



# CIRKÁDIE



Jste průvodci po Snových stezkách. Vaším úkolem je dovést okřídleného medvěda z Divokého lesa, kořenového axolotla z Bouřné řeky a oblačnou husu z Mlžných výšin zpět do jejich říší.

Když spleťte síly těchto stvoření do harmonických skupin, obnovíte jejich spojení s prostředím. Avšak pouze ten z průvodců, jenž do Cirkádie navrátí nejvíce rovnováhy, bude navždy znám jako Strážce věčného cyklu.



## 36 KARET PROSTŘEDÍ

**18 DENNÍCH**  
(6 OD KAŽDÉHO PROSTŘEDÍ)



LES

ŘEKA

VÝŠINY

**18 NOČNÍCH**  
(6 OD KAŽDÉHO PROSTŘEDÍ)

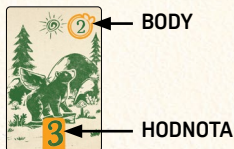


LES

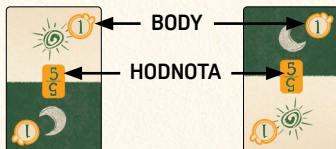
ŘEKA

VÝŠINY

**LÍC**



**RUB**



## 144 KARET DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ

**48**  
**MEDVĚDŮ**



(LES)

**48**  
**AXOLOTLŮ**



(ŘEKA)

**48**  
**HUS**



(VÝŠINY)

**HODNOTY KAŽDÉHO**  
**DUCHOVNÍHO**  
**STVOŘENÍ**

- 1 ► 17x
- 2 ► 13x
- 3 ► 8x
- 4 ► 6x
- 5 ► 4x

## PŘÍPRAVA HRY

1) Zamíchejte dohromady **denní a noční karty** každého ze 3 různých prostředí a takto připravené tři balíčky umístěte na stůl do sloupce lícem dolů. Odhalte vrchní 3 karty z každého balíčku a vyložte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku.

2) Zamíchejte **všechny karty duchovních stvoření** do jednoho balíčku a položte je na stůl lícem dolů. Odhalte vrchních 5 karet z balíčku a vyložte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku, kde budou tvořit nabídku.

3) Rozdejte **5 karet duchovních stvoření** každému hráči do ruky. Karty ve své ruce nikomu neukazujte.

Nejmladší hráč zahájí hru.

3 BALÍČKY  
PROSTŘEDÍ  
(1 OD KAŽDÉHO)



3 ŘADY  
PROSTŘEDÍ  
(1 OD KAŽDÉHO)

BALÍČEK  
DUCHOVNÍCH  
STVOŘENÍ

NABÍDKA  
DUCHOVNÍCH  
STVOŘENÍ  
(5 KART)



## CÍL HRY

Vykládejte karty duchovních stvoření do sad stejných stvoření, abyste získali karty prostředí a body rovnováhy (🌀).

Když hráč dosáhne 15 bodů, vyvolá se tím konec hry. Hráč s nejvyšším počtem bodů zvítězí!

## PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu proveďte kroky níže v uvedeném pořadí. Když váš tah skončí, je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček a tak dále.

### 1. VYLOŽENÍ DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ

### 2. ZÍSKÁNÍ PROSTŘEDÍ

### 3. DOBRÁNÍ DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ

#### I. VYLOŽENÍ DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ

Vyložte alespoň 1 kartu duchovního stvoření ze své ruky a přidejte ji do nové nebo stávající sady či sad ve své herní oblasti. Můžete vyložit karty **VÍCE** druhů stvoření, pokud má každá vykládaná karta **stejnou hodnotu**.

-> Ve své herní oblasti můžete mít **až 3 sady** duchovních stvoření.

-> Můžete mít **více než jednu sadu** stejného druhu duchovního stvoření.

#### PŘI PŘIDÁVÁNÍ KARET DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ DO STÁVAJÍCÍ SADY:

- Karty musí být stejného druhu duchovního stvoření jako tato sada.

#### A ZÁROVEŇ

- Jejich **hodnota musí být stejná nebo vyšší** než poslední karta v této sadě.

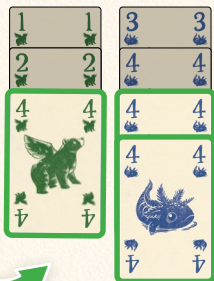
Pokud již máte 3 sady a nemůžete přidat vyložené karty do alespoň jedné z těchto sad, **MUSÍTE** odložit všechny karty z jedné sady ve své herní oblasti a založit novou sadu.

**Poznámka:** Ve svém tahu můžete odložit libovolné množství sad, abyste založili sady nové.

**Příklad 1)** Radek se rozhodne z ruky vyložit všechny karty s hodnotou 4. Již má sadu medvědu a axolotlů. Může přidat každou kartu do příslušných sad, protože jejich hodnota je stejná nebo vyšší než poslední karta v sadě.

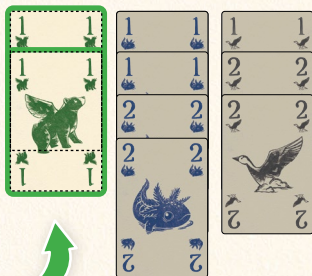
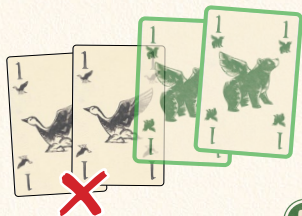


**MEDVĚD**      **AXOLOTL**



**MEDVĚD**      **AXOLOTL**      **HUSA**

**Příklad 2)** Bětka má v ruce karty s hodnotou 1. Rozhodne se založit sadu medvědu, ale karty hus do stávající sady nemůže přidat, protože poslední karta v sadě má hodnotu 2. Mohla by odložit svou sadu axolotlů nebo hus a založit novou, ale raději se rozhodne větší sady nechat tak, jak jsou.



## 2. ZÍSKÁNÍ PROSTŘEDÍ

Můžete si vzít kartu prostředí ležící v řadě lícem vzhůru, NEBO vrchní kartu prostředí z balíčku lícem dolů, POKUD máte vyhovující sadu:

- Počet karet duchovních stvoření v jedné sadě **je stejný nebo vyšší než hodnota** karty odpovídajícího prostředí.

### A ZÁROVEŇ

- V tomto tahu jste do této sady přidali alespoň 1 kartu duchovního stvoření.

První karta, kterou získáte, může být buď denní, či noční karta (lícem vzhůru), nebo vrchní karta z balíčku (lícem dolů). Od druhé karty dále musíte dodržovat **střídání dne a noci** (viz další stranu).

### PŘI ZÍSKÁNÍ KARTY PROSTŘEDÍ:

- Z vyhovující sady **MUSÍTE** odložit všechny karty.
- Získané karty prostředí umísťte do **JEDNÉ** řady prostředí zleva doprava. Každou získanou kartu umístíte na konec této řady.
  - > Karta prostředí, která ležela v řadě lícem vzhůru, zůstane lícem vzhůru.
  - > Karta prostředí, která ležela lícem dolů navrchu balíčku, zůstane lícem dolů.

**Příklad)** Bětka v tomto tahu vyložila karty hus a nyní má v sadě 5 karet. Odloží celou sadu a získá kartu výšinného prostředí v hodnotě 5.



**Poznámka:** Během jednoho tahu můžete získat více karet prostředí. Za **KAŽDOU** získanou kartu prostředí **MUSÍTE** odložit vyhovující sadu.

### PO ZÍSKÁNÍ JEDNÉ ČI VÍCE KARET PROSTŘEDÍ:

Doplňte prázdná místa v řadě kartami z odpovídajícího balíčku tak, aby v každé řadě byly 3 karty.

# STŘÍDÁNÍ DNE A NOCI

Ve vaší řadě prostředí se vždy MUSÍ střídat denní a noční karty.



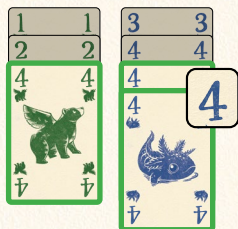
Karty prostředí otočené lícem dolů lze umístit za denní i noční kartu (nebo jinou kartu prostředí ležící lícem dolů) a vždy fungují jako opak poslední karty v řadě. \*DŮLEŽITÉ: Kartu vždy náležitě natočte!



**Poznámka:** Pokud je vaše první získaná karta prostředí otočená lícem dolů, při získání si MUSÍTE vybrat, jak ji natočíte (zda jako denní, nebo noční).

## 3. DOBRÁNÍ DUCHOVNÍCH STVOŘENÍ

Doberte si počet karet duchovních stvoření z nabídky odpovídající hodnotě karty či karet, které jste vyložili v tomto tahu, a přidejte si je do ruky. Po dobrání doplňte nabídku tak, aby v ní bylo 5 karet. Pokud dojdou karty v balíčku, zamíchejte odkládací nabídku a utvořte z ní nový balíček.



**Příklad)** Radek během svého tahu vyložil karty hodnoty 4. Musí si dobrat 4 karty z nabídky.

### LIMIT 8 KARET V RUCI

Po dobrání karet, POKUD máte v ruce více než 8 karet, odkládejte karty z ruky, dokud jich nemáte celkem 8.

# KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile jeden z hráčů dosáhne alespoň 15 bodů rovnováhy (🟡), je vyvolán konec hry. Ostatní hráči poté odehrají ještě jeden poslední tah.

Hráči poté sečtou body rovnováhy na svých kartách prostředí. Kdo má nejvyšší součet, vítězí! V případě shody vítězí ten z hráčů ve shodě, kdo má kartu prostředí s nejvyšší hodnotou. Pokud je výsledek stále nerozhodný, porovnejte kartu prostředí s druhou nejvyšší hodnotou a tak dále. Pokud shoda přetrvává, je vítězství sdílené.

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

## RADKOVY KARTY PROSTŘEDÍ



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

## BĚTČINY KARTY PROSTŘEDÍ



**Příklad)** Radek i Bětka mají celkem 16 bodů rovnováhy. Protože má Bětka kartu prostředí s nejvyšší hodnotou (8), rozhodne tím shodu a stane se vítězkou!

## TVŮRCI HRY

Autor hry: Hisaši Hajaši

Vývoj: Carl Brière a Felix Brière

Ilustrace: Maria Nechaeva

Umělecké vedení: Marie-Elaine Bérubé

a Bernard Cabarrou

Grafický design: Marc Rousselle

a Marie-Elaine Bérubé

Vydavatel: Jeux Synapses Games

Agentura: Forgenext

Korektury: Roland Hall z The Geeky Pen



©2026 Jeux Synapses Games Inc.

Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez písemného souhlasu Jeux Synapses Games Inc. 37 rue Claude, Pointe-des-Cascades, QC, J0P 1M0, Kanada

[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)

[f](https://www.facebook.com/jeuxsynapsesgames) [i](https://www.instagram.com/jeuxsynapsesgames) @jeuxsynapsesgames

## ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na [reklamace@rehrhy.cz](mailto:reklamace@rehrhy.cz) a my vám ji pošleme.

