE : Dans le cas peu probable où deux équipes ou plus devraient ajouter leur Pyramidion simultanément, l'équipe qui a déclenché la Révélation (ou l'équipe la plus proche dans l'ordre du tour) place le sien et la ou les autres équipes ajoutent 4 points à leur Roue des Intentions à la place (sans pour autant gagner les éventuels bonus sur la Roue).

DÉCOMPTE FINAL

Calculez les points de chacune des trois équipes comme à l'accoutumée. Celle qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, l'équipe ayant placé son Pyramidion l'emporte. Si aucune ne l'a placé, la partie se termine sur une égalité : Cerebria est en parfait équilibre.

CRÉDITS

AUTEURS

Viktor Peter
Richard Ámann

avec

István Pócsi
Frigyes Schöberl

ILLUSTRATEURS

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

DESIGN 3D

Krisztián Hartmann
László Forgách

LIVRET DE RÈGLES

Jason A. Holt
Viktor Peter

TRADUCTION FRANÇAISE

MeepleRules.fr

ANNEXES

SECONDES CONDITIONS DES ASPIRATIONS DE L'ÉQUILIBRE

Chaque Aspiration de l'Équilibre possède deux conditions. La première est identique aux Aspirations du jeu de base. La seconde est propre à l'Équilibre.



Aspiration à la Prestance : Il y a au moins 3 Émotions de l'Équilibre sur des emplacements Royaume.



Aspiration à l'Ouverture d'Esprit : Il y a des Émotions de l'Équilibre sur au moins 2 Frontières différentes.



Aspiration à la Conscience : Il y a des Émotions de l'Équilibre dans au moins 3 Triades différentes.



Aspiration à l'Unité : Il y a au moins 2 Émotions de l'Équilibre dans une ou plusieurs Unités.



Aspiration à la Vitalité : Il y a autant d'Essences de Bonheur que d'Essences de Tristesse sur les Émotions de l'Équilibre.



Aspiration à la Versatilité : Il y a au moins 2 Émotions de l'Équilibre en jeu avec une Vibration unique. En d'autres termes, au moins deux Émotions de l'Équilibre ont une couleur de Vibration que n'ont pas les équipes avec lesquelles ces Émotions sont alignées.



Aspiration à la Ténacité : Il y a au moins 2 Forteresses de l'Équilibre en jeu.



Aspiration à la Sensibilité : L'Équilibre dispose d'au moins une Émotion d'Intensité 3 ou plus en jeu.

ESPRITS DE L'ÉQUILIBRE



RAISON, LA TEMPÉRANCE

Organisée et vigilante, la Raison est un Esprit de modération, d'ordre et d'attention. Aidée de la Discipline, son Émotion favorite, elle peut désamorcer les animosités et conflits entre le Bonheur et la Tristesse, ramenant l'équilibre partout où elle passe. La Raison est également un Esprit encourageant la contemplation et la découverte de son soi profond : avec l'aide de la Curiosité, elle ne perd jamais de vue ses objectifs. Aucun Esprit ne connaît mieux Cerebria que la Raison, elle se sent chez elle dans chaque Royaume, peu importe à qui il appartient.



La Raison paye une Volonté de moins lorsqu'elle utilise les actions Royaume (quelle que soit l'équipe qui contrôle le Royaume correspondant).



INTUITION, LE DÉBRIDÉ

L'Intuition représente la joie sans retenue, ainsi que le comportement erratique et imprévisible. Étant un Esprit de la créativité et des solutions inattendues, elle est capable de façonner l'Essence de Cerebria, soutenant ou écrasant le Bonheur ou la Tristesse selon son bon vouloir. Elle peut donner au monde Intérieur l'Impulsion qui fera couler l'Essence à flot, ou encourager le développement de l'Identité.



Lorsque l'Intuition gagne de la Volonté (quelle que soit la quantité gagnée), il peut en convertir une en une Essence de son choix (Bonheur ou Tristesse).

LES PLATEAUX ESPRIT ASYMÉTRIQUES

© RAISON ©

DÉPLACEMENT



Vol (+1 Volonté) : Déplacez-vous jusqu'à 2 cases supplémentaires. *Remplace Empressement.*



Commandement (+2 Volontés) : Si vous terminez cette action Déplacement sur une case occupée par une figurine Esprit adverse, vous pouvez déplacer cette figurine sur n'importe quelle case

Esprit vide. *Remplace Empressement.*

INVOCATION



Émergence (+2 Volontés) : Vous pouvez invoquer cette Émotion sur n'importe quel emplacement Émotion vide, même un qui ne vous est pas adjacent. *Remplace Renforcement.*



Conversion (aucun coût supplémentaire) : Vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve générale au lieu d'utiliser la vôtre. Vous ne pouvez faire ceci que si vous remettez dans la réserve

la même quantité d'Essence de l'alignement opposé depuis votre plateau Esprit. Par exemple, vous pouvez faire une invocation avec de l'Essence de Tristesse provenant de la réserve générale si vous y remettez tout d'abord la même quantité d'Essence de Bonheur provenant de votre plateau Esprit. *Remplace Force Intérieure.*

REFOULEMENT

Déni : Le coût est de 0 Volonté au lieu de 1.



Cycle Émotionnel (aucun coût supplémentaire) : Si vous retirez la dernière Essence d'une Émotion avec cette action Refoulement, piochez une carte. *Remplace Détermination.*

FORTIFICATION

Démolition : Le coût est de 3 Volontés au lieu de 1 Volonté et 1 Ambition.

TRANSCENDANCE



Observation (aucun coût supplémentaire) : Après cette action Transcendance, vous pouvez utiliser un jeton Vibration correspondant à la Vibration de l'Émotion

Légère défaussée pour débloquer ou améliorer l'une de vos actions Esprit. *Remplace Focus.*

© INTUITION ©

DÉPLACEMENT



Cache-Cache (+1 Volonté) : Au lieu de vous déplacer, permutez de case avec un autre Esprit. *Remplace Empressement.*

INVOCATION

Renforcement : Le coût est de 3 Volontés au lieu de 1 Ambition.



Conversion (aucun coût supplémentaire) : Vous pouvez prendre l'Essence requise de la réserve générale au lieu d'utiliser la vôtre. Vous ne pouvez faire ceci que si vous remettez dans la réserve

la même quantité d'Essence de l'alignement opposé depuis votre plateau Esprit. Par exemple, vous pouvez faire une invocation avec de l'Essence de Tristesse provenant de la réserve générale si vous y remettez tout d'abord la même quantité d'Essence de Bonheur provenant de votre plateau Esprit. *Remplace Force Intérieure.*

REFOULEMENT



Mimétisme (aucun coût supplémentaire) : Après cette action Refoulement, vous pouvez utiliser un jeton Vibration correspondant à la couleur de la Vibration de l'Émotion refoulée pour

débloquer ou améliorer l'une de vos actions Esprit. *Remplace Détermination.*

FORTIFICATION

Exaltation : Le coût est de 2 Volontés au lieu de 1 Ambition.

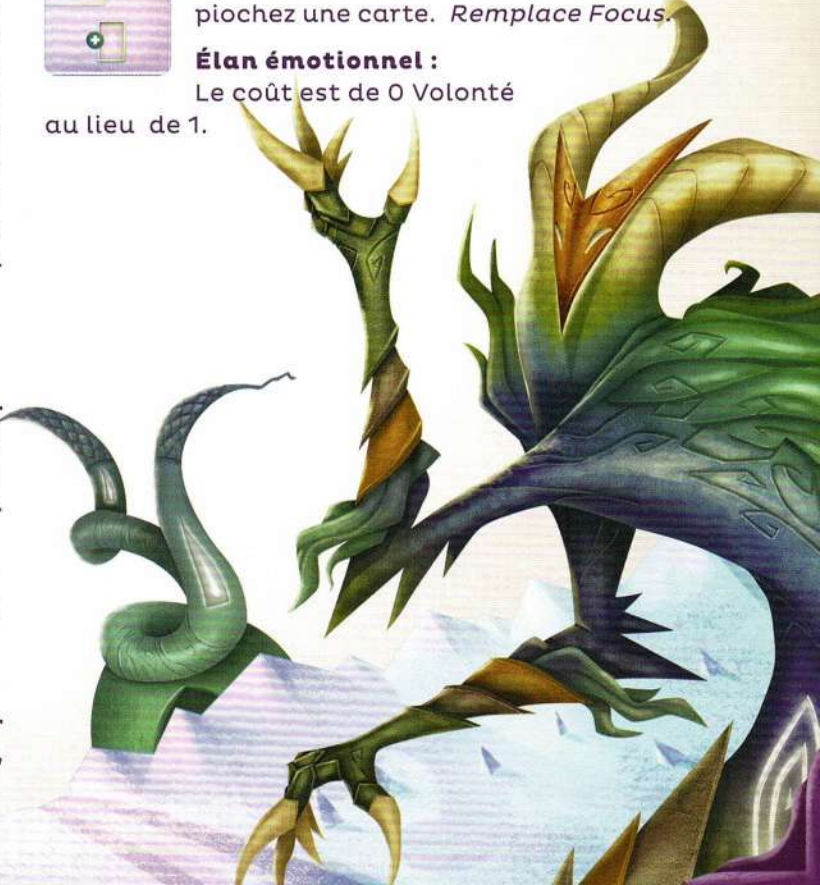
TRANSCENDANCE



Esprits Élevés (+1 Volonté) : Après cette action Transcendance, piochez une carte. *Remplace Focus.*

Élan émotionnel :

Le coût est de 0 Volonté au lieu de 1.



ÉMOTIONS LÉGÈRES DE L'ÉQUILIBRE



NEUTRALITÉ

Lorsque cette **Neutralité de Vibration rouge** **quitte le jeu**, un Esprit de l'Équilibre, au choix de l'équipe, peut piocher une carte Émotion.



NEUTRALITÉ

Lorsque cette **Neutralité de Vibration jaune** **quitte le jeu**, un Esprit de l'Équilibre, au choix de l'équipe, gagne 2 Volontés.



NEUTRALITÉ

Lorsque cette **Neutralité de Vibration verte** **quitte le jeu**, un Esprit de l'Équilibre, au choix de l'équipe, peut gagner 1 Essence de Bonheur ou de Tristesse.



NEUTRALITÉ

Lorsque cette **Neutralité de Vibration bleue** **quitte le jeu**, un Esprit de l'Équilibre, au choix de l'équipe, peut prendre un jeton Vibration de son choix et l'utiliser pour débloquer ou améliorer une action Esprit.

ÉMOTIONS PROFONDES DE L'ÉQUILIBRE



ENCOURAGEMENT ⚡ Seuil de Transcendance 3

Lorsque **vous mettez l'Encouragement en jeu**, choisissez une Sphère contenant au moins 3 Volontés et remettez 2 de ces Volontés dans la réserve générale. Vous pouvez ensuite faire pivoter l'Origine d'un Royaume dans le sens horaire. Ceci ne compte pas comme une utilisation de votre capacité Absorption. L'Encouragement veut juste faire en sorte que cette Révélation se produise !



PULSION ⚡ Seuil de Transcendance 1

Lorsque **vous mettez Pulsion en jeu**, gagnez autant d'Essence que le nombre d'Essences présentes sur elle. L'Essence que vous gagnez peut être de n'importe quel type ou combinaison des deux. Les possibilités sont illimitées !



INSPIRATION ⚡ Seuil de Transcendance 3

Lorsque **vous mettez Inspiration en jeu**, prenez 1 jeton Vibration de chacune des couleurs dont vous avez le moins et utilisez-les pour débloquer ou améliorer vos Actions Esprit. Que votre Esprit s'envole sans entrave ! (Par exemple, si votre plateau possède exactement 1 couleur de chaque, vous pouvez en ajouter 1 de chaque couleur et ainsi débloquer ou améliorer quatre fois.)



DISCIPLINE Seuil de Transcendance 2

Les Émotions dans la même Triade que Discipline ont la même Intensité que Discipline à tout instant. Cela empêche tout ajout ou retrait d'Intensité, dont les jetons Intensité. La Discipline ne laisse pas les choses partir hors de contrôle.



PRUDENCE ⚡ Seuil de Transcendance 1

Lorsque **vous mettez Prudence en jeu**, vous pouvez réduire l'Intensité des Émotions ayant des jetons Intensité. La réduction totale est au maximum égale au nombre d'Essences présentes sur Prudence. Représentez cette réduction en retirant ou diminuant les jetons Intensité présents. Il vaut mieux ne pas laisser ces Émotions devenir trop fortes !



CURIOSITÉ ⚡ Seuil de Transcendance 2

Lorsque **vous mettez Curiosité en jeu**, consultez les 4 premières cartes de votre pioche Aspiration Propre et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Cela peut modifier votre Aspiration Propre actuelle. La Curiosité peut vous aider à accomplir de grandes choses.

∞ RÉFÉRENCE DES ICÔNES ∞



Utilisez la capacité Absorption de l'Équilibre



Esprit de l'Équilibre



Emplacement Essence des Émotions de l'Équilibre



Jeton Vibration de l'Équilibre



Carte Aspiration Propre de l'Équilibre



Carte Émotion de l'Équilibre



Défaussez la carte Émotion



Carte Émotion Légère de l'Équilibre



Carte Émotion Profonde de l'Équilibre



Transcendez



Fragment Identité Mineur de l'Équilibre



Fragment Identité Majeur de l'Équilibre



Pyramidion Identité de l'Équilibre