



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

CEREBRIA (1-6 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler stellen Geister dar, die mithilfe von Emotionen um die Kontrolle der 5 Reiche der Identität kämpfen. Dies führt zu Selbsterkenntnis, die bleibende Eindrücke in Cerebria hinterlassen wird. Es gewinnt das einflussreichste Team: Ekstase, Gram oder Balance.

SPIELAUFBAU

→ Siehe Seiten 6-7 in der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Ambition:

Ambitionsmarker liegen auf dem Teamtableau und stellen eine **gemeinsame Ressource** für das Team dar. Sie können durch eine **freie Aktion** am Ende eines Zuges erlangt werden.

Siehe Ende eines Zuges (Spielablauf)

→ Angrenzend:

Steht der Geist **auf einem Grenzfeld**, so ist nur **die mittlere Karte** benachbart. Steht der Geist **in einem Reich**, sind die beiden Karten **innerhalb des Reichs** benachbart.

→ Emotionen & Intensität:

Handkarten stellen **Emotionen** dar. Ein **Essenzmarker** (Glasstein) gibt die **Intensität** der ausgespielten Emotion an.

*Die verschiedenen **Essenzmarker** einer Karte werden **nicht addiert** – es zählt immer nur der **höchste Wert!***

→ Essenzmarker:

Die Essenz bestimmt die **Intensität einer Emotion**.

*Siehe **Emotionen & Intensität** (Schlüsselbegriff)*

→ Grenzen & Grenzkontrolle:

Es gibt **5 Grenzen** zwischen den Reichen. Jede Grenze besteht aus einem **Tripple von Emotionsplätzen**. Besitzt ein Team die **stärkste Intensität im Tripple**, so kontrolliert es die Grenze.

*Siehe **Emotionen & Intensität** (Schlüsselbegriff)*

→ Identität & Fragmente:

Fragmente im Urquell. Sie werden auch für Festungen verwendet. Sie sind die Siegpunktequelle für die Endwertung. Der Turm im Urquell ist die Identität.

→ Karten ablegen:

Karten werden verdeckt unter ihren jeweiligen Stapel abgelegt.

→ Reiche & Reichskontrolle:

Es gibt **5 Reiche** in Cerebria. Jedes Reich besteht aus **4 Emotionsplätzen** (2 innerhalb des Reichs und 2 auf seinen Grenzen) sowie einem **Festungsort**. Besitzt ein Team die **stärkste**

Intensität in einem Reich, so kontrolliert es dieses.

Emotionen blocken:** Karten **innerhalb der Reiche** können **Karten auf danebenliegenden Grenzen blockieren!** Diese **haben dann keine Auswirkungen mehr auf die Reichskontrolle!

***Festungen zählen zur Intensität in einem Reich** dazu.*

*Siehe **Emotionen & Intensität** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Reichsaktionen***

→ **Sehnsüchte** (gemeinsame und geheime):
Es gilt jede Runde sowohl eine gemeinsame Sehnsucht, als auch eine geheime Sehnsucht pro Team zu erreichen.

→ Urquell:

Der Urquell ist das Rad in der Mitte. Die 5 Schalen darauf sind die Sphären. **Sobald eine Schale geleert wird**, erfolgt eine Selbsterkenntnis.

*Siehe **Selbsterkenntnis***

→ Willenspunkte (WP):

Kristalle – die Währung in Cerebria.

SPIELABLAUF

*Es gibt **keine Spielrunden**. Die Spieler sind in der **Reihenfolge ihrer Marker** am Zug, bis das Spiel endet.*

ZUG DER SPIELER

→ **3 Geist- oder Reichsaktionen** (mit Marker festgehalten).

→ Absorbieren-Fähigkeit (1x pro Zug, Marker umdrehen).

→ 3 Ambitions-Fähigkeiten (vor oder nach einer Hauptaktion).

*Siehe **Aktionen**
Siehe **Absorbieren** (Freie Aktionen)*

ENDE EINES ZUGES

→ Erhalte 1 Ambitionen-Marker **oder** 2 Emotions-Karten

→ Hast Du **keine** WP? Erhalte 1 WP.

→ Reaktiviere deinen Absorbieren-Marker (falls genutzt).

AKTIONEN

Ein Spieler kann aus **5 Geist-** und **5 Reichsaktionen** wählen. Dieselbe Aktion kann auch **mehrmals** ausgeführt werden. Aktionen können mithilfe von Aurazeichen **freigeschaltet** und **verbessert** werden.

AURAZEICHEN

Aurazeichen ganz links schalten die jeweilige **Grundaktion** frei. Aurazeichen auf den restlichen Feldern einer Zeile schalten **Verbesserungen** der Grundaktion frei.

*Du kannst Aktionen nur dann nutzen, wenn die **Grundaktion** (**jeweils ganz links**) mit Aurazeichen **freigeschaltet** ist!*

AURAZEICHEN PLATZIEREN

Bevor Du eine Geistaktion ausführst, kannst Du **1 Emotionskarte** für ein **entsprechendes Aurazeichen** von deiner Hand abwerfen. Das Aurazeichen kannst Du der zuvor gewählten Geistaktion **an beliebiger Stelle** hinzufügen.

*Pro Aktion ist nur **1 Aurazeichen einer Farbe** erlaubt!*

*Eine Geistaktion, die **nicht freigeschaltet** ist, kann auch **nicht verbessert** werden. Du kannst auch eine Aktion wählen, die Du so erst freischaltest.*

GEISTFÄHIGKEITEN

*Diese Aktion wird im einfachen Spiel **nicht** verwendet!*

GEISTAKTIONEN

***Emotionen verstärken** (Empower) wird im einfachen Spiel **nicht** verwendet!*

*Wenn Du eine **Geistaktion** spielst, kannst Du **optional beliebig viele** freigeschaltete Verbesserungen nutzen.*

[1] GEIST BEWEGEN (MOVE) (1 WP)

Bewege deinen Geist **1 Feld** entlang des Weges. Du darfst auf einem Feld mit einem gegnerischen Geist **nicht** stehen bleiben.

VERBESSERUNGEN

→ **Verbesserung 1: „Eilen“** (1WP):
+1 Reichweite (nur 1x). Felder mit gegnerischen Geistern dürfen **passiert** werden.

→ **Verbesserung 2: „Überwinden“** (1WP):
Du darfst auf einem Feld mit einem gegnerischen Geist stehen bleiben.

→ **Verbesserung 3: „Entschlossenheit“** (-1WP):
Die Kosten der Aktion werden insgesamt um 1WP reduziert.

[2] EMOTION ERZEUGEN (INVOKE) (2 WP)

Spiele **1 Emotionskarte** von deiner Hand auf ein leeres Kartenfeld angrenzend zu deinem Geist. Lege dann **1 Essenzmarker** auf das markierte Essenzfeld der Karte.

VERBESSERUNGEN

→ **Verbesserung 1: „Steigern“** (1 Ambition):
Statte die Emotion mit einem **zusätzlichen Essenzmarker** aus dem **allgemeinen Vorrat** aus.

→ **Verbesserung 2: „Vitalität“** (2 WP):
Nehme den **Essenzmarker** aus dem **allgemeinen Vorrat** (statt von deinem Geisttableau).

→ **Verbesserung 3: „Entschlossenheit“** (-1WP):
Die Kosten der Aktion werden insgesamt um 1WP reduziert.

*Jede Emotion hat eine Fähigkeit. Einige werden ausgelöst, **sobald die Emotion ausgespielt wird** (lila Pfeil).*

*Hast Du **weder Essenzmarker noch die Verbesserung 2** (**Vitalität**), kannst Du diese Aktion **nicht** durchführen!*

*Siehe **Angrenzend** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Emotionen & Intensität** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Grenzen & Grenzkontrolle** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Reiche & Reichskontrolle** (Schlüsselbegriff)*

[3] EMOTIONEN TILGEN (QUELL) (2 WP + 1 AMB.)

Entferne den **am weitesten rechts liegenden Essenzmarker** einer gegnerischen Emotion, **angrenzend** zu deinem Geist.

*Entfernst Du den **letzten** Essenzmarker, wird die Emotion anschließend **abgelegt**.*

*Du musst eine **Emotion derselben Farbe** auf deiner Hand vorzeigen, um eine Essenz von einer gegnerischen Emotion zu entfernen!*

***Start-Emotionen** haben keine Farbe. Du musst in diesem Fall eine Handkarte **beliebiger Farbe** vorzeigen. Abgelegte Start-Emotionen werden **aus dem Spiel entfernt**.*

VERBESSERUNGEN

→ **Verbesserung 1: „Unterdrücken“** (2 WP):
Entferne **einmalig** 1 weitere Essenz von der Emotion.

→ **Verbesserung 2: „Auslösen“** (1 WP):
Du musst keine Karte vorzeigen.

*Du kannst durch **Auslösen** sogar **ohne Handkarten** tilgen.*

→ **Verbesserung 3: „Entschlossenheit“** (-1WP):
Die Kosten der Aktion werden insgesamt um 1WP reduziert.

*Siehe **Angrenzend** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Essenzmarker** (Schlüsselbegriff)
Siehe **Karten ablegen** (Schlüsselbegriff)*

[4] BEFESTIGEN (FORTIFY) (3WP)

Platziere ein **kleines Fragment** auf einem Festungsfeld. Dein Geist muss sich auf einem der **3 angrenzenden Felder** befinden.

Voraussetzungen: Das **Festungsfeld** muss **frei** sein und das **Reich nicht** unter **gegnerischer Kontrolle!**

VERBESSERUNGEN

→ **Verbesserung 1: „Erheben“** (1 Ambition): Ersetze dein **bereits vorhandenes kleines Fragment** durch ein **großes Fragment**.

Nur möglich, sofern große Fragmente noch vorhanden sind.

Das Reich darf **nicht** vom Gegner kontrolliert werden! Diese Verbesserung kann **nicht gemeinsam mit der Grundaktion** (Platzieren eines kleinen Fragments) durchgeführt werden!

Platziere einen **+1 Intensitätsmarker** für ein **kleines Fragment** oder ein **+2 Intensitätsmarker** für ein **großes Fragment** neben dem Festungsfeld.

→ **Verbesserung 2: „Einreißen“** (1 WP + 1 Ambition): **Entferne** ein angrenzendes gegnerisches **kleines Fragment** bzw. ersetze ein angrenzendes gegnerisches **großes Fragment** durch ein gegnerisches **kleines Fragment**. Anschließend erhältst Du eine **zusätzliche Aktion!**

„**Einreißen**“ kann in einem Reich **unter gegnerischer Kontrolle durchgeführt** werden!

Hat der Gegner **keine** kleinen Fragmente mehr in seinem Vorrat, kannst Du seine großen Fragmente nicht mehr einreißen.

→ **Verbesserung 3: „Entschlossenheit“** (-1WP): Die Kosten der Aktion werden insgesamt um 1WP reduziert.

*Siehe Angrenzend (Schlüsselbegriff)
Siehe Identität & Fragmente (Schlüsselbegriff)
Siehe Reich & Reichskontrolle (Schlüsselbegriff)
Siehe Selbsterkenntnis (Wertung)*

[5] EMOTIONEN VERSTÄRKEN (EMPOWER) (3 WP)

Diese Aktion wird im einfachen Spiel nicht verwendet!

Wähle eine angrenzende schwache Emotion. Die gewählte Emotion muss den Mindestwert an Essenz zum Verstärken erreicht haben (Symbol neben der Intensität).

→ Ersetze die schwache Emotion mit ihrer starken Version

(rechts auf der Karte angegeben).

→ Jegliche Essenz der schwachen Emotion wird auf die starke Emotion übertragen.

→ Alle anderen Marker werden abgelegt.

Jede Emotion hat eine Fähigkeit. Einige werden ausgelöst, sobald die Emotion ausgespielt wird (lila Pfeil).

VERBESSERUNGEN

→ **Verbesserung 1: „Gesammelte Stärke“** (1 Ambition): Füge der schwachen Emotion vor der Verstärkung 1 Essenzmarker **aus dem allgemeinen Vorrat** hinzu.

→ **Verbesserung 2: „Gefühlsausbruch“** (1 WP): Die schwache Emotion muss **nicht mehr angrenzend** sein.

→ **Verbesserung 3: „Entschlossenheit“** (-1WP): Die Kosten der Aktion werden insgesamt um 1WP reduziert.

REICHSAKTIONEN

Du kannst jederzeit alle Reichsaktionen auf dem Spielbrett nutzen, ungeachtet deiner Position oder Reichskontrolle.

Jede Reichsaktion kostet 1 WP weniger, wenn Du das Reich kontrollierst.

[6] ANTRIEBSTAL (1WP / OWP MIT KONTROLLE)

→ Erhalte **4 WP** aus dem **allgemeinen Vorrat**.

[7] REIZFELD (1WP / OWP MIT REICHSKONTROLLE)

→ Ziehe **1 Emotion**.

→ **Optional:** Ziehe **beliebig viele weitere Emotionen** für jeweils +2 WP.

Die oberste Karte des Nachziehstapels liegt immer offen aus.

[8] WUNSCHLAND (1WP / OWP MIT KONTROLLE)

→ Platziere **1 Essenz** auf einer **angrenzenden** Emotion.

→ **Optional:** Platziere **beliebig viele weitere Essenzen** für jeweils +1 WP.

Siehe Angrenzend (Schlüsselbegriff)

[9] WERTEBAUM (1WP / OWP MIT KONTROLLE)

→ Wandle beliebig viele WP in Essenzen um.

[10] GEDANKENNETZ (2WP / 1WP MIT KONTROLLE)

→ Verschiebe **1 Emotion deines Teams** inkl. Essenzen auf ein **an dich angrenzendes** Feld.

Siehe Angrenzend (Schlüsselbegriff)

FREIE AKTIONEN

AMBITIONSFÄHIGKEITEN

Vor oder nach deinen 3 Aktionen darfst Du die Abitionsfähigkeiten deines Teams **je 1x in deinem Zug** nutzen.

Diese Fähigkeiten nutzen die „Ambitionsmarker“. Diese werden bei Gebrauch erschöpft. Ambitionsmarker sind eine Team-Ressource. Das Maximum liegt bei 3 Ambitionsmarkern.

01. Zahle **1 Ambitionsmarker** und erhalte ein **beliebiges Aurozeichen**. Schalte so eine Aktion bzw. eine Verbesserung frei.

Siehe Aurozeichen

02. Zahle **1 Ambitionsmarker** und drehe den **Urquell** einen Schritt im Uhrzeigersinn.

03. Zahle **2 Ambitionsmarker** für **1 zusätzliche Aktion** in deinem Zug.

ABSORBIEREN

Nur 1x pro Zug (Marker umdrehen). Nicht im 1. Zug der Partie!

01. Nimm **2 WP** aus einer **angrenzenden** Sphäre.

Reich = 1 Sphäre, Grenze = 2 Sphären.

02. Nimm **+1 WP** für jede **angrenzende Grenze** unter deiner Kontrolle.

Reich = bis zu 2 Grenzen, Grenze = 1 Grenze.

03. Erhalte den **Sphärenbonus** (auf dem Urquell abgebildet).

→ **Humility (Demut):** +1 Essenzmarker.

→ **Diligence (Sorgfalt):** +2 WP aus dem allgemeinen Vorrat.

→ **Knowledge (Wissen):** +1 beliebiges Aurozeichen.

→ **Creativity (Kreativität):** +1 Emotionskarte.

→ **Commitment (Hingabe):** Zahle 1 WP und erhalte 1 Ambitionsmarker.

04. Ist die Sphäre leer, wird eine **Selbsterkenntnis** ausgelöst.

05. Drehe den **Urquell** einen Schritt im Uhrzeigersinn.

*Siehe Angrenzend (Schlüsselbegriff)
Siehe Grenzen & Grenzkontrolle (Schlüsselbegriff)
Siehe Urquell (Schlüsselbegriff)
Siehe Aurozeichen
Siehe Selbsterkenntnis*

VORSÄTZE

Vorsätze sind **Mini-Ziele** auf dem Team-Tableau. Das erste erreichte Ziel einer Runde gibt 1 Punkt, jedes weitere 2 Punkte.

SELBSTERKENNTNIS (WERTUNG):

01. Überprüfe die **aktuellen Sehnsüchte** (gemeinsam und geheim).

02. Platziere ggfs. **eigene Fragmente** in der Identität:

→ **1 Sehnsucht** erfüllt => platziere ein **kleines Fragment**.

→ **2 Sehnsüchte** erfüllt => platziere ein **großes Fragment**.

*Muss ein Team ein **Fragment** einsetzen, das es nicht mehr besitzt, platziert es seinen **Schlussstein** (nach allen anderen Fragmenten dieses Zuges inkl. Festungen) und **beendet das Spiel**.*

03. Wähle **neue Sehnsüchte:**

→ Das gegnerische Team hat ein **großes Fragment** in der Identität platziert? Werft eine **gemeinsame Sehnsucht** ab.

→ Hat dein Team kein Fragment hinzugefügt? Wählt die neue geheime Sehnsucht aus den **obersten 3 Karten** eures Stapels.

→ Ansonsten ist die **neue geheime Sehnsucht** die **oberste Karte** des Stapels.

Die geheime Sehnsucht darf nicht der aktuellen gemeinsamen Sehnsucht entsprechen!

04. Ergänze die an die leere Sphäre angrenzende **Festung** zur Identität, falls vorhanden.

Nur dann, wenn die Festung in der aktuellen Runde weder gebaut noch erhoben wurde!

05. Fülle die **leere Sphäre** mit **7 WP**.

06. Drehe den **Urquell** einen Schritt im Uhrzeigersinn.

SPIELLENDE

Es gibt **3 Möglichkeiten** das Spiel zu beenden:

01. Es sind keine **gemeinsame Sehnsüchte** übrig.

02. Ein Team bekäme infolge der **Selbsterkenntnis** ein kleines oder großes Fragment, das es jedoch nicht mehr besitzt.

→ Das Team fügt dann sein **Schlussfragment** nach allen anderen Fragmenten hinzu.

03. Ein Team hat **mindestens 20 Punkte** auf dem Kreis der Vorsätze (Expertenspiel).

ENDWERTUNG

→ 3 Punkte für jedes **kleine Fragment**.

→ 5 Punkte für jedes **große Fragment**.

→ 4 Punkte für das **Schlussfragment** (sofern vorhanden).

→ Punkte auf dem **Kreis der Vorsätze**.

***Gleichstand:** Das **Schlussfragment** (sofern vorhanden) bestimmt den Gewinner. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.*