



ХРАНИТЕЛИ ЦИРКАДИИ



Давным-давно мир Циркадии пульсировал в идеальном ритме под присмотром трёх великих духов. Но настали тёмные времена: хрупкий баланс дня и ночи нарушен, мир погрузился в хаос и силы природы начали угасать.

Духи призывают к вам о помощи!

Собирайте ослабленных духов и возвращайте контроль над их владениями, чтобы восстановить равновесие. Тот, кто преуспеет в этом, станет Вечным Хранителем гармонии — так пусть победит сильнейший!



СОСТАВ ИГРЫ

36 карт ареалов

18 дневных карт
(по 6 каждого типа)

18 ночных карт
(по 6 каждого типа)



Лес



Озеро



Гора



Лес



Озеро



Гора

Лицо



Очки
баланса

Значение

Оборот



Очки
баланса

Значение



144 карты духов (3 тина)

48 карт
медведя

48 карт
аксолотля

48 карт
гуся



(Лес)



(Озеро)



(Гора)

Значения
и количество
карт духов
(для каждого типа)

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Возьмите **все дневные и ночные карты**, разделите их на **3 колоды** по типам ареалов: лес, озеро, гора (в каждой должно быть по 12 карт).
- 2) Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите на стол **лицом вниз**, образовав из них столбец, — это **колоды ареалов**.
- 3) Возьмите с верхней колоды ареала **3 карты** и положите **лицом вверх** в ряд напротив неё — это **ряд ареала**. Сделайте то же самое для остальных колод ареалов.
- 4) Возьмите **все карты духов**, перемешайте и сложите стопкой **лицом вниз** — это **колода духов**.
- 5) Возьмите с верха колоды духов **5 карт** и положите **лицом вверх** в ряд напротив неё — это **ряд духов**. Рядом с ним оставьте место для сброса.
- 6) Раздайте из **колоды духов** каждому игроку по **5 карт** **лицом вниз**. Держите карты в тайне от соперников!
- 7) Определите первого игрока: им станет тот, кто последним смотрел фильм о природе.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Разыгрывая карты с руки, собирайте наборы одинаковых духов, чтобы получить карты ареалов и заработать как можно больше очков баланса ().

Как только один из участников набирает **15 или более очков**, это служит сигналом к окончанию игры. Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков баланса.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет действия в следующем порядке:

1. РОЗЫГРЫШ КАРТ ДУХОВ

2. ВОССТАНОВЛЕНИЕ АРЕАЛА

3. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ДУХОВ

1. РОЗЫГРЫШ КАРТ ДУХОВ (обязательное действие)

Сыграйте с руки одну или **несколько карт любых духов с одинаковым значением**. Выложите их в свою игровую зону (перед собой). Каждая карта должна продолжать уже имеющийся у вас набор или начинать новый.

В игровой зоне может быть **не более 3 наборов одновременно**.
Наборы в игровой зоне **могут быть одного типа**.

Добавляя одну или несколько карт духов к уже существующему набору, соблюдайте два условия:

- В наборе должны лежать карты **только одного типа**.
- Каждая следующая карта в наборе должна быть **равна по значению** предыдущей **или больше** её.

Если в вашей игровой зоне есть 3 набора и ни в один нельзя добавить карту духа, вы **обязаны** сбросить любой из наборов и начать новый.

Во время своего хода игрок вправе сбросить любое количество наборов, чтобы начать собирать новые.

У Петра есть наборы медведя и аксолотля, и он решает разыграть все свои карты духов со значением 4. Пётр может добавить их в оба набора, так как значение новых карт равно или больше предыдущих.



У Анны есть наборы аксолотля и гуся. Она решает начать собирать новый — набор медведя, сыграв карты со значением 1. К сожалению, она не может добавить карты духов к набору гуся — их значение меньше, чем у последней карты в этом наборе.



Анна могла бы сбросить набор аксолотля или гуся, чтобы начать собирать новый, но она предпочла сохранить их.

2. ВОССТАНОВЛЕНИЕ АРЕАЛА (необязательное действие)

Вы можете получить карту ареала из ряда **или** из колоды, если у вас есть набор того же типа **и** выполняются **оба** следующих условия:

- Количество карт духов в этом наборе **равно или больше** значения карты ареала.
- **В этот ход** вы добавили хотя бы одну карту к этому набору.

Первая карта ареала, которую вы получаете, может быть дневной, ночной или верхней из колоды. Все последующие карты ареалов должны выбираться с соблюдением правила смены дня и ночи (см. стр. 7).

Получив карту ареала, выполните следующие шаги:

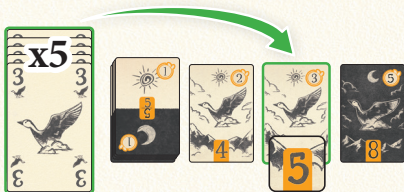
1) Положите соответствующий набор из своей игровой зоны в сброс.

2) Выложите карту ареала перед собой, начиная (или продлевая) линию баланса. Карты добавляются в линию последовательно.

Карту из **ряда ареала** кладите в линию баланса **лицом вверх**.

Карту из **колоды ареала** кладите в линию баланса **лицом вниз**.

В этот ход Анна добавила к набору гуся карту духа — в нём стало 5 карт. Она сбрасывает этот набор, берёт из ряда ареала карту горы со значением 5 и кладёт её в свою линию баланса лицом вверх.



Вы можете получить несколько карт ареалов за один ход. За **каждую** карту ареала вы обязаны положить в сброс соответствующий набор.

Восстановление ареала — необязательное действие: вы можете отказаться от него, даже если у вас есть подходящий набор.

Если колода и ряд ареалов опустели, они больше не пополняются. Однако вы по-прежнему можете разыгрывать карты духов данного типа в свою игровую зону.

У каждого игрока может быть только одна линия баланса.

Заполните пустые места **в рядах** ареалов из соответствующих колод так, чтобы в каждом снова стало по 3 карты.

СМЕНА ДНЯ И НОЧИ

Ночные и дневные карты в линии баланса **всегда** должны чередоваться.



Если карта ареала лежит в вашей линии баланса лицом вниз, она может быть как дневной, так и ночной — в зависимости от того, какая её половина сверху. Когда берёте такую карту ареала, поверните её нужной половиной вверх, чтобы соблюсти чередование дня и ночи.

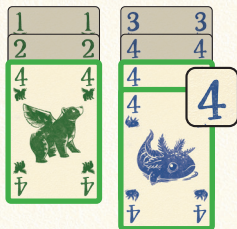


Примечание: если вы берёте свою первую карту ареала лицом вниз, сразу же решите, будет она дневной или ночной, и поверните нужной половиной вверх.

3. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ДУХОВ (обязательное действие)

Получая карты духов, последовательно выполните шаги:

- 1) Доберите карты духов. Возьмите из **ряда духов** себе в руку столько карт, каково **значение** сыгранной вами карты (или карт).
- 2) Обновите ряд духов. Из **колоды духов** выложите в ряд духов столько карт, чтобы их снова стало 5. Если колода духов закончилась — перемешайте сброс и сформируйте новую.
- 3) Проверьте лимит карт духов в руке. В **руке** может быть не более **8 карт духов**. Если их у вас больше — сбросьте лишние по своему выбору.



В свой ход Пётр разыграл карты духов со значением 4. Он берёт 4 карты из ряда духов.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда кто-либо из игроков набирает 15 или более очков баланса (🟡), игра подходит к концу. Остальные игроки делают по последнему ходу.

Затем все подсчитывают очки баланса на своих картах ареалов. Игрок, набравший наибольшее количество очков баланса, побеждает и получает титул Вечного Хранителя гармонии!

В случае ничьей побеждает тот из претендентов, в чьей линии баланса карта ареала с наибольшим значением. Если и здесь равенство, сравните следующие по значению карты ареалов этих игроков и так далее. Если ничья сохраняется, эти игроки делят победу.



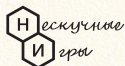
У Петра и Анны по 16 очков баланса. В линии баланса Анны наибольшее значение карты ареала равно 8, а у Петра — 7. Победителем становится Анна!

Создатели игры

Автор игры: Хисаси Хаяси
Разработчики: Карл Бриер и Феликс Бриер
Иллюстратор: Мария Нечаева
Арт-директоры: Мари-Элен Берюбе и Бернард Кабарру
Графические дизайнеры: Марк Руссель и Мари-Элен Берюбе
Издатель: Jeux Synapses Games
Агентство: Forgenext
Корректурa: Роланд Холл для The Geeky Pen

Издание на русском языке подготовлено компанией ООО «Нескучные Игры»

Руководитель проекта: Пётр Шишканов
Редактор: Валентина Чичулаева
Дизайнер-верстальщик: Пётр Зайцев
Переводчик: Павел Комиссаров
Корректор: Иван Харламов



© 2026 Jeux Synapses Games Inc.
Воспроизведение любой части данного продукта запрещено без письменного согласия: Jeux Synapses Games Inc. («Синапс Геймс»), 37 rue Клод - JOP 1MO Пуант-де-Каскад, Квебек, Канада.
www.jeuxsynapsesgames.com