



CIRCADIA



Du bist ein Führer der Traumwege und hast die Aufgabe, den geflügelten Bären des wilden Waldes, den verwurzelten Axolotl des unruhigen Flusses und die Wolkengans des hohen Nebels zurück in ihre Habitate zu bringen.

Indem du die Kräfte der Geistwesen zu harmonischen Zusammenkünften verwebst, stellst du ihre Verbindung zu den Lebensräumen wieder her. Doch nur der Führer, der Circadia am meisten ins Gleichgewicht bringt, wird als Hüter des ewigen Kreislaufs in Erinnerung bleiben.



36 HABITAT-KARTEN

18 TAG (6 PRO HABITAT)

18 NACHT (6 PRO HABITAT)



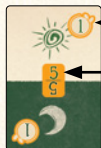
VORDER-
SEITE



PUNKTE

WERT

RÜCK-
SEITE



PUNKTE

WERT



144 GEISTWESEN-KARTEN

48 BÄR

48 AXOLOTL

48 GANS

WERTE PRO
GEISTWESEN



(WALD)



(FLUSS)



(NEBEL)

1 ▶ 17x

2 ▶ 13x

3 ▶ 8x

4 ▶ 6x

5 ▶ 4x

SPIELAUFBAU


1) Mischt die **Tag- und Nacht-Habitat-Karten** nach Habitaten getrennt und bildet für jedes Habitat 1 verdeckten Stapel. Platziert die 3 Stapel untereinander, sodass sie eine Spalte bilden. Deckt jeweils die 3 obersten Karten von jedem Stapel auf und legt sie in einer Reihe neben ihren jeweiligen Stapel.

2) Mischt alle **Geistwesen-Karten** zusammen und bildet daraus einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht die obersten 5 Karten von diesem Stapel und legt sie offen in Reihe neben den Stapel, um die offene Auslage zu bilden.

3) Teilt jedem Spieler 5 **Geistwesen-Karten** aus. Dies ist eure Starthand. Der jüngste Spieler beginnt.



ZIEL DES SPIELS

Spielt eure Geistwesen-Karten so aus, dass ihr Sets mit denselben Kreaturen sammelt, um Habitat-Karten zu beanspruchen und so Gleichgewichtspunkte () zu erhalten.

Sobald ein Spieler 15 Punkte hat, wird das Spielende ausgelöst. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels hat gewonnen!

SPIELABLAUF

Während deines Zuges führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch. Wenn du mit deinem Zug fertig bist, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und so weiter.

1. GEISTWESEN SPIELEN

2. HABITATE BEANSPRUCHEN

3. GEISTWESEN ZIEHEN

1. GEISTWESEN SPIELEN

Spiele mindestens 1 Geistwesen-Karte von deiner Hand in ein neues oder bereits existierendes Set in deinem Spielbereich. Du darfst beliebig viele Karten von BELIEBIGEN Geistwesen-Arten spielen, solange diese **denselben Wert** haben.

-> Du darfst **bis zu 3 Sets** Geistwesens gleichzeitig in deinem Spielbereich haben.

-> Du darfst **mehr als 1 Set** von derselben Geistwesen-Art haben.

IMMER WENN du Geistwesen-Karten in **EIN EXISTIERENDES SET** spielst:

- Sie müssen von derselben Geistwesen-Art wie das Set sein.

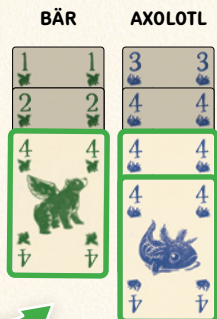
UND

- Ihre **Werte müssen gleich wie oder größer als** die letzte Karte in diesem Set sein.

Falls du bereits 3 Sets hast und nicht mindestens 1 Karte in eines dieser Sets spielen kannst, MUSST du alle Karten aus einem Set in deinem Spielbereich ablegen und ein neues Set beginnen.

Hinweis: Du darfst jederzeit freiwillig beliebig viele Sets aus deinem Spielbereich ablegen, um neue Sets zu beginnen.

Beispiel 1: Luis entscheidet sich, alle Karten mit Wert 4 von seiner Hand zu spielen. Er hat bereits ein Set Bären und ein Set Axolotls. Er kann jede Karte zum entsprechenden Set hinzufügen, da in jedem Set die letzte Karte gleich oder größer des Wertes der Karten ist, die er spielen möchte.



Beispiel 2: Sarina hat nur Karten mit dem Wert 1 auf ihrer Hand. Sie entscheidet sich, ein neues Set mit Bären zu beginnen, aber sie kann die Gänse-Karten nicht ihrem bestehenden Set hinzufügen, da deren letzte Karte den Wert 2 hat. Sie könnte ihr Gänse- oder Axolotl-Set ablegen, um ein neues Set zu beginnen, aber sie zieht es vor, die größeren Sets nicht anzurühren.



2. HABITATE BEANSPRUCHEN

Du kannst eine offene Habitat-Karte aus einer der Reihen beanspruchen ODER eine verdeckte Habitat-Karte vom Stapel, FALLS du ein gültiges Set hast. Ein Set ist gültig, wenn folgende beiden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Anzahl der Geistwesen-Karten in einem deiner Sets entspricht **mindestens dem Wert** einer passenden Habitat-Karte.

UND

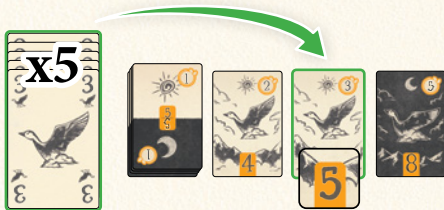
- Du hast diesem Set im aktuellen Zug mindestens 1 Geistwesen-Karte hinzugefügt.

Die erste Karte, die du beanspruchen kannst, kann entweder eine Tag- oder eine Nachtkarte sein (offen) oder die oberste Karte von einem Stapel (verdeckt). Ab deiner zweiten Karte musst du die **Tag/Nacht-Sequenz** beachten (siehe nächste Seite).

IMMER WENN DU eine Habitat-Karte beanspruchst:

- Du MUSST alle Karten des entsprechenden gültigen Sets ablegen.
- Lege dann die Habitat-Karte vor dich, wobei du eine EINZIGE Reihe von links nach rechts bildest. Jede Habitat-Karte, die du beanspruchst, wird ans Ende dieser Reihe gelegt.
 - > Eine offene Habitat-Karte aus einer Reihe, bleibt offen.
 - > Eine verdeckte Habitat-Karte von einem Stapel bleibt verdeckt.

Beispiel: Sarina hat in diesem Zug Gänse-Karten gespielt und hat 5 Karten in ihrem Set. Sie legt das gesamte Set ab und beansprucht das Nebel-Habitat mit dem Wert 5.



Hinweis: Man darf im selben Zug mehrere Habitat-Karten beanspruchen. Für JEDE Habitat-Karte, die du beanspruchst MUSST du ein gültiges Set ablegen.

NACHDEM DU EINE ODER MEHRERE Habitat-Karten beansprucht hast:

Fülle alle leeren Plätze in den Reihen aus den entsprechenden Stapeln wieder auf, sodass jede Reihe wieder 3 Karten enthält.

TAG / NACHT-SEQUENZ

Tag- und Nacht-Karten in deiner Habitat-Reihe MÜSSEN sich immer abwechseln.



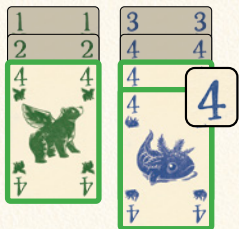
Verdeckte Habitat-Karten können nach einer Tag- oder Nachtkarte liegen (oder nach einer anderen verdeckten Habitat-Karte) und agieren als das Gegenteil der letzten Karte in der Sequenz. ***WICHTIG:** Achte auf die korrekte Ausrichtung der Karte!



Hinweis: Falls deine erste Habitat-Karte verdeckt ist, MUSST du für sie eine Ausrichtung wählen (Tag oder Nacht), sobald du sie beanspruchst.

3. GEISTWESEN ZIEHEN

Ziehe so viele Geistwesen-Karten aus der Auslage **wie dem Wert der Karten entspricht**, die du gerade gespielt hast, und nimm sie auf die Hand. Nachdem du deine Karten gezogen hast, fülle die Auslage wieder auf, sodass dort wieder 5 Karten liegen. Falls der Stapel leer wird, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Stapel.



Beispiel: Luis hat in diesem Zug Karten mit dem Wert 4 gespielt. Er muss 4 Karten aus der Auslage ziehen.

HANDKARTENLIMIT – 8 KARTEN

Falls du nach dem Ziehen mehr als 8 Karten auf der Hand hast, lege so viele Karten deiner Wahl ab, bis du insgesamt 8 Karten auf der Hand hast.

SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Sobald ein Spieler 15 oder mehr Gleichgewichtspunkte (🍵) hat, wird das Spielende ausgelöst. Die anderen Spieler haben jeder noch 1 letzten Zug.

Alle Spieler zählen nun die Gleichgewichtspunkte auf ihren Habitat-Karten zusammen und der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen! Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit der höchsten Habitat-Karte. Falls weiterhin Gleichstand herrscht, zieht die Habitat-Karte mit dem nächsthöheren Wert heran usw. Falls der Gleichstand nicht auflösbar ist, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

$$4 + 3 + 3 + 2 + 4 = 16 \text{ PUNKTE}$$

**LUIS'
HABITAT-
KARTEN**



$$2 + 5 + 4 + 1 + 4 = 16 \text{ PUNKTE}$$

**SARINAS
HABITAT-
KARTEN**



Beispiel: Sowohl Luis als auch Sarina haben 16 Gleichgewichtspunkte. Da Sarina die Habitat-Karte mit dem höchsten Wert (8) hat, bricht sie den Gleichstand und hat die Partie gewonnen.

CREDITS

Designer: Hisashi Hayashi
Developers: Carl Brière & Felix Brière
Illustrator: Maria Nechaeva
Art Director: Marie-Elaine Bérubé & Bernard Cabarrou
Graphic Designers: Marc Rousselle & Marie-Elaine Bérubé
Publisher: Jeux Synapses Games
Agency: Forgenext
Proofreading: Roland Hall for The Geeky Pen



Deutsche Ausgabe:



Übersetzung, Layout und Redaktion: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Mario Fischer, Luis Hofstetter,
Jasmin Lichius und Dominik Sliwa



©2026 Jeux Synapses Games Inc. Kein Teil dieses Produkt darf ohne schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden: Jeux Synapses Games Inc. 37 rue Claude, Pointe-des-Cascades, QC, J0P 1M0, Canada

www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames

  @elznirgames

Deutsche Ausgabe von Elznir Games. Elznir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH. Katzentaler Str. 1a, 74834 Elztal, info@elznir-games.de