

CARNUTA

Willkommen zu Carnuta, dem alljährlichen Druidentreffen!

Wir freuen uns, dass ihr alle aus euren fernen Heimatländern angereist seid.

Wie es die Tradition verlangt, veranstalten wir einen Zaubertrank-Wettbewerb, um den Druiden des Jahres zu küren. Also schärft eure Sicheln ... die Spiele mögen beginnen!

SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELS

Carnuta wird über mehrere Runden gespielt. In deinem Zug führst du 2 Aktionen durch. Es gibt 4 verschiedene Aktionen zur Auswahl. Du kannst entweder zwei Mal dieselbe oder 2 unterschiedliche wählen. Dein Ziel ist es, mit den Zutaten auf den Karten vor dir einen Zaubertrank zu brauen. Wie viele Punkte eine Karte bringt, hängt von deinen anderen Zutaten ab. Das Spiel endet, sobald jemand die 11. Karte vor sich legt. Finde die optimale Mischung an Zutaten, um den besten Zaubertrank zu brauen und das Spiel zu gewinnen!

INHALT



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨

① 72 Zutatenkarten

④ 8 Gesperrt-Plättchen

⑦ 4 Spielsteine

② 22 doppelseitige Runen

⑤ 8 Sichel-Plättchen

⑧ 1 Ahnens-Plättchen

③ 4 Tableaus

⑥ 8 Bonuszutaten-Plättchen

⑨ 1 Wertungsblock

SPIELAUFBAU

FÜR JEDE PERSON EINZELN

- ① Wähle ein **Tableau** und lege es vor dich.
- ② Nimm einen **Spielstein** und stecke ihn in den Schlitz deines Tableaus bei Stufe „1“.
- ③ Lege **4 Runen** auf die ersten 4 Felder deines Tableaus, zuerst 2 mit der Sonne nach oben ☀️ und dann 2 mit dem Mond nach oben 🌙.
- ④ Nimm **2 Gesperrt-Plättchen** und lege sie auf die letzten beiden Felder deines Tableaus.
- ⑤ Lege **2 Sichel-Plättchen** auf dein Tableau.
- ⑥ Mischt die **8 Startkarten** (siehe *Kartenübersicht*) und zieht jeweils 1 davon. Lege deine Karte aufgedeckt vor dich.
- ⑦ Bestimmt zufällig, wer von euch das **Ahnen-Plättchen** erhält. Er oder sie ist für dieses Spiel der Ahne bzw. die Ahnin.



FÜR EUCH ALLE (IN DER TISCHMITTE)

- ⑧ Teilt die Zutatenkarten in Tag- und Nachtkarten auf (siehe *Kartenübersicht*). Mischt beide Stapel getrennt und bildet **2 verdeckte Nachziehstapel**.
- ⑨ Deckt die **obersten 4 Karten** jedes Nachziehstapels auf und legt sie jeweils aufgedeckt in eine Reihe.
- ⑩ Lässt Platz für einen Ablagestapel.
- ⑪ Bildet je nach Anzahl der Mitspielenden einen **Runenvorrat**:

Anzahl der Personen	2	3	4
Anzahl der aufgedeckten Runen	1☀️ und 1🌙	2☀️ und 2🌙	3☀️ und 3🌙

- ⑫ Haltet die **8 Bonuszutaten-Plättchen** griffbereit.
- ⑬ Das restliche Spielmaterial könnt ihr in die Schachtel zurückpacken. Ihr braucht es in dieser Partie nicht.



KARTENÜBERSICHT

Rückseite



- A** Startkarte
- B** Tag-Zutaten: Kleeblatt, Blüte, Ei und Honig
- C** Nacht-Zutaten: Schädel, Nachtfalter, Brombeere und Pilz

Vorderseite



- D** Runenkosten
- E** Zutat
- F** Zutaten-Erinnerung
- G** Punkte

SO WIRD GESPIELT

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer das Ahnen-Plättchen hat, beginnt.
In deinem Zug führst du **2 Aktionen** durch. Es gibt diese 4 Aktionen zur Auswahl:

KARTE NEHMEN
RUNEN NEHMEN

KARTE AUSSPIELEN
RUNEN UMDREHEN

Du entscheidest, ob du **2 unterschiedliche Aktionen** oder **2 Mal dieselbe** durchführen willst. Auch die Reihenfolge bestimmst du.

KARTE NEHMEN

Nimm 1 der **8 ausliegenden Karten** aus der Tischmitte auf die Hand. Ersetze sie sofort durch die oberste Karte des entsprechenden Nachziehstapels.

Während deines Zuges darfst du beliebig viele Karten auf der Hand haben.
Sobald dein Zug endet, gilt jedoch ein Handkartenlimit von 3.

KARTE SPIELEN

Wähle 1 Handkarte und zahle ihre Kosten mit den Runen auf deinem Tableau:



Drehe die angegebene Rune
auf die andere Seite um.



Lege die angegebene Rune
in den Vorrat zurück, **ohne**
sie umzudrehen.

Lege dann die gespielte Karte vor dich. **Sortiere die Karten vor dir nach Zutaten und lege sie so übereinander**, dass die Zutaten-Erinnerung und die Punkte jeder Karte immer sichtbar bleiben.

Sonderkarten



Doppelkarten zählen am Ende des Spiels als 2 Zutaten des abgebildeten Typs.



Salzkarten sind Joker. Lege sie zu irgendeiner deiner **bereits gespielten Karten**. Am Ende des Spiels zählt das Salz als 1 Zutat dieses Typs.

Hinweis: Einmal gespielt, kann die Salzkarte nicht mehr umplatziert werden.

Zum Abschluss **schiebst du deinen Spielstein 1 Feld weiter**. Der Spielstein zeigt immer an, **wie viele Karten du vor dir liegen hast**.

Manche Felder geben einen **Bonus**. Wenn du ein solches Feld erreichst, nutze sofort den passenden Effekt:



Entferne 1 Gesperrt-Plättchen von deinem Tableau. Ab sofort hast du **1 Runenfeld** mehr.



Nimm **1 Bonuszutaten-Plättchen** deiner Wahl aus der Tischmitte und lege es vor dich. Es zählt am Ende des Spiels als 1 Zutat des abgebildeten Typs.

RUNEN NEHMEN

Fülle möglichst viele leere Runenfelder deines Tableaus mit Runen aus dem Vorrat auf, **ohne sie dabei umzudrehen**. Du darfst entweder Sonne-Runen oder Mond-Runen nehmen, aber **niemals beide** in derselben Aktion.

Hinweis: Runenfelder mit Gesperrt-Plättchen sind noch nicht verfügbar.

RUNEN UMDREHEN

Drehe die Runen auf deinem Tableau so, dass bei allen **die gleiche Art aufgedeckt ist**: Sonne oder Mond.

Sichel

Du kannst jederzeit in deinem Zug **eine Sichel ablegen, um die 4 ausliegenden Tag- oder Nacht-Zutaten** in der Tischmitte abzulegen und durch 4 neue Zutaten vom entsprechenden Nachziehstapel zu ersetzen. Du kannst dies zusätzlich zu deinen 2 Aktionen tun.

Leerer Nachziehstapel

Wenn ein Nachziehstapel leer wird, nimmt einfach die entsprechenden Karten (Tag oder Nacht) aus dem Ablagestapel und mischt sie zu einem neuen Nachziehstapel.

ENDE DEINES SPIELZUGS

Am Ende deines Spielzugs musst du Folgendes überprüfen:

- **Handkartenlimit von 3.** Hast du mehr als 3 Handkarten, lege die überzähligen ab.
- **Position deines Spielsteins.** Das Feld deines Spielsteins muss genau mit der Anzahl der Karten vor dir übereinstimmen.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Du beginnst deinen Zug mit 3 Handkarten und 2 Runen auf deinem Tableau (1 Sonne und 1 Mond). Als erste Aktion machst du „Runen nehmen“. Du wählst Monde und füllst die leeren Runenfelder auf deinem Tableau mit Mond-Runen. Es gibt gerade nur 2 Mond-Runen im Vorrat, daher bleibt dein fünftes Runenfeld leer.



Als zweite Aktion machst du „Karte spielen“ und wählst die Brombeere auf deiner Hand. Du legst sie zu deinen gespielten Brombeer-Karten und bezahlst ihre Kosten: Du drehst 1 Mond auf deinem Tableau auf die Sonnenseite und legst eine zweite Mond-Runen in den Vorrat zurück.



Abschließend schiebst du deinen Spielstein 1 Feld weiter. Du beendest deinen Zug mit 3 Runen auf deinem Tableau (2 Sonnen und 1 Mond) sowie 2 Handkarten. In deinem nächsten Zug kannst du zum Beispiel dein Ei oder dein Kleeblatt ausspielen.



ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, sobald jemand seine **11. Karte ausspielt**.

Spielt die aktuelle Runde zu Ende (bis zu der Person rechts neben der Person mit dem Ahnen-Plättchen). Anschließend spielt ihr noch **eine finale Runde**.

Hinweis: Du darfst mehr als 11 Karten vor dir liegen haben, auch wenn dein Spielstein nicht höher als 11 gehen kann.

Nach der finalen Runde wird gewertet. Nehmt den Wertungsblock und zählt die Punkte eurer Karten, **eine Zutat nach der anderen** (siehe *Punkteübersicht* auf Seite 8).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Punkte bei einer einzelnen Zutat hat. Herrscht auch dort Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

Beispiel:



Du erhältst **2 Punkte** (2×1 Pilz).



Du erhältst **0 Punkte**.



Du hast **keine Blüten-Karten**.



Von oben nach unten: Du erhältst **6 Punkte** (2×3 Kleeblätter) und **5 Punkte**.



Du erhältst **3 Punkte** (1×3 Kleeblätter, 1×0 Blüten).



Du hast **keine Schädel-Karten**.



Von oben nach unten: Du erhältst **2 Punkte**, **0 Punkte** und **4 Punkte** (4×1 Pilz/Kleeblatt-Set).

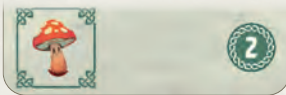


Von oben nach unten: Du erhältst **2 Punkte**, **12 Punkte** (4×3 Brombeer/Kleeblatt-Sets) und **4 Punkte** (1×4 Nachtfalter).

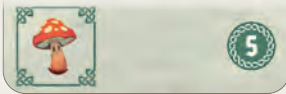
	Eric	
	2	
	0	
	0	
	11	
	3	
	0	
	6	
	18	
Σ	40	

PUNKTEÜBERSICHT

(am Beispiel der 7 Pilz-Karten mit Punkten)



Du erhältst 2 Punkte.



Du erhältst 5 Punkte.



Du erhältst 1 Punkt für **jede** der zwei abgebildeten Zutaten.



Du erhältst 1 Punkt für jede abgebildete Zutat.
Diese Karte zählt dabei mit.



Du erhältst 2 Punkte für jede abgebildete Zutat.



Du erhältst 4 Punkte für jedes **Set aus den 2** abgebildeten Zutaten.



Du erhältst 6 Punkte für jedes **Set aus den 3** abgebildeten Zutaten.

Autoren: Yohan Goh, Hope S. Hwang und Gary Kim

Illustrator: Davide Tosello

Credits und Danksagung: www.rprod.com/en/carnuta/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Brüssel – Belgien • www.rprod.com

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

