



# CIRCADIA



Tu es Guide des Chemins oniriques et tu dois accompagner des créatures mythiques jusqu'à leur domaine : l'Ours ailé de la Forêt sauvage, l'Axolotl enraciné de la Rivière agitée et l'Oie-nimbus des Hautes Brumes. Unis les pouvoirs de ces créatures avec harmonie pour restaurer leur lien avec les habitats. Seul le guide qui saura ramener le plus d'harmonie à Circadia sera sacré Gardien du Cycle éternel et restera dans les mémoires.



## 36 CARTES HABITAT

18 JOUR (6 PAR HABITAT)

18 NUIT (6 PAR HABITAT)



FORÊT



RIVIÈRE



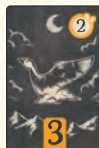
BRUMES



FORÊT



RIVIÈRE



BRUMES

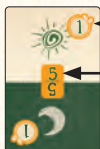
RECTO



POINTS

VALEUR

VERSO



POINTS

VALEUR



## 144 CARTES CRÉATURE MYTHIQUE

48 OURS

48 AXOLOTL

48 OIE

VALEURS PAR  
CRÉATURE MYTHIQUE



(FORÊT)



(RIVIÈRE)



(BRUMES)

1 ► 17x

2 ► 13x

3 ► 8x

4 ► 6x

5 ► 4x

## MISE EN PLACE

1) Mélange les **cartes Habitat Jour et Nuit** de chacun des 3 types d'habitats, et place les 3 paquets face cachée les uns au-dessus des autres pour former une colonne. Révèle les 3 premières cartes de chaque paquet et place-les en ligne, à côté de leur paquet, pour former une rangée.


2) Mélange **toutes** les **cartes Créature mythique** et place-les en un paquet face cachée. Révèle les 5 premières cartes du paquet et place-les en ligne, à côté du paquet, pour former l'offre.

3) Distribue **5 cartes Créature mythique** à chaque joueur pour former sa main de départ. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.

Le plus jeune joueur commence.



## BUT DU JEU

Joue tes cartes Créature mythique et forme des ensembles de créatures identiques afin d'obtenir des cartes Habitat et de gagner des points d'harmonie (  ).

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 points, il déclenche la fin de la partie. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points l'emporte !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À ton tour, procède aux étapes suivantes dans l'ordre. Puis, c'est au tour du prochain joueur dans le sens horaire, et ainsi de suite.

### 1. JOUER DES CRÉATURES MYTHIQUES

### 2. OBTENIR DES HABITATS

### 3. PRENDRE DES CRÉATURES MYTHIQUES

#### 1. JOUER DES CRÉATURES MYTHIQUES

Joue au moins 1 carte Créature mythique de ta main dans un nouvel ensemble ou dans un ensemble existant de ta zone de jeu.

Tu peux jouer plusieurs cartes de n'importe quels types, tant que chaque carte jouée présente la **même valeur**.

-> Tu **peux avoir jusqu'à 3 ensembles** dans ta zone de jeu.

-> Tu **peux avoir plus d'un ensemble** du même type de créature.

#### LORSQUE TU AJOUTES DES CRÉATURES MYTHIQUES À UN ENSEMBLE EXISTANT :

- Elles doivent être du même type de créature que l'ensemble.

ET

- Leur valeur doit être **égale ou supérieure** à celle de la dernière carte de l'ensemble.

Si tu as déjà 3 ensembles et que tu ne peux pas y ajouter de cartes, tu DOIS défausser toutes les cartes d'un ensemble de ta zone de jeu et en commencer un nouveau.

**Remarque :** Tu peux défausser autant d'ensembles que tu veux durant ton tour pour en commencer de nouveaux.

**Exemple 1 :** Ryan décide de jouer toutes ses cartes de valeur 4. Il a déjà un ensemble d'Ours et un d'Axolotls. Il peut ajouter chaque carte dans l'ensemble associé, puisque sa valeur est égale ou supérieure à celle de la dernière carte de l'ensemble.



**Exemple 2 :** Emy a des cartes de valeur 1. Elle décide de commencer un ensemble d'Ours, mais ne peut pas ajouter les cartes Oie à son ensemble d'Oies existant, puisque la dernière carte de cet ensemble a une valeur de 2. Elle pourrait défausser son ensemble d'Axolotls ou d'Oies pour en commencer un nouveau, mais elle préfère les conserver.



## 2. OBTENIR DES HABITATS

Tu peux obtenir une carte Habitat face visible d'une rangée OU une carte Habitat face cachée d'un paquet SI tu as un ensemble valide :

- Le nombre de cartes Créature mythique dans l'un de tes ensembles est **égal ou supérieur** à la valeur d'une carte Habitat de même type.

**ET**

- Tu as ajouté au moins 1 carte Créature mythique à cet ensemble durant ce tour.

La 1<sup>re</sup> carte que tu obtiens peut être une carte Jour ou Nuit (face visible), ou la première carte d'un paquet (face cachée). À partir de la 2<sup>e</sup> carte, tu dois respecter l'**alternance entre Jour et Nuit** (voir page suivante).

### LORSQUE TU OBTIENS UNE CARTE HABITAT :

- Tu DOIS défausser toutes les cartes de l'ensemble valide.
- Puis, tu dois placer la carte Habitat devant toi dans une seule ligne allant de gauche à droite. Tu ajoutes chaque carte que tu obtiens à la suite dans cette ligne.
  - > Une carte Habitat face visible obtenue d'une rangée reste face visible.
  - > Une carte Habitat face cachée obtenue d'un paquet reste face cachée.

**Exemple :** Emy a joué des cartes *Oie* durant ce tour et a maintenant 5 cartes dans son ensemble. Elle défausse toutes les cartes de cet ensemble et obtient la carte Habitat *Brumes* de valeur 5.



**Remarque :** Tu peux obtenir plusieurs cartes Habitat durant le même tour. Tu DOIS défausser toutes les cartes d'un ensemble valide pour CHAQUE carte Habitat obtenue.

### APRÈS AVOIR OBTENU UNE OU PLUSIEURS CARTES HABITAT :

Remplis tout espace vide dans les rangées à partir du paquet correspondant, de sorte que chaque rangée contienne 3 cartes.

## ALTERNANCE ENTRE JOUR ET NUIT

Tu DOIS toujours alterner entre une carte Jour et une carte Nuit dans ta ligne d'habitats.



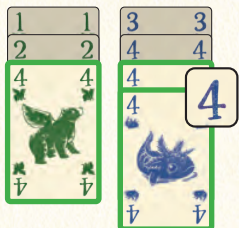
Une carte Habitat face cachée peut être placée après une carte Jour ou Nuit (ou une autre carte Habitat face cachée). Dans ce cas, cette carte deviendra l'opposé de la dernière carte de ta ligne. \* **IMPORTANT** : La carte doit être placée dans l'orientation correspondante (Jour ou Nuit).



Remarque : Si ta 1<sup>re</sup> carte Habitat est face cachée, tu DOIS choisir son orientation (Jour ou Nuit) au moment où tu l'obtiens.

### 3. PRENDRE DES CRÉATURES MYTHIQUES

Prends **autant** de cartes Créature mythique de l'offre que la valeur des cartes que tu as jouées et ajoute-les à ta main. Ensuite, remplis l'offre pour qu'elle contienne de nouveau 5 cartes. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélange la défausse pour en former un nouveau.



**Exemple :** Ryan a joué des cartes de valeur 4 durant son tour. Il doit donc prendre 4 cartes de l'offre.

#### LIMITE DE CARTES EN MAIN (8 CARTES)

Après avoir pris des créatures mythiques, Si tu as plus de 8 cartes en main, défausses-en pour en avoir 8.

## FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 15 points d'harmonie (🌀), il déclenche la fin de la partie. Les autres joueurs effectuent chacun un dernier tour.

Puis, tout le monde additionne les points d'harmonie de ses cartes Habitat et le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a la carte Habitat de plus grande valeur l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est celui qui a la deuxième carte Habitat de plus grande valeur qui l'emporte et ainsi de suite. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

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

**CARTES  
HABITAT DE  
RYAN**



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

**CARTES  
HABITAT DE  
EMY**



**Exemple :** Ryan et Emy ont tous deux 16 points d'harmonie. Emy a la carte Habitat de plus grande valeur (8), elle gagne donc l'égalité et remporte la partie !

### CRÉDITS

Auteur : Hisashi Hayashi

Développeurs : Carl Brière et Felix Brière

Illustratrice : Maria Nechaeva

Directeurs artistiques : Marie-Elaine Bérubé et Bernard Cabarro

Graphistes : Marc Rousselle et Marie-Elaine Bérubé

Éditeur : Jeux Synapses Games

Agence : Forgenext

Traduction française et relecture : Ambre Poilvé et

Quentin Hanot pour The Geeky Pen



©2026 Jeux Synapses Games Inc.  
www.jeuxsynapsesgames.com

Facebook and Instagram icons followed by @jeuxsynapsesgames