

CARNUTA



Bekijk de video
met de spelregels!

*Welkom op Carnuta, het jaarlijkse druideritueel!
Bedankt om vanuit jullie verre landen tot hier te reizen.*

*Zoals de traditie het vereist organiseren we een wedstrijd toverdrankjes brouwen
om de druide van het jaar te verkiezen. Slijp je sikkels... en laat de wedstrijd beginnen!*

OVERZICHT EN DOEL VAN HET SPEL

Carnuta verloopt in beurten. In jouw beurt voer je 2 dezelfde of 2 verschillende acties uit, waarbij je kunt kiezen uit 4 acties. Het doel van het spel is een toverdrankje te maken door kaarten voor je te spelen. Elke kaart is punten waard, afhankelijk van de ingrediënten in je drankje. Het spel is afgelopen wanneer een speler een 11^{de} kaart voor zich legt.

Verbeter je combinaties van ingrediënten om de meeste punten te verdienen en het spel te winnen!

SPEELMATERIAAL



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1 72 ingrediëntenkaarten

4 8 hangslotfiches

7 4 markers

2 22 dubbelzijdige runen

5 8 sikkelfiches

8 1 voorouderfiche

3 4 spelersborden

6 8 bonusfiches met ingrediënten

9 1 scoreblok

VOORBEREIDING

VOOR IEDERE SPELER APART

- 1 Kies een **spelersbord** en leg het voor je neer.
- 2 Neem een **marker** en leg die in de uitsparing in je spelersbord op niveau '1'.
- 3 Leg op de eerste 4 velden op je spelersbord **4 runen**, 2 met de zon naar boven ☀️ en 2 met de maan naar boven 🌙.
- 4 Neem **2 hangslotfiches** en leg er 1 op elk van de 2 laatste velden op je spelersbord.
- 5 Leg **2 sikkelfiches** op je spelersbord.
- 6 Schud de **8 startkaarten** (zie *Overzicht kaarten*) en geef er 1 aan iedere speler. Leg de kaart open voor je neer.
- 7 Geef het **voorouderfiche** aan een willekeurige speler: die speler is in dit spel de voorouder (startspeler).



VOOR ALLE SPELERS (IN HET MIDDEN VAN DE TAFEL)

- 8 Sorteert de ingrediëntenkaarten in dag- en nachtkaarten (zie *Overzicht kaarten*) en schud ze apart tot **2 gedekte trekstapels**.
- 9 Leg de **bovenste 4 kaarten** van elke stapel open in een rij naast de stapel.
- 10 Houd ruimte vrij voor afgelegde kaarten tijdens het spel.
- 11 Leg een **voorraad** runen klaar, afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal spelers	2	3	4
Aantal openliggende runen	1☀️ en 1🌙	2☀️ en 2🌙	3☀️ en 3🌙

- 12 Leg de **8 bonusfiches met ingrediënten** op de tafel.
- 13 Leg overgebleven speelmateriaal terug in de doos, dat heb je in dit spel niet nodig.



OVERZICHT KAARTEN

Achterkant



Voorkant



- A** Startkaart
- B** Dagingrediënten: klaver, bloem, ei en honing
- C** Nachtingrediënten: schedel, vlinder, bes en paddenstoel

- D** Kosten in runen
- E** Ingrediënt
- F** Herhaling ingrediënt
- G** Punten

SPELVERLOOP

Te beginnen met de voorouder en daarna met de klok mee zijn de spelers aan de beurt. In je beurt voer je **2** van deze **4 acties** uit:

NEEM EEN KAART **SPEEL EEN KAART**
NEEM RUNEN **DRAAI RUNEN OM**

Je mag 2 keer **dezelfde** of 2 **verschillende** acties uitvoeren in een volgorde naar keuze.

NEEM EEN KAART

Neem **1 van de 8 open kaarten** in het midden van de tafel en neem deze in je hand. Draai direct de bovenste kaart van de overeenkomstige trekstapel open in het aanbod.

Tijdens je beurt mag je een willekeurig aantal kaarten in je hand hebben, maar **aan het einde van je beurt maximaal 3 kaarten**.

SPEEL EEN KAART

Kies een kaart uit je hand en betaal de kosten met de runen op je spelersbord:



Draai de afgebeelde runen om.



Leg de afgebeelde runen terug in de voorraad, **zonder ze om te draaien**.

Leg de kaart daarna voor je neer en rangschik je kaarten in **kolommen per ingrediënt**. **Leg de kaarten zo op elkaar** dat je altijd het herhaalde ingrediënt en de punten die de kaart waard is, kunt zien.

Speciale kaarten



Aan het einde van het spel tellen **kaarten met 2 ingrediënten** als 2 ingrediënten.



Zout is een joker. Als je een zoutkaart speelt, leg je die op een **eerder gespeelde kaart** voor je neer. Aan het einde van het spel telt het zout als 1 extra ingrediënt van die soort.

Opmerking: zodra je een zoutkaart hebt gelegd, mag je die niet meer verplaatsen.

Verplaats vervolgens **je marker 1 veld vooruit**. Je marker ligt altijd op het getal dat overeenkomt met het aantal **gespeelde kaarten dat voor je ligt**.

Bij sommige velden staat een **bonus**. Als je dat veld bereikt, voer je het effect direct uit:



Verwijder een hangslot van je spelersbord. Je hebt nu 1 **extra veld** voor runen.



Neem een **bonusfiche met ingrediënten** uit het aanbod en leg het voor je neer. Aan het einde van het spel telt het fiche als 1 extra ingrediënt van die soort.

NEEM RUNEN

Vul zoveel mogelijk lege velden op je spelersbord met runen uit de voorraad, **zonder deze om te draaien**. Je mag manen **of** zonnen nemen, maar **nooit een combinatie van beide in 1 actie**.

Opmerking: de velden met daarop een hangslot zijn nog niet beschikbaar.

DRAAI RUNEN OM

Draai runen op je spelersbord om, zodat ze allemaal **met hetzelfde beeld naar boven** liggen: manen of zonnen.

Sikkel

Op elk moment tijdens je beurt mag je, naast je 2 acties, ook **1 sikkel afleggen om de 4 dag- of nachtingrediënten** in het midden van de tafel te **verwijderen** en 4 nieuwe ingrediënten van de overeenkomstige stapel te trekken.

Lege trekstapel

Als een trekstapel leeg is, neem je de aflegstapel van de betreffende soort kaarten (dag- of nachtingrediënten) en schud je ze tot een nieuwe trekstapel.

EINDE VAN EEN BEURT

Aan het einde van je beurt:

- **verminder je je handkaarten tot 3**: leg het overschot aan kaarten af;
- **verplaats je indien nodig je marker**: hij moet op het getal liggen dat overeenkomt met het aantal kaarten dat voor je ligt.

VOORBEELD VAN EEN SPELBEURT

Je hebt aan het begin van je beurt 3 handkaarten en 2 runen op je spelersbord (1 zon en 1 maan). Als eerste actie vul je de velden op je spelersbord met runen (manen). Er liggen er slechts 2 in de voorraad, het 5^{de} veld blijft dus leeg.



Als 2^{de} actie speel je de bes. Je legt ze in de kolom bij een eerder gelegde bes en betaalt de kosten: je draait een rune met een maan om op je spelersbord en legt een rune met een maan terug in de voorraad.



Tot slot verplaats je je marker 1 veld vooruit. Je eindigt je beurt met 2 handkaarten en 3 runen op je spelersbord (2 zonnen en 1 maan). In je volgende beurt kun je het ei of de klaver spelen.



EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt geactiveerd zodra 1 speler zijn **11^{de} kaart** speelt.

Maak de huidige ronde af (tot de speler rechts van de voorouder aan de beurt is geweest) en speel dan **nog 1 laatste ronde**.

Opmerking: je mag meer dan 11 kaarten voor je leggen, ook al kun je je marker niet verder dan 11 plaatsen.

Gebruik een blad van het scoreblok om de punten op je kaarten te tellen, **ingrediënt per ingrediënt** (zie *Overzicht puntensymbolen* op pagina 8).


De speler met de meeste punten wint het spel.

Indien er een gelijkspel is, dan wint van de gelijkstaande spelers degene met de meeste punten voor 1 ingrediënt. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Voorbeeld:



 Je ontvangt **2 punten** (2×1 paddenstoel).

 Je ontvangt **0 punten**.

 Je hebt **geen bloemen**.

 Van boven naar beneden ontvang je **6 punten** (2×3 klaver) en **5 punten**.

 Je ontvangt **3 punten** (1×3 klaver, 1×0 bloemen).

 Je hebt **geen schedels**.

 Van boven naar beneden ontvang je **2 punten**, **0 punten** en **4 punten** (4×1 set paddenstoel/klaver).

 Van boven naar beneden ontvang je **2 punten**, **12 punten** (4×3 sets bes/klaver) en **4 punten** (1×4 vlinders).

	Eric	
	2	
	0	
	0	
	11	
	3	
	0	
	6	
	18	
Σ	40	

OVERZICHT PUNTENSYMBOLEN

(In de voorbeelden zie je de punten op de 7 paddenstoelkaarten)



2

Je ontvangt 2 punten.



5

Je ontvangt 5 punten.



Je ontvangt 1 punt voor **elk van** de 2 afgebeelde ingrediënten.



Je ontvangt 1 punt voor elk afgebeeld ingrediënt, ook voor deze kaart.



Je ontvangt 2 punten voor elk afgebeeld ingrediënt.



Je ontvangt 4 punten voor elke **set van de 2** afgebeelde ingrediënten.



Je ontvangt 6 punten voor elke **set van de 3** afgebeelde ingrediënten.

Ontwerpers: Yohan Goh, Hope S. Hwang en Gary Kim

Illustraties: Davide Tosello

Credits en speciale dank: www.rprod.com/en/carnuta/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Brussel – België • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.

