

CEREBRIA

A BELSŐ VILÁG

A KÁRTYAJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLY



~ TERVEZTE ~

SCHÖBERL FRIGYES

ÉS PÓCSI ISTVÁN, ÁMANN RICHÁRD, PETER VIKTOR

~ GRAFIKA ~

FARKAS VILLŐ

ÉS JAMIE SICHEL & PEDRO A. ALBERTO

~ MAGYAR FORDÍTÁS ~

CRASLORG



MINDCLASH
GAMES

~ JÁTÉKELEMEK ~

48× Derű Érzelemkártya

16×
Gyenge Derű
Érzelemkártya



16×
Erős Derű
Érzelemkártya



16×
Fényesség
(Brightness) kártya



48× Ború Érzelemkártya

16×
Gyenge Ború
Érzelemkártya



16×
Erős Ború
Érzelemkártya



16×
Sivárság
(Bleakness) kártya



5×
Játékossegédlet



40×
Derű
Személyiségtöredék



1×
Hangulatjelölő
Érme



40×
Ború
Személyiségtöredék



∞ BEVEZETÉS ∞

Érzelmeink a külső világ impulzusainak reakciójaként születnek. Ugyanaz az impulzus eltérő hatást gyakorolhat minden egyénre, de csak rajtad múlik (és talán néha az ellenfeleiden), mely Érzelmek dominálják az Elmédet. Egy morcos és mélabús, vagy vidám, gondtalan ember leszel? Talán egészséges keveréke a kettőnek? Építsd az Elméd, ahogy szeretnéd, a többi játékos összezavart Érzelmeivel, és nyerd meg a játékot a legfejlettebb Személyiséggel!

∞ TERMINOLÓGIA ∞

Derű Érzelmek

→ Érzelemkártyák világospiros kerettel

Ború Érzelmek

→ Érzelemkártyák sötétkék kerettel

Hangulat

→ Egy Érzelem színe



Elme

→ Legfeljebb 4 Érzelemkártya a játékos előtti játéktéren

Impulzuspakli

→ A 3 lefordított Érzelemkártya-oszlop

Impulzus

→ A 3 felfordított kártya az Impulzuspaklik előtt, melyek az Impulzus Akciónál érhetőek el

Ciklus

→ A játékosok köreinek játékfázisa a játék során

Személyiségtöredék

→ A játékosok pontjainak és az Érzelemképességek használatának nyomon követésére szolgál

Kinyilatkoztatás

→ A játék pontozásfázisa egy Ciklus végén

∞ A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS INDÍTÁSA ∞

1. Keverjétek össze a 96 Érzelemkártyát.
2. Hozzatok létre 3 oszlopot véletlenszerűen lefordított Érzelemkártyákkal és minden kártya félig legyen eltolva a lenti ábrának megfelelően.
3. Minden oszlop **játékoszám plusz 2 kártyát** tartalmaz. Ezek az Impulzuspaklik.
4. Helyezzetek egy Érzelemkártyát képpel felfelé minden Impulzuspakli alá. Ezt a 3 felfordított Érzelemkártyát Impulzusoknak hívjuk.
5. Osszatok kezdőkézként 4 Érzelemkártyát minden játékosnak. A játékosok kézben tartott lapjai mindig titkosak a többi játékos előtt a játék során, kivéve, ha egy kártya hatása mást nem mond. A játékosok az első kör megkezdése előtt egyszer eldobhatják az összes lapot a kezükből és húzhatnak 4 új kártyát a pakliból.

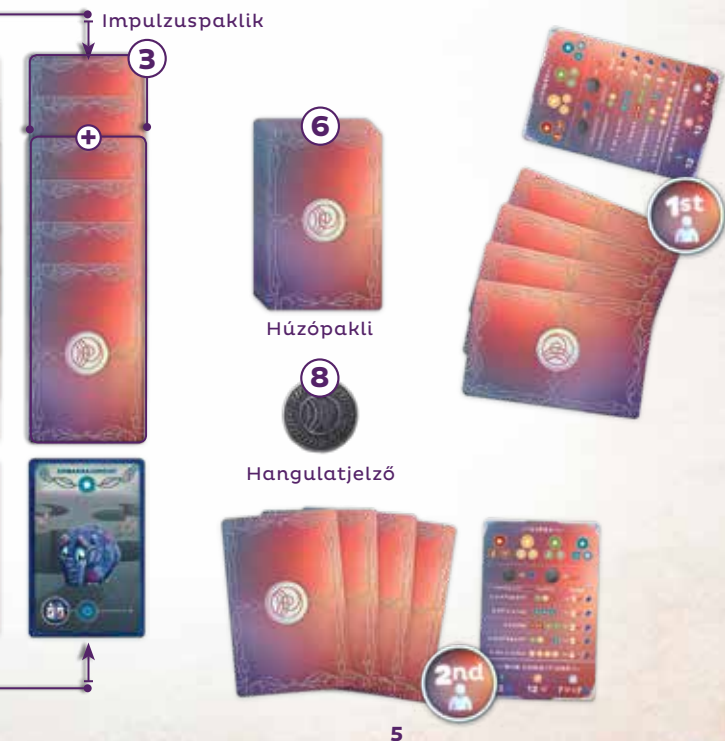
ELŐKÉSZÍTÉS



6. Helyezzétek a maradék paklit lefelé fordítva az Impulzuspaklik mellé. Ez lesz a húzópakli.
7. Hagyjatok helyet a húzópakli mellett a játék során keletkező dobópakli számára.
8. Határozzátok meg az induló oldalt a Hangulatjelölő feldobásával és helyezzétek egy könnyen elérhető helyre. A Hangulatjelölő határozza meg a Kinyilatkoztatás során szerezhető Személyiségtöredékeket (lásd Kinyilatkoztatás és Pontozás).
9. Helyezzétek a Személyiségtöredékeket egy minden játékos által könnyen elérhető helyre.
10. Sorsoljátok ki a kezdőjátékost. A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek.

Kezdődhet a játék.

4 JÁTEKOSNAK



∞ EGY JÁTÉKOS KÖRE ∞

A körödben pontosan **2 Akciód** van és tetszőleges számú Érzelemképességet használhatsz. **Egy Érzelemképesség használata nem számít Akciónak.** Az Érzelemképességek bármikor használhatóak egy kör során, de minden Képességtípus (lásd Érzelemképességek Típusai) csak egyszer használható körönként.

A köröd akkor ér véget, ha végeztél a 2 Akcióddal és használtad az összes kívánt Érzelemképességed.

AKCIÓK

Kétféle Akcióból választhatsz: Impulzus Akció és Ébresztés Akció. A körödben bármilyen sorrendben végrehajthatod a két Akciót, vagy akár az egyiket kétszer (összesen 2 Akció).

① **Impulzus Akció:** Válassz 1 Érzelemkártyát a 3 felfordított lapból az Impulzusban és vedd a kezedbe.

Az Impulzus Akció után azonnal fordítsd fel a felvett kártya fölötti Impulzuspakli legfelső lapját és tedd a felvett lap helyére.

MEGJEGYZÉS: Ha elfogyott az Érzelemkártya az egyik Impulzuspakliban, ahol cserélnéd a felvett kártyát, egy Kinyilatkoztatás következik (lásd Kinyilatkoztatás).

MEGJEGYZÉS: Bármennyi Érzelemkártya lehet a kezedben a Kinyilatkoztatásig (lásd Következő Ciklus Előkészítése).

② **Ébresztés Akció:** Játssz ki egy Érzelemkártyát a kezedből az Elmédre (az előtted lévő játéktér).

3 típusa van az Érzelmeknek:

1. **Gyenge Érzelem** – van egy Képessége és 1 Töredékhelye
2. **Erős Érzelem** – van egy Képessége és 2 Töredékhelye
3. **Sivárság és Fényesség** – nincs Képességük, de van 2 Elnyeléshelyük



Gyenge Érzelem



Erős Érzelem



Fényesség

Amikor egy Érzelemkártya kerül az Elmédre (tipikusan az Ébresztés Akcióval), Személyiségtöredéke(ke)t kapsz a Töredékhely(ek)re a közös készletből, a kapcsolata alapján:



Derű Töredék
a Derű Érzelmekhez



és Ború Töredék
a Ború Érzelmekhez



Gyenge Érzelmek
1 Töredéket kapnak



Erős Érzelmek
2 Töredéket kapnak

A Siuárság és Fényesség Érzelmek nem kapnak Személyiségtöredéket, mikor az Elmébe kerülnek.

FONTOS: Minden játékos Elméjében maximum 4 kártya lehet.

Eldobhatsz egy kártyát az Elméből a dobópakliba, **mielőtt egy új Érzelm kerülne az Elmédbe**. Ha Ébresztés Akció vagy Idézés Képesség használatakor 4 Érzelm van az Elmédben, el kell dobnod közülük az egyik Érzelmet, hogy helyet csinálj az újnak.

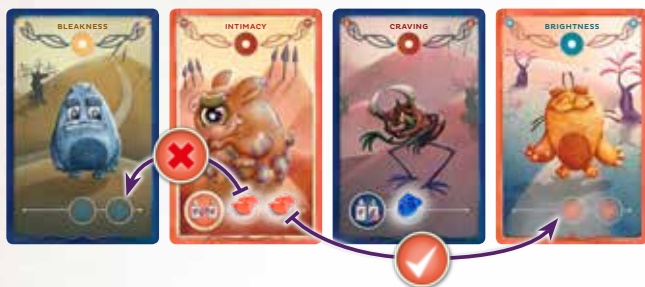
ÉRZELEMKÉPESSÉGEK

Érzelemképességek használata: Az Erős és Gyenge Érzelmek Képességeit mindaddig lehet használni, amíg azok az Elmében vannak. Az Érzelm Képességének a használatához el kell költeni 1 Személyiségtöredéket az egyik Töredékhelyről. Mikor egy Töredék elköltésre kerül, a Képességet azonnal használjuk. Ha nincs Töredék az Érzelman, nem tudjátok használni a Képességét.

Az Érzelm Képességeit bármikor lehet használni a köröd alatt. Egy Érzelemképesség használata nem számít Akciónak. Bármennyi Érzelemképességet használhatsz egy köröd során, **de minden Képességtípus (lásd Érzelemképességek Típusai) csak egyszer használható körönként**.

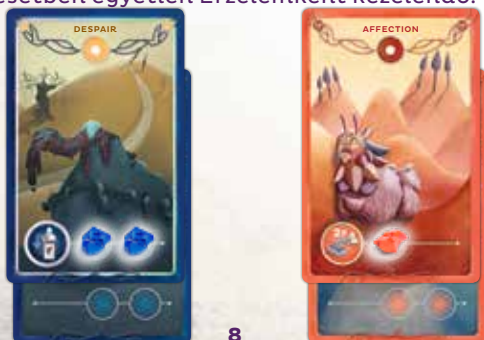
FONTOS: Amikor egy Érzelm bekerül az Elmédbe, a Képessége nem használható az aktuális kör során. Az Érzelmek Képességeit csak akkor használhatod, ha a köröd kezdetekor az Elmédben voltak.

Fényesség (Brightness) és Sivárság (Bleakness): Az Erős és a Gyenge Érzelmekkel ellentétben Fényesség és Sivárság nem rendelkezik Érzelmképességgel, azonban képesek Elnyelni az elköltött Személyiségtöredékeket más Érzelmek Töredékhelyeiről, amelyek ugyanabban az Elmében vannak. Ahelyett, hogy az Érzelemről az elköltött Töredék vissza-kerülne a közös készletbe, áthelyezheted az Elmédben egy Fényesség/Sivárság Érzelem üres Elnyeléshelyére. A Fényesség csak Derű Töredéket (piros) tud Elnyelni, a Sivárság csak Ború Töredéket (kék) tud Elnyelni.



Ha a Fényességen/Sivárságon nincsenek üres Elnyeléshelyek, az Érzelem nem tud több Töredéket elnyelni. A Fényesség és Sivárság által elnyelt Töredékek nem költhetőek el Képességek használatára, de pontot érnek a Kinyilatkoztatás során.

Érzelmek egyesítése: Ha egy Erős vagy Gyenge Érzelem bekerül az Elmédbe az Ébresztés Akció vagy Idézés Képesség (lásd később) használatával, dönthetsz úgy, hogy egyesíted egy Fényességgel (Brightness) vagy Sivársággal (Bleakness) a kezedből (kapcsolatától függően). Ebben az esetben helyezd a Fényességet vagy Sivárságot az Elmédre és helyezd a másik Érzelmet rá úgy, hogy részben fedje, csak a Fényesség vagy Sivárság Elnyeléshelyei látszódnak. Ettől kezdve a két kártya minden esetben egyetlen Érzelmként kezelendő.



FONTOS: Az egyesítés önmagában nem számít Akciónak, az Ébresztés Akció vagy az Idézés Képesség opcionális része.

Miután egy egyesített Érzelem bekerül az Elmébe, a Képessége azonnal használható (ahelyett, hogy - normál esetben - csak a következő körben lenne elérhető). Az Érzelem Töredékhelyéről elköltött Töredéket az egyesített Fényesség/Sivárság Elnyeléshelyére helyezheted, anélkül, hogy elvesztenéd a Töredéket. **Ezt a Töredéket azonban nem lehet újra elkölteni a Képesség használatához.**



FONTOS: Az egyesített Fényesség/Sivárság Érzelmek csak a velük egyesült Érzelméről tudnak Töredéket elnyelni, míg a nem-egyesítettek az Elme bármely kapcsolódó Érzelméből tudnak elnyelni.

FONTOS: Az egyesített Fényesség/Sivárság már nem rendelkezik Hangulattal, így nem számít bele a Hangulatbónuszba (lásd Kinyilatkoztatás - Pontozás).

Érzelempépességek típusai



Pusztítás: Dobj el egy Érzelmet bármelyik játékos Elméjéről. A rajta lévő Töredék(ek) visszakerülnek a közös készletbe.



Lecsapolás: Vedd el bármelyik játékos Elméje egyik Érzelmének Töredék- és/vagy Elnyeléshelyéről a Töredéke(ke)t és helyezd az Elméden lévő egyik Érzelem Töredék- és/vagy Elnyeléshelyére. Derű Töredékek (piros) Derű Érzelmekre, Ború Töredékek (kék) Ború Érzelmekre helyezhetők. Ha több Töredék van a lecsapolt Érzelmén, mint az üres helyek a fogadó Érzelmeken, a fennmaradó Töredékek (az ellenfél választása szerint) maradnak a lecsapolt Érzelmén.



Megfosztás: Távolítsd el bármelyik felfordított Érzelempókát az Impulzusból és pótolj a megfelelő Impulzuspakliból, ha lehetséges. Ezt tedd meg kétszer.

MEGJEGYZÉS: Ha az eltávolított kártyát nem lehet pótolni, a Megfosztás elindít egy Kinyilatkoztatást (lásd Kinyilatkoztatás).



Idézés: Helyezz egy Érzelemkártyát a kezedből az Elmédbe és töltsd fel a Töredékhelyeit a kapcsolódó Töredékekkel a közös készletből. Az Érzelmeket egyesítheted Fényességgel (*Brightness*)/Sivársággal (*Bleakness*), mikor játékba helyezed ezzel a Képességgel.

MEGJEGYZÉS: Ez a Képesség lényegében megegyezik az Ébresztés Akcióval, de nem számít Akciónak.



Lopás: Válassz egy ellenfelet és nézd meg a kezében lévő lapjait. Kiválaszthatasz közülük 1 Érzelmet és elveheted a kezébe.



Csere: Válassz egy Érzelmet bármelyik játékos Elméjéből és cseréld ki eggyel egy másik játékos Elméjéből (saját is lehet). Ha vannak Töredékek az elcserélt Érzelmeken, azok maradnak rajtuk. A Csere Képességet biztosító Érzelmek is elcserélhetők.



Laphúzás: Húzz 2 lefordított Érzelmet a húzó-pakliból.



Ölelés: Vedd el bármelyik Érzelmet az Impulzusból és vedd a kezébe. Pótold az elvett Érzelmet az adott Impulzuspakliból, ha lehetséges.

MEGJEGYZÉS: Ez a Képesség lényegében megegyezik az Impulzus Akcióval, de nem számít Akciónak. Ha az eltávolított kártyát nem lehet pótolni, az Ölelés elindít egy Kinyilatkoztatást (lásd Kinyilatkoztatás).

Képességhatások megszakítása: Miután elköltöttél egy Személyiségtöredéket az Érzelemképesség használatáért, de **mielőtt** használnád a Képességet, a többi játékos, az óramutató járásának megfelelő sorrendben, tőled balról indulva, használhatja ezt az opciót, hogy megelőzze a hatást. Ehhez el kell dobni egy olyan Érzelmet a kezéből, amelynek a Hangulata megegyezik a Képességet kiváltó Érzelmek Hangulatával.



∞ KINYILATKOZTATÁS ∞

A játékosok egymás után hajtják végre köreiket egy Ciklus alatt. A Ciklus akkor ér véget, amikor a Kinyilatkoztatás elindul és ekkor történik egy pontozás.

A Kinyilatkoztatás akkor indul, amikor egy Érzelemkártya elhagyja az Impulzust és nincs Érzelemkártya a megfelelő Impulzuspakliban a cseréhez. A Kinyilatkoztatás azonnal megtörténik és véget ér az aktuális játékos köre, akkor is, ha még nem használt Akciókat.

PONTOZÁS

Amikor egy Kinyilatkoztatás történik, minden játékos összegyűjti a Személyiségtöredékeit az Érzelmek Töredék- és Elnyeléshelyeiről. A Töredékeket a játékosok a saját pontozóterületükön (Elméjük mellett) gyűjtik össze.

Ellenőrizzék az Érzelmek Hangulatait minden Elmében és nézzék meg, hogy azok kombinációja egyezik-e a pontot érő Hangulat-kombinációk valamelyikével. Ha igen, a játékosok további Személyiségtöredékeket kaphatnak.

Hangulat-kombinációk pontozása



3 különböző - 1 bónusz Töredék  / 

3 egyforma - 2 bónusz Töredék  / 

2 pár - 2 bónusz Töredék  / 

4 különböző - 3 bónusz Töredék  / 

4 egyforma - 4 bónusz Töredék  / 

A bónuszként szerzett Töredékek kapcsolatát a Hangulat-jelölő Érme felső oldala határozza meg.



Végül minden játékos megszámlolja az összes Töredékét a pontozóterületén (az aktuális és a korábbi Kinyilatkoztatásban szeretteket is) és ellenőrzitek, hogy valaki összegyűjtött-e a győzelmi feltételeknek megfelelő mennyiséget (lásd Játék Megnyerése). Ha egyik játékos sem teljesíti a győzelmi feltételeket, új Ciklus kezdődik (lásd Új Ciklus Előkészítése).

ÚJ CIKLUS ELŐKÉSZÍTÉSE

Miután a pontozás megtörtént és a játék nem ért véget, egy új Ciklus kezdődik. Az új Ciklus előkészítéséhez kövessétek az alábbiakat:

1. Dobjátok ki a megmaradt Impulzus lapokat és töltsétek újra a húzópakliból. Ha a húzópakli elfogy, keverjétek újra a dobópaklit és képezzetek új húzópaklit.
2. Töltsétek fel az Impulzuspaklikat az eredeti mennyiségre (játékosszám plusz 2) a húzópakliból anélkül, hogy kidobnátok a maradék Érzelmeket az Impulzuspaklikból. Helyezzétek az új lapokat a tetejükre.
3. Ürítsétek ki az összes Elmét.
4. Ha egy játékos kezében több, mint 4 Érzelem maradt, tartson meg 4 lapot és a többit dobja el.
5. Ha egy játékos kezében kevesebb, mint 4 Érzelem maradt, egészítse ki a húzópakliból a kezét 4 Érzelmkártyáig.
6. Dobjátok fel a Hangulatjelölő érmét. A felső oldala határozza meg a Hangulat-kombináció bónuszaként szerzett Személyiségtöredékek kapcsolatát a következő Ciklus során.

∞ JÁTÉK MEGNYERÉSE ∞

Minden pontozást követően számoljátok össze a Személyiségtöredékeket minden játékos pontozóterületén. Ha egy játékos Személyiségtöredékeinek száma eléri bármelyik győzelmi feltételt, az a játékos nyer.

GYŐZELMI FELTÉTELEK:

Egyedülálló-elme (Derű) — Legyen legalább 12 Derű Személyiségtöredék.

Egyedülálló-elme (Ború) — Legyen legalább 12 Ború Személyiségtöredék.

Kiegyensúlyozott — Legyen legalább 7 Derű és 7 Ború Személyiségtöredék.

Ha egy Kinyilatkoztatást követően több játékos is megfelel a győzelmi feltételeknek, az a játékos nyer, aki Egyedülálló-elme feltételt teljesített.

Ha döntetlen, akkor az a játékos nyer, aki több Személyiségtöredékkal rendelkezik.

Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos nyer, aki az utolsó Kinyilatkoztatásban több Töredéket szerzett.

Ha még mindig döntetlen, akkor a győzelmen osztoznak a játékosok.