

CEREBRIA

THE INSIDE WORLD



中文规则书

翻译 & 排版: 陈斌华



MINDCLASH
GAMES

晦暗配件

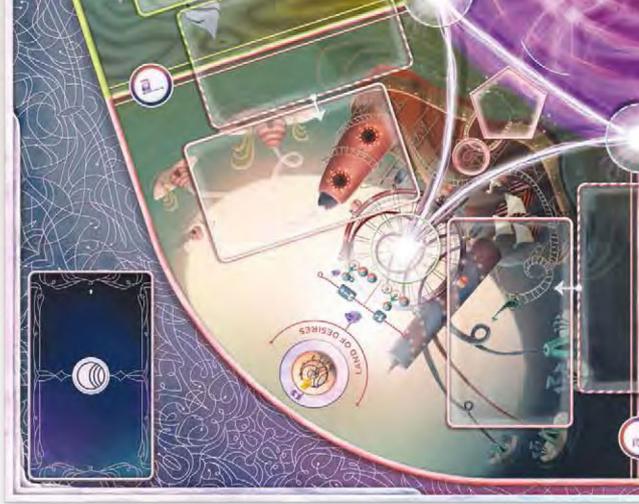


4 块双面晦暗精灵版图

1 张晦暗快速指引卡



1 晦暗双面团队版图



20 晦暗本质指示物



60 毅力指示物



64 张晦暗温和情感卡



32 张晦暗强烈情感卡



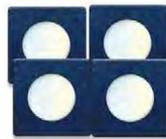
6 张沮丧情感卡



9 张晦暗愿望卡



32 晦暗环境指示物



8 百搭晦暗环境指示物



5 晦暗次要本体碎片



3 晦暗主要本体碎片



1 晦暗封盖本体碎片



1 张晦暗情感表



2 晦暗行动标记指示物



3 渴望指示物



2 分数指示物 (1 备用)



5 双面领域控制标记



4 晦暗玩家顺位标记



6 不安全指示物



18 个双面强度指示物



4 晦暗精灵模型以及塑料底座





极乐配件

1 张极乐快速指引卡



1 极乐双面团队版图



4 块双面极乐精灵版图



20 极乐本质指示物
指示物

9 张公共愿望卡



9 张极乐愿望卡



2 张明亮情感卡



32 极乐强烈情感卡



64 极乐温和情感卡



1 起源版图



1 极乐封盖本体碎片



3 极乐主要本体碎片



5 极乐次要本体碎片



8 百搭极乐环境指示物



32 极乐环境指示物



2 极乐行动标记指示物

1 张极乐情感表



5 双面边境控制标记



2 分数指示物 (1 备用)



3 渴望指示物



4 晦暗玩家顺位标记



12 个双面强度指示物



4 晦暗精灵模型以及塑料底座

GAMING RULES!

游戏教学视频可查看以下网址：
mindclashgames.com/cerebria

原初是无形状的，脑的思想起源于起源。但是没有任何东西可以永远存在于无名和野性之中。两种对立的力量极乐和晦暗——以自己的形象塑造世界。

他们的代理人是精灵，这是一种强大的实体，他们在控制五界的斗争中引用情感 - 动机之谷，价值观的柳树，思维网络，感官的摇篮和欲望之地。

当他们在整个领域中传播他们的影响力时，他们建立了本体，在大脑上通过对大脑进行持久印象的启示来引导它。哪个会占主导地位，极乐还是晦暗？最终的结果取决于你。



游戏概述

Crebria 是一个动态的、基于团队的、目标驱动的区域控制游戏。玩家扮演的是精灵——精神力量的实体，代表极乐或晦暗，在内部世界里的两个对立势力。

玩家们轮流执行行动来操控 Cerebria 世界内的情感卡。分数会按照以下两种方式计算：

意向是公开的次要目标。当玩家完成一个意向目标时，他们团队立即获得对应的分数。

愿望则是主要目标。这不像意向，愿望会在游戏过程中动态变动。每个团队有一个隐藏愿望，双方团队都想完成公共愿望。玩家可以触发计分的事件称为启示，这会导致愿望卡被展示并被评估。此时允许团队通过堆叠称之为碎片的计分板块来建造 Cerebria 的本体。



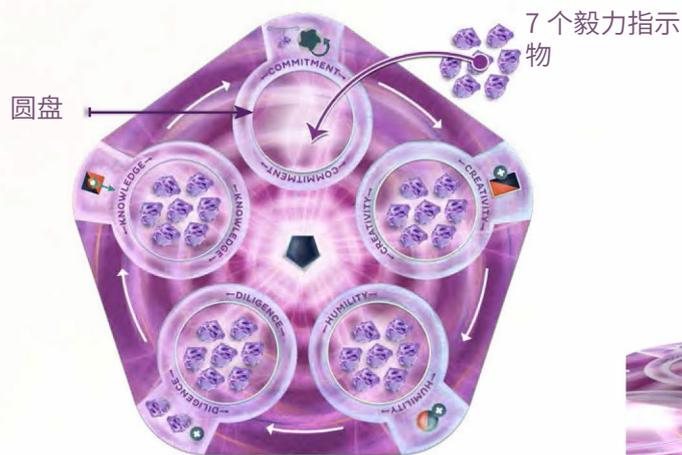
游戏结束时，在本体的碎片会被计分并将分数加入到意向中。最终分数最高的团队获胜并成为 Cerebria 的主导力量。

起源之轮

我们的灵魂与起源相连，起源是一个无尽的能量源，它允许我们沿着以圆盘为代表的不同路径成长和进化。我们时常得到一个启示，在这个过程中让我们对生活有了更多的了解。



1. 装配游戏版图



2. 起源初始设置



3. 起源版图的中央一开始是空的，但随着游戏的进行，Cerebria 会逐步增加本体。

通过以随机的方向将起源版图连接到主版图上。

起源的五个圆盘提供毅力，这种能量为 Cerebria 提供能量。在游戏过程中，你的精灵将吸收这些毅力来塑造内在世界。当一个圆盘被清空时，Cerebria 经历了一个启示，然后该圆盘被重新补充。

每个圆盘起始都有 7 个毅力指示物。剩余的毅力将放在每个团队都能方便拿到的公共供应堆，就像下一页所示那样。

起源也是你建造大脑本体的区域。在游戏过程中，本体碎片将会被堆叠在这里，记录你对大脑的影响。在游戏开始时，大脑甚至不知道它自己是谁，所有这个空间是空的。

主版图设置

我们的内心世界是对外界的反思。

这一页描述标准 4 人游戏的基础设置。其他人数的规则在附录中有描述。

1. 设置起源并在每个圆盘区域放置 7 个毅力指示物，就像上一页解释的那样。
2. 将剩余的毅力指示物和每个团队的本质指示物放到方便每位玩家拿取的主版图区域上。
3. 将每个团队的分数指示物放到他们各自意向之轮的 0 格，

基础游戏：分数指示物直到游戏结束时才会被用到。

4. 玩家设置：玩家选取一个精灵并构筑其情感牌库，在下一页有描述。此时将牌库洗混并放到版图上。每堆情感牌库的顶牌都是正面朝上放置。
5. 洗混公共愿望卡并将其中 9 张牌正面朝上排成一行。渴望卡会在之后有详细解释。

基础游戏：在基础游戏中，在洗混公共渴望牌库之前，先将“反思 Reflection”和“感性 Sensibility”这两张牌移出牌库，然后只需要处理 7 张渴望牌。

6. 拿取 4 位玩家的顺位标记并随机决定游戏的顺序。其中一支团队的一位玩家为起始玩家，则他的队友为第三位玩家。另一支团队的一位玩家为第二位玩家，而他的队友为第四位玩家。将标记放置版图旁以此来提醒玩家的顺位。
7. 最初设置：玩家们将决定他们精灵模型放置的位置和起始情感。如果你的团队还在学习 Cerebria，你应该将模型和卡牌放置在如图所示区域以保证有一个公平的开局。

基础游戏模式

Cerebria 是一个深度而复杂的游戏，玩家需要玩过一段时间才能熟练掌握。为了让游戏更容易学习，我们开发了一个基础游戏规则。排除一些更高级的游戏概念并帮助您逐步学习游戏的模式。如果你的团队是第一次进行该游戏，我们强烈

第一张公共愿望卡

所有 9 张公

按随机



晦暗玩家们坐在版图的这一边。

建议从基础模式开始。在玩了几局游戏之后，你可以继续玩完整版的游戏，但是只要你喜欢，随时可以回到基础版本。对于基础游戏的特定规则，在规则手册中寻找像这样的文本框。你也可以在附录中找到一个摘要。

公共愿望卡

顺序排列



玩家顺位标记



一位玩家的情感牌库，顶牌通常都是正面朝上放置。

极乐意向之轮

精灵模型



极乐玩家们坐在版图的这一边。

主版图

极乐本质指示物供应堆

毅力指示物

每位队员拥有他们各自的牌库

领域

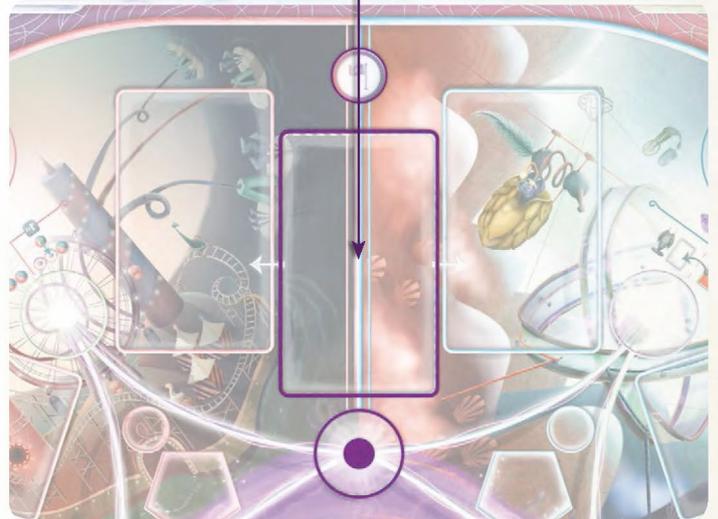
领域情感槽



Cerebria 分为五个领域。每个领域都与特定的行动相关联。控制对应领域的团队可以更廉价地使用该领域的行动。

边境

边境情感槽



在领域之间的区域是 5 个边境。在边境的精灵和情感卡不属于任何一个领域，但它们所处的位置会影响相邻的领域。

毅力指示物

这是流通在 Cerebria 游戏中的能量。玩家有可能直接从供应堆拿取毅力，但通常都是通过从 5 个圆盘使用吸收能力来获得毅力。毅力可以用于支付各种行动。支付过的毅力会返回这个供应堆。当一个圆盘上没有毅力时，cerebria 会经历一次启示，之后该圆盘从这个供应堆补充 7 个毅力。

本质指示物

这是维持情感所需要的生命力。在游戏过程中，玩家们将从这个供应堆拿取本质指示物并储存在他们的精灵版图上。有时支付本质指示物时则返回这个供应堆，但通常这些指示物会让情感更加强大。

玩家设置

玩家在游戏开始之前需要确定很多选择。这些选择会让那些不知道游戏如何进行的玩家很迷惑。我们建议第一次玩 cerebria 的玩家按照游戏的设置一步步进行操作。

我们的积极和消极导致我们采取不同的行动，但他们共享一个公共目标。引导我们度过人生。

玩家分为 2 队，极乐和晦暗。每个队员都坐在他们各自团队版图的两边。

团队交流：队员之间可以共享他们的信息，包括他们手上的情感卡。然而，队员不允许互相交换本质指示物，毅力指示物或者是卡牌。

团队版图的两面拥有不同的意向——就是在玩家获得获得分数的方式。双方团队需使用同一面，A 或 B 面。

每一队需拿取 3 个意向指示物并放到他们的团队版图上，保持其不活跃状态朝上。

每一队洗混他们隐藏的渴望卡并背面朝上放在他们的团队版图上。

基础游戏：在洗混你的隐藏渴望牌库之前，移除牌库中的“反思 Reflection”和“感性 Sensibility”卡。意向不会被用在所有基础游戏中。

注意：不要查看你的牌库顶牌直到你选择你的精灵并构筑你的情感牌库为止，之后会有解释说明。

每一队也需拿取他们各自团队的碎片和强度指示物。团队也会拥有不同的本质指示物，这些东西会放置主版图上，就在上一页有图示。



强度指示物



封盖本体碎片



主要碎片



次要碎片



双面渴望指示物

这些正面朝下放在版图上，如图所示

渴望能力



团队版图

这是团队版图的 A 面

洗混隐藏的愿望牌库

你团队的意向
这不会在基础游戏中使用



行动标记指示物

精灵能力
能力在附录有说明
这不会在基础游戏中使用

精灵

我们都有多方面的个性。当内在的声音说话时，我们应该听从他们的建议，但是让他们控制我们的生活是不明智的。

每位玩家选择他们团队的一个精灵来进行游戏。未被选取的精灵会留在盒子里。

拿取版图和所选精灵的模型。

所有的精灵版图 A 面的行动都是一样的。B 面的版图每个精灵都有一组独特的行动，这会在附录中说明。

每位玩家都应该使用同样的一面，A 或 B 面。

注意：团队版图没必要跟精灵版图的面一样。举例，你可以使用 B 面精灵版图和 A 面的团队版图。

基础游戏：使用 A 面进行基础游戏。这面的行动会在这本规则书的主要部分进行解释说明。

将你的行动标记指示物放在你的精灵版图上图示的区域。这就是每回合开始时你会放置该指示物的区域。

从公共供应堆拿取 2 个本质指示物和 4 个毅力指示物。将其放在你的精灵版图上，这些就是你可以使用的指示物。

环境指示物

这些指示物会用于指示你的 5 个已被解锁或升级的行动区域。游戏开始时你拥有 4 个百搭环境指示物，并且你可以用这些指示物来解锁或升级你想要的任何行动。

基础游戏：每位玩家在“MOVE 移动”“Invoke 调用”，“Quell 平息”和“Fortify 强化”行动区域上分别放置 1 个环境指示物。这代表你已经拥有这 4 种解锁的行动。

有经验的玩家可以在游戏开始前自行决定他们的 4 个环境指示物放置的行动区域。



环境指示物供应堆放在方便玩家拿取的区域



精灵模型



FLOW OF PLAY
Players alternate taking turns in player order.

ON YOUR TURN:

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

END OF YOUR TURN:

- Refresh your Tracker
- Draw OR gain an A

STEPS OF A REVELATION

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



精灵版图

4 百搭环境指示物
4 种行动已被环境指示物解锁

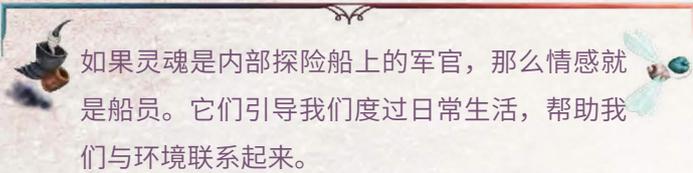
精灵行动

这是版图的 A 面

起始有 2 本质指示物和 4 毅力指示物

你一开始有 2 张情感卡在手上。你的情感牌库会在下一页有解释。

情感



如果灵魂是内部探险船上的军官，那么情感就是船员。它们引导我们度过日常生活，帮助我们与环境联系起来。

情感是精灵行动在 cerebria 中的表现。他们通过情感牌库抓取的卡牌来代表。每位玩家拥有各自的牌库。



当构筑你的情感牌库时，每一队的其中一位玩家需要使用右上角标记着这类图标的卡牌。这有助于分辨该牌属于哪个牌库，比如情感卡被弃掉时和游戏设置时以及撕毁时应该归属于哪个牌库。



情感牌库



- 环境
- 本质指示物放置区域
- 强度值
- 相关的强烈情感
- 框架颜色代表这张情感卡属于极乐一方。
- 情感能力

能力：情感能力会在每个情感列表中有解释说明。除非有特殊状况，否则你只能使用你们团队的情感卡并且只能在你自己的回合内使用。

基础游戏：在第一次游戏中，每个团队使用的起始牌库列表如下，每个队员会有 16 张牌。这个牌库只含有一些直截了当的能力，但当你熟悉了基础游戏，你就能自由搭配起始牌库，或者你自己的情感组合。

极乐起始牌库（每个队员各一组）

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

晦暗起始牌库（每个队员各一组）

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

强烈情感

基础游戏：由于增强行动不是基础游戏的一部分，所以强烈情感不需要使用。



牌背上拥有  /  这种图标的卡牌为强烈情感卡。他们不会在你构筑牌库时使用到。你的牌库只有温和情感。但这些温和情感能在游戏过程中成长为强烈情感。从现在开始，将你团队的强烈情感牌放在一旁，你不需要洗混这堆牌库。事实上，如果你按照字母顺序排列它们能方便游戏的快速进行。

牌库构筑规则

如果你组建你的牌库，按照以下规则：

- 只使用 16 张温和情感卡。
- 每张牌不得使用超过 2 张以上的重复卡牌。

对于每个精灵的预定牌表，请查看附录。

情感牌库

在游戏开始时洗混你的情感牌库，将其放在离你最近的主版图边角上。从中抓取 2 张起始手牌，然后将牌库顶的那张牌翻到正面朝上放置。

注意：你的情感牌库的顶牌必须正面朝上放置。

情感环境

你牌库里的每张情感牌都有一个环境图标，通过某种颜色的图标来表示。极乐和晦暗都有同样的 4 种颜色，但图标不同。只有颜色有游戏效果，这些图标象征同一个环境从两个对立面查看的两个对立情感。

红色环境	黄色环境	绿色环境	蓝色环境

起始情感

Bleakness（惨淡）和 Brightness（明亮）是单独的情感卡，用于 Cerebria 的早期发展。这些牌不会放进牌库里。他们会放在主版图上以方便玩家准备开始游戏。

最后的设置

最后一步设置，玩家需要发掘他们的渴望，选择一个随机游戏顺序，并将他们的精灵模型和起始情感卡放在上面。

愿望卡

我们都有人生的目标。我们相信我们通过选择来追求这些目标。经过一番反省之后，我们可能会意识到，我们的志向一直是我们个性的一部分，等待被发现。

愿望为精灵作出了指导，并确定他们需要争取什么。Cerebria 是一个目标驱动型游戏。在游戏过程中，你将有机会触发称之为启示的计分事件，此时各个团队会根据他们完成的愿望卡程度进行计分。



晦暗的
隐藏愿望卡



公共愿望卡



极乐的
隐藏愿望卡

在任何时刻双方都在争夺一张公共愿望卡。公共愿望卡是会正面朝上放在主版图上面排成一行。最左边的一张卡是玩家正在竞争实现的第一个目标。在一场启示计分后，当前公共愿望卡就会翻到背面朝上，并且玩家会向往这一行的下一张牌。

每个团队也有他们自己的隐藏愿望卡，在他们的牌库顶。在放置完公共愿望卡后，洗混你的团队隐藏愿望牌库并背面朝上放置你的团队版图。窥视你的愿望牌库顶牌。你的隐藏愿望卡绝不能与当前愿望卡相同。如果相同，则洗混你的愿望牌库并在此窥视该牌库的顶牌（如果不相同，则放在牌库顶）。

该牌库顶牌是你团队努力完成的一个秘密目标。你可以在任何时刻查看这张牌。

注意： 每张愿望卡的详细说明会在计分区域有解释。

游戏顺序

当我们漫步人生时，我们的感情在极乐和晦暗之间交替进行着。

每个精灵都有一个玩家顺位标记。玩家需要轮流按照晦暗和极乐玩家的顺序进行游戏，随机决定一位玩家成为起始玩家。决定完顺位后将标记放在主版图的旁边。



注意： 游戏顺序不是顺时针进行的，用标记来提醒每个玩家的顺位是种很好的选择。玩家顺位不会在游戏中变动。

起始玩家开始时比其他玩家多拥有 2 个毅力指示物，但必须将他的行动标记指示物翻面。

放置精灵 & 起始情感

我们的第一个微笑，第一个眼泪——这些一开始并没有定义我们，但它们确实塑造了我们。

基础游戏： 将你的精灵模型和起始情感卡放在第 6 至 7 页的设置图示版图区域。放在这些牌上的本质指示物是从公共供应堆放置的。你可以跳过以下步骤。

每位玩家分别拿取 1 张 Bleakness（惨淡）或 Brightness（明亮）卡并放置属于他们团队的起始情感区域。按照游戏顺序，每位玩家执行以下操作：

1. 将你的精灵放置在五个边境区域的其中一个空置区域。
2. 将你的起始情感卡放置与你边境相邻的一个情感卡槽上（这样起始情感卡将在整个领域内，而不是在你的边境上。）
3. 将公共供应堆的 1 个本质指示物放在每张情感卡的第 1 个本质指示物区域（阴影区域）。

注意： 最初的放置是一个例外，因为情感卡进入了领域槽里。正常来说，一个在边境的精灵模型能影响的只有所在边境的情感槽。



领域和边境控制权

有了情感的力量，极乐或晦暗可能占据你的思想，改变你的动机的本质，影响你的欲望，改革你的信仰，甚至影响你对现实的感知。

根据玩家起始放置的情感卡位置，某些领域和边境现在就能被其中一个团队控制。



双面
领域控制标记



双面
边境控制标记

基础游戏：第 6 至 7 页的设置已有正确的领域和边境控制标记，但你无论如何也必须阅读这部分的内容。理解控制是理解游戏必不可少的一部分。

控制权会在游戏过程中随着玩家操控 cerebria 的情感而发生变动。在每次变动后，领域和边境的控制权需重新计算。

边境控制权



三位体
只有在这个 3 个卡槽的情感卡能影响这个边境。

一个边境的控制权由边境上和 2 个相邻卡槽上的情感卡来决定。（在每个相邻领域的各一张）。这三个卡槽是边境的**三位体**。如果只有一个团队在这个三位体内，该团队控制这个边境。

如果双方团队都在这个三位体内有情感卡，你需比较他们的强度。



↑ 最高数值的区域 ↑

每张请卡都能放置一定数量的本质指示物在上面，从左到右放置。一张情感卡上最高数值的区域就是该情感的强度。举例，在上图说，Affection 的强度为 2。将每个团队在此边境的强度加总。最高强度的团队就控制这个边境。使用双面边境控制标记来代表控制团队。

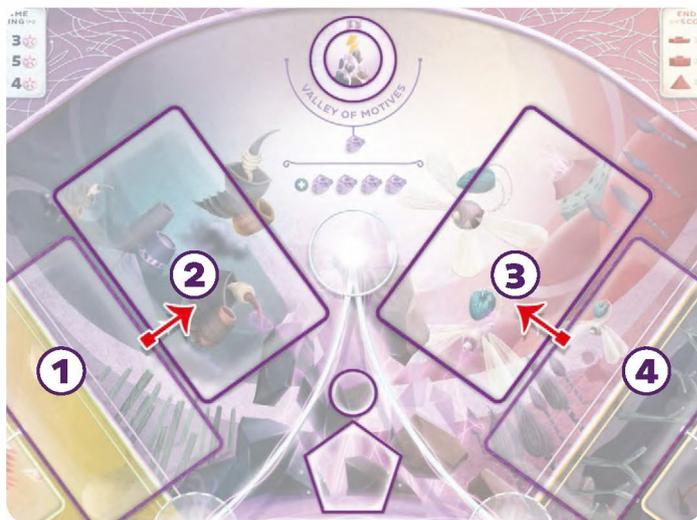
如果双方团队在此边境的强度总和都相同（或者入股偶没有任何团队在此边境有情感卡），则没有任何团队控制这个边境，并且将边境控制标记放置版图外的一旁。

控制一个边境的奖励

- 这可能是一张渴望卡的必要条件。
- 如果你的精灵模型在该边境上或相邻区域，则你的吸收能力会让你获得 1 个额外毅力指示物。这将在第 22 页有详细说明。

领域控制权

这个领域会被这 4 个卡槽和这个区域的要塞所影响



在这个卡槽①的情绪卡会影响这个领域，除非这个卡槽②有对手的情感卡。

在这个卡槽④的情绪卡会影响这个领域，除非这个卡槽③有对手的情感卡。

如图所示，一个领域会被 4 个情感卡槽——在该领域内的其中 2 个和每个相邻边境的 1 个所影响。然而，在边境的情感卡能被领域内的情感卡阻碍：如果你的情感卡在领域内，它会阻碍相邻边境槽的对手情感卡（被阻碍的情感卡依旧对边境有影响力并且可能会影响相邻的领域。）

注意：你不会阻碍你自己的情感卡。

初始精灵行动

每位玩家初始有 4 个百搭环境指示物在他们各自的精灵版图上。

基础游戏：如果你还在学习这个游戏，当你设置你的精灵版图时请解锁 4 个精灵行动。

有经验的玩家不必在起始玩家回合开始前选择他们的精灵行动。此时，每位玩家抓取 2 张起始情感手牌（如第 9 页所示）。然后按照玩家顺序，每位玩家将 4 个百搭环境指示物放在他们的精灵行动上。

你在游戏开始时至多有 4 个解锁的精灵行动，但你能选择少解锁一些行动且多升级一些行动。解锁和升级会在之后详细说明，在精灵行动部分。

检查以下列表

每位玩家起始有：

- 2 张起始情感手牌
- 在他们各自精灵版图上有 2 个本质指示物
- 在他们各自精灵版图上有 4 个毅力指示物（起始玩家拥有 6 个毅力指示物）
- 4 个环境指示物在他们各自的精灵行动区域上

与边境不同的是，一个领域也会被要塞所影响。每个领域有一个区域用于放置要塞，这会在使用“Fortify 加强”精灵行动时被建造出来。一个团队的要塞能为他们 +1 或 +2 强度，这取决于要塞的类型。这个奖励会用一个指示物在版图上标记。当判断哪一方控制这个领域时，这个奖励必须增加到对应团队的强度中。



这个要塞提供 +1 强度。

将领域内所有情感卡和相邻边境未被阻碍的情感卡强度和要塞的奖励强度加总。

强度最高的团队控制这个领域。使用领域控制标记来表示。如果双方的强度相同，则没有任何团队能控制这个领域并浆果控制标记放在一旁。

举例：

“慈爱 AFFECTION”阻碍了在其左边边境的“恐惧 FEAR”，所以晦暗一方只能统计右边的“厌恶 DISLIKE”和“渴求 CRAVING”。



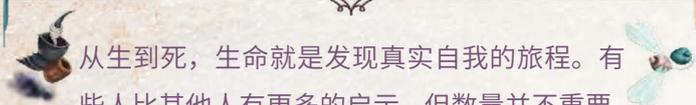
晦暗的总强度为 2。极乐的总强度为 2+1，其中额外 1 点来自要塞，所以晦暗控制这个领域。如果没有要塞的加成，极乐和晦暗的强度都是 2 则没有任何一方能控制这个领域。

控制一个领域的奖励

- 可能是一张渴望卡的必要条件。
- 使用该领域的相关领域行动时可少支付 1 毅力指示物。



∞ 游戏流程 ∞



从生到死，生命就是发现真实自我的旅程。有些人比其他人有更多的启示，但数量并不重要。

每个启示都有其价值。

玩家轮流进行其回合，按照游戏初始确定的顺序来进行。在晦暗玩家和极乐玩家之间轮流切换。如果一位玩家的回合触发了启示计分事件，则会立即结算启示，并且在之后继续该玩家的回合。

回合概述

在你回合中，你执行 **3 个行动**。

你有 10 种可选行动：

- 5 种精灵行动，在你精灵版图上有描述。
- 5 种领域行动，在主版图上的 5 个领域上有描述。

你可以执行同一个行动多次。

此外，你还有 **3 个渴望能力**。只要你拥有可用的渴望指示物，你可以在执行任何行动之前或之后来使用这些能力。正常来说，一个渴望能力允许你在回合内使用一个额外的特定行动。渴望能力在你的团队版图上有相关描述。**每个渴望能力只能在每回合内被使用一次。**

你也拥有一个吸收能力，这个能力也只能在每回合被使用一次。使用这个可能会触发启示。

使用你的行动标记指示物来记录你已经使用过的行动次数。如果你使用你的吸收能力，翻面该指示物。如果你的回合被一场启示打断的话，记录这些信息是非常有用的。

在你回合结束时：

- 将 1 个已使用的渴望指示物翻回“可用”面或者抓取 2 张情感卡。
- 如果你的毅力指示物数量为 0，则获得 1 个毅力指示物。
- 如果有需要的话，翻面行动标记指示物以表示吸收能力又能再次可用。

Delight 执行了 2 个行动，她还剩下 1 个行动，并且她的吸收能力依旧可用。



我能做什么？

在一个典型的回合内，你将以某种方式情感。为了影响一个边境的情感槽，你需要在该边境上的精灵区域上。或者为了影响一个领域的情感槽，你需要在那个领域内。所以你可以支付某些行动来移动你的精灵莫。大多数行动需要毅力指示物，所以你大概想要使用你的吸收能力。还有一些行动能让你从公共供应堆获得毅力指示物或是本质指示物。

所有行动和能力的描述都会在之后的几页有描述。



精灵行动

在 Cerebria 的世界中，有 5 种精灵行动印在你的玩家版图上。你只能执行那些具有环境指示物的行动。

解锁 & 升级 精灵行动

最左边槽位上含有环境指示物的精灵行动都是被解锁的。如果一个精灵行动没有环境指示物，你依旧能执行那个行动，但只能在你第一次放置环境指示物到那个行动区域时才能执行。

放置一个环境指示物

在你宣布执行一个精灵行动之后，并在执行那个行动之前，你可以立即放置一个环境指示物到那个行动区域上。为了，按照以下步骤来操作：

1. 弃掉你手上的一张情感卡。
2. 从供应堆拿取 1 个与你弃置情感卡同类型的环境指示物。
3. 如果一个精灵行动还未被解锁（也就是该精灵行动区域行的最左边还未有环境指示物），将环境指示物放到该行最左边区域。这会解锁该行动。如果这个行动已经被解锁，你可以改为放置环境指示物到该行的任何三个升级区域。当你放置环境指示物时，你必须遵循以下一个**限制**：你不能放置 2 个同颜色的环境指示物到同一精灵行动行。

百搭环境指示物：百搭环境指示物是你在游戏开始时放置在你玩家版图上的特殊指示物。百搭环境指示物没有颜色。换句话说，百搭环境指示物不会与同一行的任何其他指示物的颜色冲突，即使是其他百搭环境指示物，因此放置百搭环境指示物没有任何限制。



升级的使用通常都是可选的。当你执行一个精灵行动时，你可以使用你在该行动上的任意数量的可用升级。但每个升级至多使用一次。

精灵行动和他们的升级会在这部分有说明。有经验的玩家可以使用 B 面的精灵版图，那一面的每个精灵都有一组独特的升级。这些会在附录中有说明。

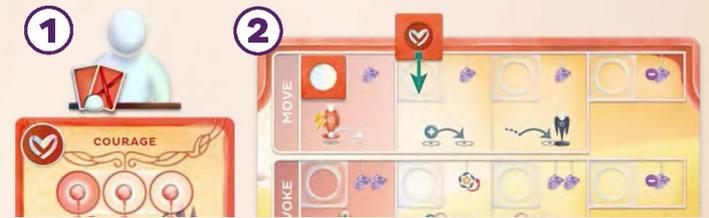
所有精灵能力都有相同的三级升级，我们会在这里解释说明。



决定：使用这个精灵行动可少支付 1 毅力指示物。这只能使用一次，举例，如果你的基础精灵行动有 2 个升级，你的折扣依旧只是减免 1 毅力指示物，而不是 3 个。

举例：

迪娜娜想要移动她的 KINDNESS。然而 KINDNESS 的领域有 2 个卡槽那么远，所以迪娜娜将需要升级她的移动行动。在执行这个行动之前，她从手上弃掉 COURAGE 并放置一个红色环境指示物到移动行动的第三个升级上。之后的游戏中，她的精灵可以移动 1 或 2 格，但如果移动 2 格需要支付额外 1 毅力指示物。

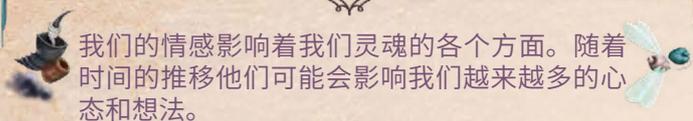


其他方式来增加环境指示物

玩家们可以在其他时机使用那些允许他们解锁或升级精灵行动的能力。以下规则通常需使用：

- 你不能升级一个还未被解锁的精灵行动。
- 你增加的环境指示物必须与该行内已有指示物的颜色不同。
- 你只能增加一个你们团队的普通环境指示物，而不是一个百搭环境指示物。

MOVE 移动精灵



Cerebria 的状况是在不断变化的。这个行动帮你紧跟事件的流动。



支付 1 毅力指示物来移动你的精灵沿着路到一个相邻区域。但默认来说，你不能移动停留在对手精灵所在区域。然而你可以与你的队友精灵共享一个区域。

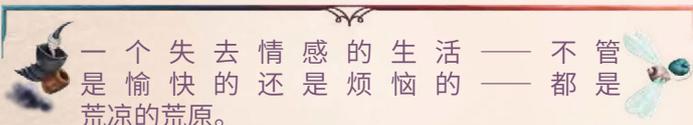


匆忙：支付额外 1 毅力指示物来移动额外 1 格（只能是 1 格）。这个允许你穿过（但不停留）对手精灵所在区域。



克服：支付额外 1 毅力指示物来停留在一个对手精灵所在区域。

INVOKE 调用情感



调用是从主版图上放置更多情感卡的主要方式。



支付 2 毅力指示物来从你手上打出一张情感卡到一个与你精灵相邻的空置区域。然后，立即从你精灵版图上放置一个本质指示物到该情感卡的阴影本质指示物区域上。重新计算领域和边境的控制权。

相邻：一个在边境上的精灵相邻的情感槽只有该边境卡槽。一个在领域内的精灵与该领域内的 2 个情感卡槽相邻。



精灵可以调用只有这里的情感卡。



这个精灵可以调用的情感卡可以是这两个卡槽上的牌。



注意：第一个阴影区域是提醒玩家，当你进行调用时，该本质指示物必须放置在这个区域。情感卡拥有能力，某些还会在被调用时触发。能力会在附录中有解释。



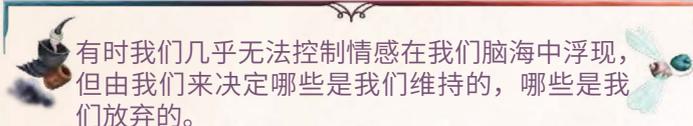
加强：你也可以支付 1 渴望指示物来给该情感卡增加额外 1 个初始本质指示物。这个额外本质指示物来自公共供应堆。

注意：玩家通过翻面渴望指示物的方式来支付渴望指示物。这部分的说明会在附录有解释。



内在潜力：支付额外 2 毅力指示物，你可以从公共供应堆拿取本质指示物来代替你自己的本质指示物。

Quell 平息



在 Cerebria 的斗争中，情感有时不得不被剥夺他们的本质指示物并移出版图。这种费用高但非常有效的行动就叫做“平息”。



支付 2 毅力指示物和 1 渴望来平息与你精灵相邻的一张对手情感卡。你手上必须拥有与对手情感卡相匹配的一张情感卡。展示你的卡牌并从移除平息行动所选情感卡最右边的一个本质指示物。（这个本质指示物会返回公共供应堆。这张展示的卡牌依旧在你手上。）

如果留下来的情感卡没有任何本质指示物，将其移出版图并弃掉该牌。温和情感卡会放回情感牌库的底部。强烈情感卡会返回他们的牌库里。

弃掉卡牌：当一张卡牌被弃掉时，如果是一张温和情感卡，将其背面朝上放在情感牌库的底部。如果是一张强烈情感卡，则将其返回他们的牌库里。

注意：除非你拥有与精灵模型相邻卡牌相同环境的卡牌，否则你就不能平息一张情感卡。

此外：Brightness（明亮）和 Bleakness（惨淡）作为起始情感卡，匹配任何类型的环境。只要你手上有牌就能平息他们。当这些牌被移出版图时，将其放回到盒子里。

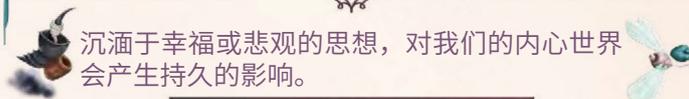


征服：支付额外 2 毅力指示物，你可以从平息卡牌上额外移除 1 本质指示物。（但你不能支付 4 毅力指示物来移除额外 2 个。）



熄灭：额外支付 1 毅力指示物，你不必展示卡牌来平息一张情感卡。这也意味着你可以在没有手牌的情况下进行平息。

强化 FORTIFY



沉湎于幸福或悲观的思想，对我们的内心世界会产生持久的影响。

不去争夺敌人的领土，Cerebria 的精灵有时更喜欢巩固他们在某些区域的影响力。当然碎片不止是用来强化一个领域的强度。

这个行动与其升级允许你影响领域内的要塞地点。你只能在你的精灵位于与要塞相邻的区域时才能执行此行动。



这里有 3 个区域与要塞地点相邻。



你只能在你的对手未能控制这个领域，并且该地点空置时执行此行动。你可以支付 3 毅力指示物来放置你的一个未使用的次要碎片到该要塞地点。将一个 +1 强度指示物放到该区域上方。你此时在该领域获得强度 +1 的奖励（但不能在任何边境获得）。

注意：如果这个领域不被任何一支团队控制，在此建造一个要塞会让你的团队获得该领域的控制权。



高呼：你只能在你的对手未能控制这个领域，并且你的团队已经在此要塞上放置一个次要碎片时执行此行动。

支付 1 渴望指示物（此外额外为此行动支付 3 毅力指示物）来将你的 1 个次要碎片换成你 1 个主要碎片。将强度 +1 指示物翻面为强度 +2 面朝上放置。

注意：使用高呼升级会改变基础强化行动的效果，从放置次要碎片改为放置主要碎片。因此，为了获得主要碎片，你首先需要选择一个基础强化行动（支付 3 毅力指示物），并且在之后的行动中选择高速升级来将次要碎片替换成主要随碎片（支付 3 毅力指示物和 1 个渴望指示物）。



抹平：你只能在你的精灵与一个含有对手碎片的要塞地点相邻时执行此行动。

额外支付 1 毅力指示物和 1 渴望指示物，不增加你自己的视频，你可以选择以下一项：

- 移除对手的次要碎片（以及强度 +1 指示物），**或者**
- 将对手的主要碎片替换成其次要碎片并将强度 +2 指示物翻到强度 +1 那一面朝上。

注意：这不像基础行动或是高呼升级，你甚至可以在由对手控制的领域内使用磨平升级。

在使用过抹平升级后，你在本回合获得额外一个行动。

特殊情况：碎片的数量是有限的。如果你需要使用的碎片用光了，你不能完成这个行动。如果你的对手没有次要碎片，你不能将其抹平他们的主要碎片。

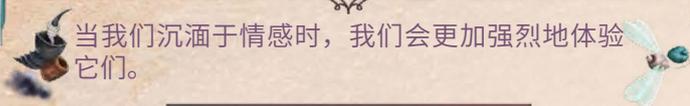
要塞的奖励

Cerebria 是一个快节奏的策略游戏，版图上的状况变化无常。而要塞则是在游戏中添加一个更具战略性的层次。他们有很多好处，但他们的大部分权力只会随时间流逝。

要塞提供一下优势：

- 团队在此领域的强度 +1（或 +2），令其不容易被其他团队控制。
- 他们有助于巩固愿望。
- 大多数都很重要，他们可以在启示中增加到本体（在之后会有解释）。这会允许你使用另一种方式来增加额外碎片到本体上，也就是游戏的主要目标。

EMPOWER 增强情感



当我们沉湎于情感时，我们会更加强烈地体验它们。

每个温和情绪都有强烈的一面，这只能通过这个行动带进游戏中。强烈情感一般拥有较高强度值并且能力更强，所以这个行动会强烈影响游戏。

基础游戏：增强行动不是基础游戏的一部分。在基础游戏中，就忽略精灵版图的最底行的行动。

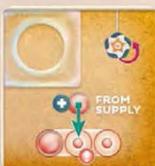


为了增强你团队的一个情感卡，该情感卡必须在你精灵模型相邻的一个卡槽上（相邻规则在“调用情感”行动中有说明。该情感必须是含有本质指示物，并且是满足或超过其增强门槛的一个温和情感，如下图所示。如果这样做，你支付 3 毅力指示物来将你牌库里的强烈情感卡替换掉对应的温和情感卡，弃掉该温和情感卡并转移卡牌上的所有本质指示物到新的强烈情感卡上。该情感卡上的任何其他指示物将被弃掉。



注意：对应的强烈情感卡名字会印在温和情感卡上。

注意：很少情况下有两张相同的强烈情感卡都已场上，此时温和情感卡不能被增强。



通道能力：在增强温和情感时，你可以支付 1 渴望指示物来从公共供应堆增加 1 本质指示物到该牌上（你只能在还有空置本质指示物区域时使用，这允许你在低于门槛的时候进行增强。）



情感迸发：不增强相邻的情感卡，你可以额外支付 1 毅力指示物，改为来增强版图上满足其他要求的任意情感卡。

举例：

迪娜娜与 KINDNESS 相邻。这张卡上已经有 2 个本质指示物（足够抵达增强的门槛），然后她选择增强该情感。她支付 3 毅力指示物。她弃掉 KINDNESS 并从强烈情感牌库找出 BENEVOLENCE 来替换它。将 KINDNESS 上的本质指示物放到 BENEVOLENCE 上。



注意：如果 Kindness 卡上只有 1 个本质指示物，则她不能增强 Kindness，除非她也升级了通道能力。



CRADLE OF SENSES 感官的摇篮

领域行动

游戏中有 5 种领域行动，每种行动都与 Cerebria 的 5 个领域中的其中一个有关系。

注意：对玩家来说，所有 5 个行动都是可用的，不管你的精灵模型在哪个地点。

支付一个领域行动的费用为该领域名字下方描述的毅力指示物。在大多数领域中，这需要支付 1 毅力指示物，但 Network of Thoughts 的费用为 2 毅力指示物。

如果你的团队控制了一个特定领域，该领域的费用减免 1 毅力指示物。

领域行动 VS 精灵行动

- 精灵行动必须被解锁才可用。领域行动通常都是可用的。
- 精灵行动可以被升级，领域行动不能被升级。
- 控制一个领域能让你的团队减免该领域的行动费用。
- 领域行动只需要毅力指示物。某些精灵行动和升级还需要渴望指示物。

领域和其行动的描述如下

动机之谷 VALLEY OF MOTIVES

在我们内心深处，我们都有机会获得无限的能量来源，我们的动机帮助我们挖掘它。

VALLEY OF MOTIVES 是一个鼓舞领域。这里允许你直接从公共供应堆拿取毅力指示物。



获得毅力指示物：支付 1 毅力指示物来从公共供应堆获得 4 毅力指示物（而不是从任何五个圆盘中获得）。

控制：如果你的团队控制这个领域，你免费获得 4 毅力指示物，如果你的团队不控制这个领域，你必须至少拥有 1 毅力指示物在你精灵版图上，支付该行动的费用，最终你只是多拿了 3 个毅力指示物而已。

情绪来来往往。我们可以选择哪些会影响我们的内心世界。

感官的摇篮是接触外面世界的中枢。味觉，视觉，触觉，嗅觉和听觉都是情感的诞生地。这个行动允许你抓取你想要抓取的卡牌，只要你能支付其费用。



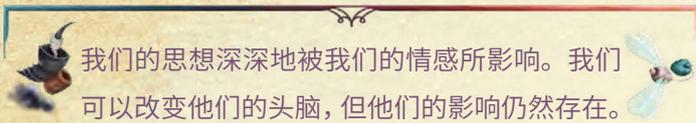
抓取情感卡牌：这个行动有 2 个步骤。

1. 支付 1 毅力指示物来抓取你情感牌库的顶部的一张牌。然后将牌库顶牌翻到正面朝上。
2. 如果你想要继续抓牌的话，你可以支付 2 个毅力指示物来抓取一张新的顶牌。将下一张顶牌翻到正面朝上。你可以重复步骤 2 任意次数（如果你能支付该费用。）

控制权：如果你的团队控制这个领域。第一张牌是免费的，但额外的牌依旧需要支付 2 毅力指示物。



NETWORK OF THOUGHTS 思维网络



我们的思想深深地被我们的情感所影响。我们可以改变他们的头脑，但他们的影响仍然存在。

思维网络是一种让情感穿梭于 Cerebria 领域和边境的有效方式。

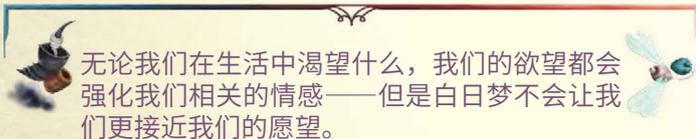


移动情感牌：支付 2 毅力指示物来拿取主版图上的你们团队的一张情感牌，然后放置到一个与你精灵模型相邻的空置情感卡槽。重新计算该领域和边境的控制权。

控制权：如果你的团队控制这个领域，该费用减免 1 毅力指示物。

相邻：正如“调用情绪”行动描述的图示那样，你能影响的卡槽取决于你的精灵模型所在地点。在边境上的精灵只能移动该边境上的情感卡。在领域内的精灵可以移动该领域内两个卡槽内的任意一张情感卡。

欲望之地 LAND OF DESIRES



无论我们在生活中渴望什么，我们的欲望都会强化我们相关的情感——但是白日梦不会让我们更接近我们的愿望。

欲望之地允许精灵利用想象力将注意力集中在某些情感上，用本质来培育它们。



强化情感：这个行动有 2 个步骤。

1. 支付 1 毅力指示物来选择一个属于你团队并且与你精灵模型相邻的情感卡。从你精灵版图拿取 1 本质指示物放置到该情感卡上。（本质指示物放置的区域顺序是从左到右。）

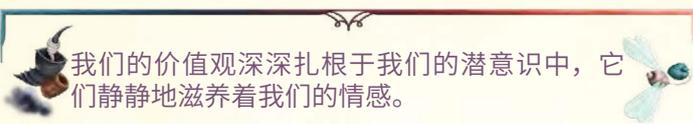
2. 支付额外的任意毅力指示物来放置额外的本质指示物到这张情感卡上，每支付 1 毅力指示物就能放置 1 个额外本质指示物。

这通常会增强情感的强度，并且你可能需要重新计算领域和边境的控制权。

控制权：如果你的团队控制了欲望之地，第一步是免费的，但在第二步还是需要额外支付 1 个额外毅力指示物才能放置 1 个本质指示物。

相邻：为了在一个边境强化一个情感，你必须在那个边境上。为了强化一个领域的情感，你必须在那个领域内。

价值观的柳树 WILLOW OF VALUES



我们的价值观深深扎根于我们的潜意识中，它们静静地滋养着我们的情感。

价值观的柳树上长着本质指示物，这是情绪的基本能量来源。精灵可以接近树的果实，并自由地选择如何分配它。



收获本质：支付 1 毅力指示物，然后将你精灵版图上等量的毅力指示物换成公共供应堆等量的本质指示物。

控制权：如果你的团队控制这个领域，则你只需要将等量的毅力指示物换成本质指示物。如果你的团队未控制这个领域，你首先需支付 1 毅力指示物，然后才能以 1:1 的比例将毅力指示物换成本质指示物。

本质指示物数量限制：本质指示物在游戏中是有限的。这不像其他供应堆的指示物，用光了能改为用其他的代替。



你可以从你的快速流程卡上找到所有领域行动。

在你回合中，你可以在执行任意行动之前或之后使用一定数量的能力。使用一个能力不视为一个行动，你可以在你回合内使用多个能力，但同一种能力不能在一回合内使用多次。你的渴望能力会在这一页有解释说明。你的吸收能力会在下一页有解释说明。

渴望能力

渴望是介于毅力指示物和本质指示物的第三种资源。它的数量上限为 3 个指示物。并且是队员之间共享的。渴望指示物能被这样支付：



可用的渴望指示物



不可用的渴望指示物

1. 某些强力精灵行动和升级（比如 Quell 平息），在之前的章节有描述。

2. 渴望能力。

你的团队在游戏开始时没有任何可用渴望指示物。获得渴望指示物的大多数方式是在你回合结束时，你可以不选择抓取 2 张情感卡而改为将一个背面朝上的翻面渴望指示物翻回正面。



在你回合内还有其他方式获得渴望指示物，但机会很少。



支付渴望指示物时，将一个可用指示物翻面。如果所有指示物都已翻到背面朝上，你不能支付渴望指示物且无法使用渴望能力。

渴望能力在你的团队版图上有相关的描述。

使用次数限制：你可以使用你能支付费用的不同能力，但每种能力每回合只能使用一次。



增加 1 个环境指示物：支付 1 渴望指示物来将 1 个环境指示物用于解锁或升级你的一个精灵行动。

注意：这个能力的效果与第一个设置精灵行动步骤放置环境指示物的效果一样，但会规避大部分的限制，增加大量的灵活性。当使用渴望能力时：

- 你不需要弃掉一张卡牌。
- 你可以选择当前精灵行动行上未含有对应颜色的环境指示物，甚至你没有该环境的手牌也可以。（但你不能选择百搭环境指示物。这类百搭指示物只在游戏开始时使用）。
- 你不必立即执行你解锁或升级的行动。



转动起源：支付 1 渴望指示物来转动起源盘。每个圆盘区域按照顺时针方向转动下一个领域。这有助于玩家接近他们不能接近的圆盘区域。



额外行动：支付 2 渴望指示物来在本回合内获得一个额外行动。当你合理使用时，这个能力非常强大，但渴望指示物是很稀缺的。请小心翼翼地使用这些指示物！



吸收能力

吸收是你的与起源圆盘调谐的能力。

这个能力只能在一回合被使用一次，可以是执行一个行动之前或之后。

吸收能力拥有 2 种重要奖励：

- 这是获得毅力指示物和其他资源的主要来源。
- 这能触发启示并允许你增加碎片到本体。

为了使用吸收能力：

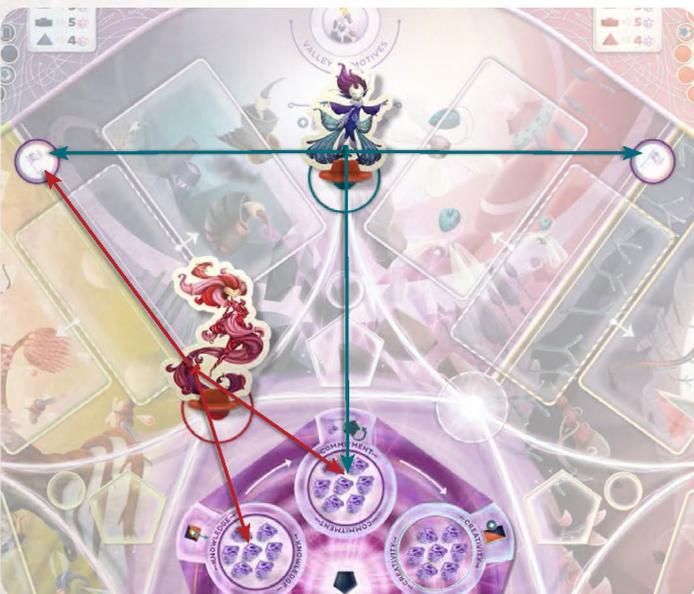
1. 翻面你的行动标记指示物到其闲置面，以表示本回合不能再次使用该能力。



注意：由于起始玩家的行动标记指示物是正面朝下放置的，因此他不能在其第一回合使用吸收能力。

2. 选择一个相邻的起源圆盘（见下图。）

在领域内的精灵只能吸收该领域圆盘的毅力指示物，但如果他的团队控制了 2 个相邻边境的其中一个也能获得奖励。



在边境的精灵可以选择 2 个领域的圆盘来获得毅力指示物。如果他的团队控制了相邻边境也能获得奖励。

3. 从圆盘中拿取毅力指示物：

- 你的基础吸收能力能获得 2 个毅力指示物。
- 你的团队每控制一个相邻的边境就额外获得 1 毅力指示物。（如果你的精灵在这个领域内，则有 2 个相邻边境。如果你的精灵在边境上，则他只与其所在边境相邻。）
- 某些情感卡的能力会修改你获得的毅力指示物数量。
- 如果你有能力吸收超过当前圆盘上毅力指示物数量的毅力指示物，你只能拿取这些剩余的毅力指示物。

4. 获得圆盘上描述的奖励：

-  承诺：支付 1 毅力指示物，然后翻面 1 渴望指示物到其“可用面”。
-  谦逊：从公共供应堆拿取 1 本质指示物。
-  勤奋：从公共供应堆拿取 2 毅力指示物（而不是从圆盘上拿取）。
-  知识：增加 1 个环境指示物到你任意精灵行动上（这与渴望能力的原理相同。）
-  创造力：抓取 1 张情感卡。

注意：这个奖励是可选的，比如说承诺这个奖励，如果你不想这样做，你不必非要支付 1 毅力指示物来获得 1 渴望。通常来说，你都会想要这样做。

5. 如果这个圆盘现在已经空置了，此时是启示出现的时机。启示会在下一部分有解释。

6. 将起源版图顺时针旋转一格，校准每个圆盘的方位。

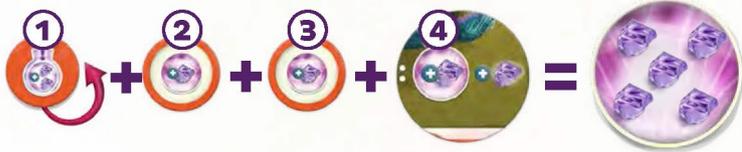


举例：

迪娜娜选择使用她的吸收能力。她将她的行动标记指示物翻面来代表使用该能力。她的精灵 Delight 在这个领域内，此时她只与“勤奋 Diligence”圆盘相邻。



因为这个圆盘是空置的，所以会触发启示。在结算完启示后，她将起源版图顺时针方向转动一格。



她的基础吸收能力是2，加上极乐团队控制的与“动力之谷 VALLEY OF MOTIVES”相邻的2个边境，以及允许玩家从该领域的圆盘额外拿取1毅力指示物的“仁慈 Benevolence”（不含在基础游戏中的强烈情感），所以她最终吸收到5个毅力指示物。这个圆盘现在空置了，从“勤奋 Diligence”圆盘给予她的2个毅力指示物奖励是从公共供应堆拿取的。最终她从公共供应堆拿取额外1毅力指示物，因为“仁慈 Benevolence”与三位体相邻⑥。

从圆盘吸收的毅力指示物



计分

这里有两种方式获得分数：

- 在游戏过程中在你回合内完成你的一个意向来计分。
- 增加碎片到本体，此处能让你在游戏结束时加分。

基础游戏：意向不会用于基础游戏。意向这种东西会成为有经验玩家的强有力工具，但是熟练运用还需要稍微练习。当进行基础游戏时，你可以忽略你团队版图上的意向部分和意向之轮。这也意味着基础游戏只有一种加分方式：增加碎片到本体。

意向



不管我们是有意识地还是本能地追求目标，我们的内心世界提供了许多实现目标的方法。



你的团队拥有一定数量描述在你团队版图上的意向。如果你在你回合内完成了其中一个，在你结算完相关的行动或能力后你获得 1 分。对于同一回合内的每个在首个意向之后完成的意向来说，你能获得 2 分。个别意向会在附录里有详细说明。



团队版图的“A”面



团队版图的“B”面

通过在意向之轮上移动你的团队标记来记录分数。如果你停留或经过一个标记区域，你也会获得奖励：



获得 1 本质指示物。

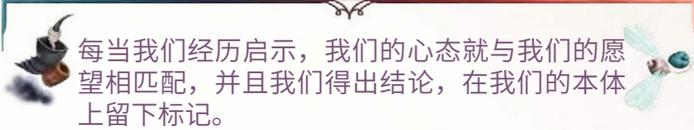
抓取一张情感卡

翻面 1 渴望指示物到“可用”面（如果你的所有 3 个渴望指示物不全是可用的话）。

如果你的标记抵达 20 分，这会触发游戏结束。你会进行完你回合内剩余的行动，然后如果你完成多个意向，则继续让标记沿着轮移动。（举例此时 1 刻度的意思是 21 分）在你回合结束时，进行最终计分。

游戏也会以其他方式结束，在后面几页会有描述。

启示，碎片 & 本体

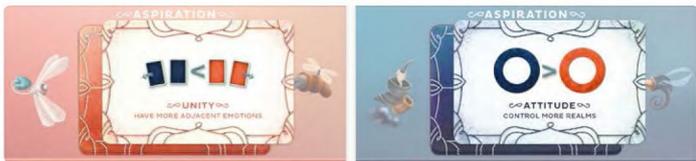


每当我们经历启示，我们的心态就与我们的愿望相匹配，并且我们得出结论，在我们的本体上留下标记。

启示是 Cerebria 游戏中最重要的时刻。这就是精灵所追求的愿望要被评估是否实现的时刻，作为实现的结果，新的碎片会被增加到 Cerebria 开发中的本体。在游戏结束时，在本体内的碎片会换算成分数，所以其构成在决定胜利方面至关重要。

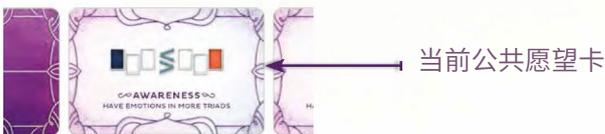
一旦一个圆盘由于精灵的吸收能力被清空，则立即触发启示。此时按照以下步骤来操作：

1. 双方分别展示各自当前隐藏愿望（在愿望牌库顶的那张牌）。



2. 极乐和晦暗分别检查各自隐藏愿望卡和公共愿望卡是否有完成卡牌上的目标。这通常涉及到哪一队拥有更多东西（如果双方团队都有相同的数量，则愿望卡没有被任何团队完成）。

注意：玩家不能完成其他团队的隐藏愿望卡。



3. 完成愿望卡的团队可以通过堆放在版图中央区域来增加一个碎片到本体上。

·只完成了一个愿望卡的团队增加 1 个次要碎片。



·完成了自己团队的隐藏愿望卡和公共愿望卡的团队增加 1 个主要碎片。



·如果一个团队没有更多类型的碎片能够增加，则触发游戏结束。他们将会增加他们的封盖本体碎片，就如同游戏结束部分说明的那样。



4. 决定新的公共愿望卡：

·将当前公共愿望卡翻面，这不会在之后再次计分。

·如果一个团队增加的是主要碎片，然后其他团队必须将一张正面朝上的愿望卡移回盒子里（如果双方都增加了主要碎片，则跳过这个步骤。）

·最左边的愿望卡将成为新的公共愿望卡。

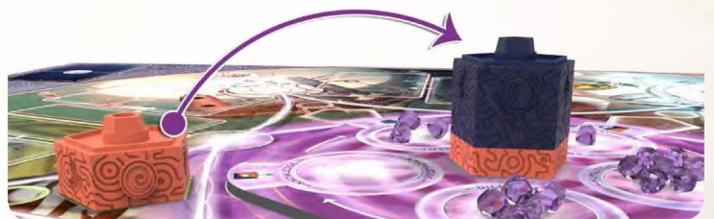
5. 选择一张新的愿望卡：

·每个团队将他们牌库顶的那张隐藏愿望卡放回盒子里，不管该卡是否被完成。

·如果一个团队在启示时没有完成愿望卡，他们可以查看隐藏愿望牌库顶的三张牌，选取一张放在一旁，然后将剩余的两张牌洗回牌库，然后将所选一旁的卡牌放到牌库顶。他们选取的愿望卡必须与新的公共愿望卡不同。

·如果团队增加了碎片，则他们只需要检查新的牌库顶牌是否与新的公共愿望卡相同即可。如果相同，则将自己的牌库洗牌直到出现不同的为止。

6. 如果与空置圆盘的要塞地点含有之前回合建造或提升的碎片，将该碎片增加到本体并移出所在领域的强度指示物。此时，领域的控制权可能会发生变化。



注意：你在本回合建造的要塞不会增加到本体。同样的，你在本回合提升的碎片（用主要碎片替换掉次要碎片）也不能增加到本体。

7. 最后，将公共供应堆的 7 个毅力指示物放到刚刚清空的圆盘内。

毅力指示物数量限制：毅力指示物是没有数量上限的。很少情况下会用光，如果用光了请用其他东西代替。

在启示结算完后，继续当前玩家的回合。

愿望卡

愿望是启示背后的推动力，因此，它们对游戏有很强的影响。虽然追求愿望卡的目标不是在 Cerebria 中取得好成绩的唯一途径，但通常来说它从来没有错。当你对该做什么有疑问时，请参考当前的愿望卡！

游戏中有九种不同的愿望。

每种愿望卡都能在共同愿望牌库和每个团队的隐藏愿望牌库里找到。在任何时候，每个团队都在追求一个隐藏的愿望和一个共同的愿望（这也是他们的对手所追求的。）

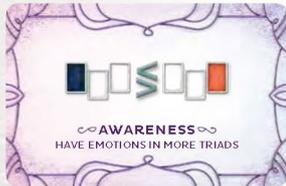
只有在启示中愿望卡才会被评估是否完成，之后每一队获得一张新的隐藏愿望卡，且新卡绝不能与新的公共愿望卡相同。



“态度 Attitude”愿望卡是通过比对手控制更多领域来完成的。



“率真 Openness”愿望卡是通过比对手控制更多边境来完成的。



“觉悟 Awareness”愿望卡是通过比对手在三位体拥有更多情感卡来完成的。

提示：三位体就是3个能影响1个边境的情感卡槽。游戏版图有5个三位体。



“团结 Unity”愿望卡是通过比其他团队拥有更长的相邻连锁情感卡来完成的。这种连锁描述为团结。



极乐拥有4长度的团结。

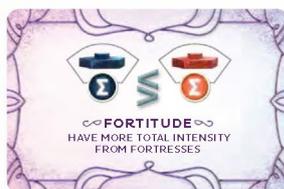


“活泼 Liveliness”愿望卡是通过比其他团队在所有情感卡上拥有更多本质指示物来完成的。



“多才多艺 Versatility”愿望卡是通过比其他团队在版图上拥有更多环境类型的情感卡来完成的。

注意：Brightness（明亮）和 Bleakness（惨淡）（起始情感卡）没有任何环境类型，所以他们不会计入这张愿望卡的完成条件。



“坚韧 Fortitude”愿望卡是通过比其他团队在版图上拥有更高的来自要塞的强度加强奖励总和来完成的。

基础游戏：“感性 Sensibility”和“反思 Reflection”愿望卡不会用于基础游戏。在游戏开始时将他们移出公共和隐藏愿望牌库。这会导致基础游戏比完整游戏更短。



“感性 Sensibility”愿望卡是通过在一张情感卡上拥有的强度比其他团队任何一张情感卡上强度都更高来完成的。



“反思 Reflection”愿望卡是通过比其他团队在版图上控制更多组领域 - 边境映像来完成的。



26 晦暗团队控制的一组领域 - 边境映像。

举例：

迪娜娜最后的吸收能力情况了“勤奋 Diligence”圆盘，此时立即触发了启示。迪娜娜和托马斯都是极乐一方，他们展示其隐藏愿望卡（Unity 团结），而里昂和弗莱德则是晦暗一方的，展示了他们的（态度 Attitude），公共愿望卡是“觉悟 Awareness”。



A 极乐隐藏愿望卡 (迪娜娜和托马斯)

C 晦暗隐藏愿望卡 (里昂和弗莱德)



B 公共愿望卡

A 极乐拥有 4 个相邻情绪卡的连锁① - ④，而晦暗只拥有 3 个相邻情绪卡的连锁⑤ - ⑦，极乐完成其隐藏愿望。

B 极乐⑧ - ⑩和晦暗⑪ - ⑬都在三位体内拥有三张不同的情感卡，所以公共愿望卡不会被任何人完成。

C 极乐控制了“WILLOW OF VALUES 价值之柳树”和“Land of Desires 欲望之地”，14 - 15，然而晦暗控制了 Network of Thoughts 和 Cradle of Senses 16 - 17。双方在 Valley of Motives 的强度打平，所以没有人能控制该领域。这意味着晦暗不能完成其隐藏愿望卡。

作为这次启示的结果，极乐将 1 个次要碎片计分⑱。因为与圆盘相邻的要塞碎片是在本回合开始时就已经放置在此处的，所以该碎片会被加入到本体⑲，最终一共有 2 个碎片放到中央本体。

极乐和晦暗双方都弃掉他们的隐藏愿望卡，当前公共愿望卡被翻面。

由于主要碎片已被计分，没有公共愿望会被移除。游戏进入下一个公共愿望卡。极乐当前新的隐藏愿望卡会放在他们牌库顶部，但晦暗可以选择从牌库顶的三张牌中选择下一张隐藏愿望卡，因为他们没有完成任何愿望卡。

在启示之后，迪娜娜从公共供应堆拿取 7 个毅力指示物填满空置的“勤奋 Diligence”圆盘，顺时针方向转动起源版图一格，然后执行她回合内剩余的行动。



游戏结束

Cerebria 的游戏会以三种方式结束：

1. 最后的公共愿望卡被计分：在一场启示结束后，如果没有任何新的公共愿望卡能继续游戏，则可能是最后一张公共愿望卡被计分，或是由于最后一张公共愿望卡在启示中被移除了。

2. 一个团队能在一场启示中增加次要或主要碎片，然而这种类型的碎片已经用光：此时，该团队在所有其他碎片（包括要塞）加入到本体后将其封盖本体碎片放到本体的最上面，很少情况下双方团队都会增加封盖本体碎片，此时触发启示的团队会增加封盖碎片，而另一团队则获得 4 分。用他们的意向之轮来记录这些分数。

3. 一个团队在他们的意向之轮上获得了 20 或更多分数。（只在完整游戏）。

如果以上任何情况出现，当前玩家依旧能完成其回合。然后进入最终计分。

注意： 这可能会出现某些玩家比其他玩家少进行了一个回合。

最终计分

放在本体的碎片会被增加到团队已在意向之轮的分数。你可以使用意向之轮来统计所有分数。只需要记得你经过了多少次起点区域即可。

按照以下方式进行计分



每个次要碎片价值 3 分。

每个主要碎片价值 5 分。

每个团队封盖碎片（如果有的话）价值 4 分。

如果出现平局，拥有封盖碎片的团队获胜。如果双方都没有封盖碎片，则游戏以平局结束，与 Cerebria 完全平衡。

Cerebria 与你

我们人类是探险家，有强烈的欲望去发现我们周围的世界。然而，我们离这个世界如此之近，有太多的东西要去发现，只有那么少的人敢于进入——我们自己的内心世界。

我们大多数人只是害怕可能遇到的怪物，我们最深的秘密和隐藏的真理，我们将不得不面对，然而我们太懒惰以至无法探究我们高兴时刻背后的原因。

由于我们的不作为，我们的内心精灵将接管工作并塑造内心世界，因为他们认为这对我们最好 - 只有他们的观点深受其性质的影响，将我们的注意力转移到晦暗或极乐，让我们看似没有权力超过我们的心态。

这个游戏提醒你，你确实可以完全控制你的内心世界——这只取决于你支持哪一边，你鼓励哪个精灵，哪些情感会留下，哪些情感会离开。

你会发现极乐和晦暗在你寻找与真正的内在自我联系的旅程中有着自己非常重要的作用，这种关系导致了所有人想要的和谐和快乐的生活。

有了这个简短的说明，我们希望鼓励您在 Cerebria 的表面后面看到，并发现这个美妙，独特和令人兴奋的创作的深度。你。

Patricia A. J. Takas Villo
LLM Jr



GAME DESIGN

Viktor Peter
Richard Ámann
with
István Pócsi
Frigyes Schöberl

ART

Villő Farkas
Toby Allen
Jamie Sichel
Pedro A. Alberto

3D DESIGN

Krisztián Hartmann
László Forgách

RULEBOOK

Jason A. Holt
Viktor Peter

ADDITIONAL RULEBOOK

EDITING

Paul Grogan
Emanuela Pratt
Robert Pratt

PLAYTESTERS

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

SPECIAL THANKS TO:

Over 6000 amazing Kickstarter backers who made this game possible

Suen Stratmann for rallying our German backers

Benoit Guillet for rallying our French backers

Frances & Anthony from Ant Lab Games, Eleni Papadopoulou and Tamás Kőszegi for our Kickstarter videos

Emanuela & Robert Pratt for their invaluable help in playtesting and promoting Cerebria, as well as their gameplay videos

Everyone at Gaming Rules! HQ for their ideas for the basic game.



用于 2 至 3 人的游戏变体规则： 塑造者

在使用塑造者变体规则时，玩家只操控代表他自己的一个极乐或晦暗精灵。塑造者变体可用于 3 人或 2 人游戏。在 3 人游戏中，一位玩家扮演塑造者对抗整个队伍的两个人，而在 2 人游戏中，2 个塑造者彼此互相竞争。

作为一位塑造者，覆盖整个版图有点困难，但补偿就是所有资源和其中一方的渴望指示物都集中在一个人的手上。因此，除了游戏设置外，塑造者的游戏不会与普通精灵——标准规则有所不同。塑造者也能用于基础游戏。

注意：如果你的人数少于 4 人，但是已经很熟悉 Cerebria，则你不必使用塑造者，你也能以标准 4 人游戏的设置并一次操控 2 个精灵来进行游戏。这很有挑战性但是很有助于熟悉游戏！

游戏设置的变动

- 塑造者选择一方（极乐或是晦暗），其中一个精灵属于塑造者选取的一方。将精灵版图放在玩家的面前。
- 塑造者拥有一套 16 张温和情感牌库。就像标准游戏那样，你可以使用基础极乐 / 晦暗牌库，推荐牌库或是构筑你自己的牌库。
- 塑造者的起始资源与普通精灵一样：4 毅力指示物，2 本质指示物和 2 张起始情感手牌。

主版图的设置变动：

1. 玩家顺位

- 当设置 3 人游戏的顺位时，塑造者的精灵使用 2 个玩家标记。塑造者将在对手的每个队员回合结束时开始行动。塑造者通常是第二或第四顺位。与标准游戏一样，起始玩家在他的第一回合不能使用吸收能力。
- 在 2 人游戏中使用塑造者时，随机决定一位玩家成为起始玩家。将起始塑造者行动标记指示物翻面以代表他的第一回合不能使用吸收能力，并且给予他额外 2 毅力指示物。

2. 放置精灵和起始情感卡：

- 如常放置你的起始情感卡。在你第二回合放置一张起始情感卡时，将其放在如同你拥有第 2 个精灵模型所在的一个剩余空置区域。（在 2 人塑造者游戏中，起始玩家从 3 个空置区域选择，留下的 2 个区域就是其他玩家选择的区域。）



意向列表

在游戏中，意向作为愿望附属的次要目标。每个意向可能在每局游戏中被完成多次，并奖励完成团队 1 至 2 分，偶尔也有本质指示物，卡牌或渴望指示物的奖励。

当你的当前愿望卡难以达成时，追求意向可以成为一种伟大的后备策略。并且从意向之轮获得的合理奖励更加高效和满足当前回合的需要。在玩家熟悉了 Cerebria 后再来运作意向才是最棒的，因此这不是基础游戏的一部分。

游戏中有 2 组意向，在团队面板的每一面。双方团队都需使用同一面，“A”面或者“B”面。

“A”面

 在平息行动中至少移除 1 个本质指示物。

 使用吸收能力获得 4 个或更多毅力指示物。

 填满一张情感卡上的所有本质指示物区域。（除了 Brightness 明亮和 Bleakness 惨淡）。

 完全升级一个精灵行动。

“B”面

 在平息行动中至少移除 1 个本质指示物。

 在启示中增加 1 个要塞到本体。

 增强一个情感。

 当你第一次在每个精灵行动行都至少拥有一个环境指示物时计一次分。当你第一次在每个精灵行动行都至少拥有两个或三个或四个环境指示物时也计一次分。

Cerebria 的精灵 & 他们的能力

每个精灵都有一种加强游戏风格的特殊能力（但不是都要求使用）。许多可重复性存在于各种精神配对中——请随意尝试不同的组合！

与意向一样，精灵能力也不是基础游戏的一部分。



痛苦，欢笑的破坏者，无遮拦的心灵

起初，一个憔悴、阴沉的身影从阴影中出来：痛苦，是所有精灵中最古老的。无论它走到哪里，颜色都变成灰色，微笑也褪色，痛苦和悲观把快乐变成了酸涩的回忆。

尽管悲惨和忧郁，但痛苦能够令人作出难以置信的理性和实际的判断，设计出巧妙的计划来挤出起源的每一粒能量。难怪即使昏昏欲睡和漠不关心，痛苦也能让其付出代价。



当使用吸收能力时，“痛苦”可以选择从相邻圆盘上拿取毅力指示物。如果他这样做，他会改为获得该圆盘的奖励，但如果因此触发启示，则与该圆盘相邻的要塞不会增加其强度。



快乐，光辉灿烂，无忧无虑

快乐是阳光和充满活力的，是痛苦的对立物，来自幸福的新兴的第二道光。它是最快乐和最顽皮的所有精神，愉悦和兴奋的使者。虽然“快乐”有很多乐趣，但是它很容易被分散注意力，迷失在瞬间的幻想中，摆脱世上所有的烦恼。欢乐似乎是个愚蠢的数字，但它有着不可动摇的活力种子，可以培养出内心世界上最强烈的情感之一：信仰。



当“快乐”通过使用吸收能力来获得 4 个或更多毅力指示物时，你也能抓取一张牌。



憎恶，狂暴的火焰，鲁莽

凶猛而可怕，就像燃烧的黑色火焰，憎恶的火焰永远不会被完全熄灭。如果不加以制止，它的愤怒会笼罩整个 Cerebria。敌意和愤怒是其共同的帮凶——同憎恶一样的吵闹类型。

虽然脾气暴躁，但千万不要忘记，憎恶可能是最勇敢的精灵，无所畏惧和犹豫。故事是通过摔跤来获得的。



除了“决定”行动之外，当你使用一个至少含有 1 个升级的精灵行动时少支付 1 毅力指示物。如果决定也被使用，则累计减免 2 个毅力指示物。



爱，衷心的火焰，依恋

爱是温暖的拥抱，炽热的激情和灵感，是连接孤独灵魂的不可动摇的桥梁，是缔结一生的纽带。

爱是伴随着感情和崇拜的，同时也是勇敢的勇气。就像一束光穿透最黑暗的云层，爱可以高效率地将起源的力量集中在由极乐能量强化的领域上，但这样做会使其疲惫不堪，无法在其他领土上施加意向。



当“爱”使用其吸收能力时，每有 1 个相邻的要塞，就从供应堆获得额外 1 毅力指示物。





恶意，刻薄，自我保护

怨恨是所有精灵中最愚蠢和最骄傲的。它确信其他人显然不值得统治内部世界，而且所有的内部世界都应该落入其能力之爪中。恶意天性卑鄙，甚至对其同伴“晦暗的精灵”也大肆抨击。怪不得这种情绪自私和不喜欢聚集在它的旗帜下，甚至自我痴迷的自恋。。恶意是个利己主义者，但也是自我保护的精神，他确切地知道，一个人如果不首先保护自己，就不可能取得任何成就。



当该精灵在一个边境区域时，“恶意”可以“平息”相邻三位体内的任意一张对手情感卡。该精灵在一个领域区域时可以平息任何2个相邻边境槽的对手情感。



同理心，仁慈的治疗者，无私

同理心是一个善良、温柔、充满爱心的家伙，当精灵之间的竞争已经摧残了太多的内在世界时，他就产生了。同理心虽然温柔而真诚，但它可能是 Cerebria 居民中最值得尊敬的精灵，因为它深切地关心他们的福祉，照顾他们的伤口，尽可能地减轻他们的伤亡和痛苦。“同理心”倾向于完全无私，危险地耗尽自己来帮助他人。它的同情心通常是善良、仁慈，甚至是所有情感中最善良的：纯洁。



与“同理心”相邻或是在“同理心”所在区域的极乐情感卡不能被“平息”。



焦虑，黑暗收割者，警惕

播下黑暗的小种子，慢慢地培育它们充分成长，直到所有五界落入晦暗——这就是焦虑传播其黑暗影响的方式。自从焦虑来到 Cerebria 以来，极乐精灵就一直在不断地感受着它的存在，就像一个幽灵一样。你只能从你的眼角看到。

它唤醒的情感讲述了感到完全孤独和无助的故事，被剥夺了所有的幸福，只剩下内心的空虚——也就是遇到一些焦虑最强的仆人，寂寞和疑虑。

焦虑是一种怪诞的精灵，也是一种不断警惕的灵魂，对其他灵魂的变化保持警惕，并注意可能威胁到大脑的危险。



不从手上调用一张情感卡。“焦虑”可以通过使用“调用”行动来调用公共供应堆的 Bleakness (惨淡) 情感卡。主版图上可放置的 Bleakness (惨淡) 情感卡最大上限是 6 张。



和谐，审慎，静止

静思、自我发现和永无止尽地学习——这些都是和谐的最重要的价值。平静明亮，它教导我们实现我们自我价值和潜力是至关重要的，正如不断扩展我们理解的视野一样。和谐是一种平静和善于观察的精神，但有时这种强烈的内在关注使它静止到不活动的地步，使它与其他的失去联系，也失去了在 Cerebria 发生的事情。“和谐”促进了内心世界的宁静和自信等情绪，但也赢得了尊严的尊重，这是所有情感中最值得尊敬的一种。



当弃掉一张牌来放置一个环境指示物时，“和谐”可以弃掉一张额外卡牌来额外放置一个指示物。被放置的指示物可以是任何颜色，忽略弃置卡牌的环境类型。



不对称精灵版图

欢乐
DELIGHT

每块精灵版图的 B 面都具有一组特定于每个精灵的行动升级变体。如果你的团队已经熟悉 Cerebria 并在寻找更多变体，我们建议你使用 B 面的不对称精灵版图。

在不对称版图上，每个行动依旧具有 3 个升级；某些特定精灵行动升级替代了原始的升级。有时升级的效果是一样的，但费用不一样。

在这一章节中，我们将详细说明“B”面的所有特定升级。

爱 LOVE

移动

超越：费用为 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。



拥抱 (+1 毅力指示物)：如果你结束移动时与一个极乐情感卡相邻，你可以将 1 本质指示物放到该情感上，替代“决定”。

调用



建立联系：如果你调用的情感卡相邻区域有一个极乐情感卡，你可以从公共供应堆拿取所需本质指示物来放置而非使用你自己的。替代“内在潜力”。

相邻：每个情感槽都有 2 个相邻的其他情感槽。正常来说，同一领域的 2 个情感槽彼此相邻。

平息



主场 (+1 毅力指示物)：如果你平息一个与极乐要塞相邻的领域内的情感槽，获得 1 渴望。替代“熄灭”。

强化



看不透的黑暗 (无额外费用)：你可以在对手控制的领域执行增强行动（但只能是在要塞地点还是空置时才能这样做。替代“提高”。

夷平：支付 3 毅力指示物而非 1 渴望和 1 毅力指示物。



驻防 (+1 渴望)：当你建造一个要塞（在一个空置地点）时，你可以执行一个奖励行动，该行动是将一张情感卡调用到新要塞所在领域的空置卡槽上。该奖励行动遵循所有调用的规则（你能解锁或升级这个行动，你为此支付毅力指示物，你也能使用升级）。即使你的精灵在边境上，这张情感卡也能被调用到领域内。替代“决定”。

增强



放晴 (无额外费用)：在这个增强行动后，你可以使用与所弃温和情感卡的环境图标对应的指示物来解锁或升级你的一个精灵行动。替代“通道能力”。

移动



推 (+1 毅力指示物)：你可以在移动后停留在对手精灵所在区域。如果你这样做，将对手的精灵移动一个相邻精灵区域（你可以选择一个被你队友占领的区域）。替代“克服”。

调用



召唤 (+1 毅力指示物)：不从你手上调用一张牌，改为调用你牌库顶的那张牌。替代“援助”。

平息



净化之光 (+1 毅力指示物)：你可以平息那些不相邻的情感卡。如果你这样做，弃掉展示的那张牌。替代“熄灭”。

增强



欣赏 (+1 毅力指示物)：在这个增强行动后，抓取 2 张牌，保留其中一张并弃掉另一张。替代“通道能力”。
同理心
EMPATHY

移动

超越：费用为 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。



斗转星移 (+1 毅力指示物)：不进行移动，改为将你的精灵与任何一个其他精灵互换地点。你不能以此法停留在对手精灵所在地点，除非你拥有“克服”升级。替代“决定”。

调用



分享就是关怀 (+2 毅力指示物)：你可以给予情感卡额外 1 个初始本质指示物。这个本质指示物来自你的精灵版图。替代“加强”。



动机 (+3 毅力指示物)：在你执行这个调用行动后，获得 1 渴望指示物。替代“内在潜力”。

平息



转换 (无额外费用)：如果你通过此强化行动移除一个晦暗情感卡的最后一个本质指示物，获得 1 本质指示物。替代“决定”。

强化



安全感 (无额外费用)：在你执行这个强化行动后，获得 1 本质指示物。替代“抹平”。

增强

情感迸发：无额外费用。

和谐 HARMONY

移动



飞翔 (+1 毅力指示物)：移动至多 2 格，替代“匆忙”。

克服：支付 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。

调用



欣赏 (+1 毅力指示物)：在这个调用行动之后，你抓取一张牌。替代“加强”。

平息



抑制 (+1 渴望)：你可以从该平息行动中移除至多 2 个额外本质指示物。替代“征服”。



情绪周期 (无额外费用)：如果你用此平息行动移除一张晦暗情感卡的最后一个本质指示物，抓取 1 张牌，替代“决定”。

强化



与起源协调 (+1 毅力指示物, +1 渴望)：只有当你的团队 (极乐) 已经在要塞地点拥有一个次要碎片时，你才能使用该升级。将该碎片移动本体。(移除 +1 强度标记并重新计算领域控制权)。替代“高呼”。

注意：即使这个领域被你的对手控制，你也可以使用这个升级。

增强



紧急援助 (+1 毅力指示物)：在增强一张情感卡之前，你可以支付此费用来将你的精灵模型移到与该情感卡相邻的地点，即使该相邻地点已被对手占据。替代“情感迸发”。

憎恶 HATRED

移动



前冲 (+1 毅力指示物)：移动至多 2 格，替代“匆忙”。



野火 (+1 渴望, +3 毅力指示物)：如果你移动停在极乐情感的旁边，你可以移除该情感卡上的 1 个本质指示物。这不是一个平息行动。替代“决定”。

调用



涌动 (+1 毅力指示物)：在执行完这个调用行动后，抓取 1 张牌。替代“加强”。

平息



击退 (无额外费用)：当你对一个领域槽内的晦暗要塞使用平息行动时，获得 2 毅力指示物。替代“决定”。

强化



涌动 (+1 毅力指示物)：在这个强化行动后，抓取 1 张牌。替代“高呼”。

夷平：费用为 4 毅力指示物而非 1 毅力 +1 渴望。

增强



涌动 (+1 毅力指示物)：在这个增强行动后，抓取 1 张牌。替代“通道能力”。

痛苦 MISERY

移动

克服：费用为 0 毅力而非 1 毅力。



欺诈 (+1 毅力指示物)：不进行移动，改为将你的精灵与任何一个其他精灵互换地点。你不能以此法停留在对手精灵所在地点，除非你拥有“克服”升级。替代“决定”。

调用



耗尽 (无额外费用)：在这个平息行动后，从相邻且至少含有 2 个毅力指示物的起源圆盘拿取 1 毅力指示物 (不触发圆盘奖励)。替代“决定”。

强化



高呼：费用为 2 毅力而非 1 毅力。



耗尽 (无额外费用)：在这个强化行动后，从相邻且至少含有 2 个毅力指示物的起源圆盘拿取 1 毅力指示物 (不触发圆盘奖励)。替代“决定”。

增强



消化 (无额外费用)：在这个增强行动后，你可以使用一个与所弃置温和情感卡相同的一个环境指示物来解锁或升级你的一个精灵行动。替代“通道能力”。



耗尽 (无额外费用)：在这个强化行动后，从相邻且至少含有 2 个毅力指示物的起源圆盘拿取 1 毅力指示物 (不触发圆盘奖励)。替代“决定”。

恶意 MALICE

移动



推 (+1 毅力指示物)： 你可以在移动后停留在对手精灵所在区域。如果你这样做，将对手的精灵移动一个相邻精灵区域（你可以选择一个被你队友占领的区域）。替代“克服”。

调用



召唤 (+1 毅力指示物)： 不从你手上调用一张牌，改为调用你牌库顶的那张牌。替代“加强”。

平息

熄灭： 支付 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。



根除 (+2 毅力指示物, +1 渴望)： 在平息行动中移除至多 2 个额外本质指示物。可以通过征服来组合。替代“决定”。

强化



全为我 (无额外费用)： 在这个强化行动后，获得 1 本质指示物。替代“高呼”。

增强

通道能力： 支付 2 毅力指示物而非 1 渴望指示物。

情感迸发： 支付 0 毅力指示物而非 1 毅力指示物。

焦虑 ANXIETY

移动



飞行 (+1 毅力指示物)： 移动至多 2 格，替代“匆忙”。



来自阴影 (无额外费用)： 将你的精灵模型移到与 Bleakness (惨淡) 相邻的任意一个区域，然后获得 2 毅力指示物。你不能停留在对手精灵所在区域除非你已经有克服升级。替代“决定”。

调用

支持： 支付 3 毅力指示物来代替支付 1 渴望指示物。



黑暗的种子 (+1 毅力指示物)： 即使你不与该卡槽相邻，你也可以调用 Bleakness (惨淡) 情感卡到任意一个空置卡槽。替代“内在潜力”。

平息



吞食 (无额外费用)： 在这个平息行动后，你可以使用一个与平息情感卡匹配的环境颜色来解锁或升级你的一个精灵行动。替代“熄灭”。

强化



调谐起源 (+1 毅力指示物, +1 渴望)： 你只能在你的团队 (晦暗) 已经拥有一个次要碎片在要塞地点时使用这个升级。移动该碎片到本体区域。(移除 +1 强化标记并重新计算领域的控制权)。替代“抹平”。

注意： 即使这个领域被你的对手控制，你也能使用这个升级。

增强



黑暗蔓延 (无额外费用)： 增强一个相邻 Bleakness (惨淡) 情感卡为你手上一张温和情感卡的强化版本。Bleakness (惨淡) 必须满足强烈情感的增强门槛。弃掉你手上的那张温和情感卡。替换“通道能力”。

精灵特定起始牌库

爱 LOVE

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

欢乐 DELIGHT

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

同情 EMPATHY

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

和谐 HARMONY

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

憎恶 HATRED

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

痛苦 MISERY

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

恶意 MALICE

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

焦虑 ANXIETY

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



情感卡能力

每张情感卡都有一种影响游戏进程的能力。某些能力只会在该情感卡放置进场时结算，而其他能力则是持续能力且会因特定状况而触发。

一张情感卡不能拥有超过一个以上的强度指示物，并且在一张情感卡上的最高强度奖励为 6。

温和情绪卡是因为被调用时而进场。强烈情感卡是因为温和情感被增强时而更换进场的。

图标词汇表

晦暗图标

公用图标

极乐图标

	晦暗本质指示物		毅力指示物		极乐本质指示物
	使用晦暗吸收能力		支付渴望指示物		使用极乐吸收能力
	晦暗精灵		获得渴望指示物		极乐精灵
	晦暗隐藏愿望卡		公共愿望卡		极乐隐藏愿望卡
	晦暗情感卡		支付毅力指示物		极乐情感卡
	弃掉情感卡		意向点数		弃掉情感卡
	晦暗温和情感卡		起源圆盘		极乐温和情感卡
	晦暗强烈情感卡		圆盘奖励		极乐强烈情感卡
	晦暗强度指示物		主版图		极乐强度指示物
	晦暗情感本质指示物区域		三位体		极乐情感本质指示物区域
	晦暗环境指示物		领域		极乐环境指示物
	红色环境		环境		红色环境
	黄色环境		将情感卡放到场上时		黄色环境
	绿色环境		获得一个行动		绿色环境
	绿色环境		扩展到相邻区域		绿色环境
	增强		妨碍		增强
	晦暗次要强度碎片		移动		极乐次要强度碎片
	晦暗主要强度碎片		放置		极乐主要强度碎片
	晦暗封盖强度碎片		移除		极乐封盖强度碎片