

# CARNUTA



Rövid bemutató  
videó

*Üdvözlünk a Carnután, a druidák éves szertartásán!  
Köszönjük, hogy ilyen sokat utaztál messzi otthonodból.  
Immáron hagyomány, hogy varázsitalkotyvasztó bajnokságon választjuk  
meg az év druidáját. Elő hát a sarlóval... és kezdődjek a megmérettetés!*

## A JÁTÉK CÉLJA

A *Carnuta* több fordulón keresztül tart. Egy játékos a körében 4 lehetséges akció közül 2-t hajt végre. Akár két különbözőt, akár ugyanazt kétszer. A játék során mindenki egy-egy varázsitalt készít úgy, hogy kártyákat játszik ki maga elé. Minden kártya értéke a kondérba kerülő összetevőktől függ. Amint egy játékos kijátszotta a 11. kártyát, a játék véget ér. A célotok, hogy az összetevőket okosan kiválogatva, a legjobb kombinációkkal a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek össze!

## A DOBOZ TARTALMA



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1 72 összetevőkártya

4 8 lakatjelölő

7 4 számláló

2 22 kétoldalas rúnakő

5 8 sarlójelölő

8 1 kezdőjátékos-jelölő

3 4 tábla

6 8 bónusz összetevőjelölő

9 1 pontozótömb

# ELŐKÉSZÜLETEK

## MINDEN JÁTEKOSNÁL

- 1 Válassz egy **táblát** és vedd magad elé.
- 2 Vegyél el egy **számlálót** és illeszd a tábládon lévő részbe, az 1-es szintre.
- 3 Helyezz el **4 rúnakövet** a táblád első 4 üres helyére, 2-t a Nap ☀️, 2-t a Hold 🌑 oldalával felfelé.
- 4 Tegyél **1-1 lakatjelölőt** az utolsó 2 helyre a tábládon.
- 5 Tegyél **2 sarlójelölőt** a tábládra.
- 6 Keverjétek meg a **8 kezdőkártyát** (l. *Kártyaanatómia*), és minden játékos elé osszatok 1-et, képpel felfelé.
- 7 Sorsoljatok kezdőjátékost, és ő vegye maga elé a **kezdőjátékos-jelölőt**.



## AZ ASZTAL KÖZEPÉN

- 8 Az összetevőkártyákat válogassátok szét az alapján, hogy nappaliak vagy éjjelek (l. *Kártyaanatómia*), keverjétek meg a **2 paklit**, és tegyétek azokat az asztalra képpel lefelé.
- 9 Fedjétek fel a **felső 4 kártyát** paklinként egy-egy sorba, képpel felfelé.
- 10 Hagyatok helyet a dobópakliknak, ahová a játék során eldobott kártyákat teszitek.
- 11 A játékosok számától függően alkossatok **készletet** a rúnakövekből:

Játékoszám	2	3	4
Adott oldallal felfelé	1☀️ és 1🌑	2☀️ és 2🌑	3☀️ és 3🌑

- 12 Tegyétek a **8 bónusz összetevőjelölőt** a közelbe.
- 13 A megmaradt tartozékokat tegyétek vissza a dobozba. Ez alkalommal nem lesz rájuk szükség.





## KÁRTYAANATÓMIA

Hátlap



Előlap



- A** Kezdőkártya
- B** Nappali összetevők: lóhere, virág, tojás és méz
- C** Éji összetevők: koponya, pillangó, bogyó és gomba

- D** Szükséges rúnakő
- E** Összetevő
- F** Emlékeztető
- G** Pontok

# A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra, a kezdőjátékoskal kezdve. A körödben **2 akciót** hajtasz végre az alábbi 4 közül:

**KÁRTYA ELVÉTELE**  
**RÚNAKÖVEK ELVÉTELE**

**KÁRTYA KIJÁTSZÁSA**  
**RÚNAKÖVEK MEGFORDÍTÁSA**

A 2 akciód **lehet ugyanaz, de különbözhet is**, és tetszőleges sorrendben hajthatod végre őket.

## KÁRTYA ELVÉTELE

A játéktér közepén látható **8 képpel felfelé fordított** kártya közül 1-et vegyél a kezedbe. Húzz a helyére egy újat a megfelelő pakli tetejéről.

A köröd során bármennyi kártyát a kezedben tarthatsz, de **a köröd végén legfeljebb 3-at**.

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Válassz 1-et a kezedben tartott kártyák közül, és fizess ki a rúnaköveid segítségével:



Fordítsd át a megfelelő rúnakövet a **másik oldalára**.



Tedd vissza a megfelelő rúnakövet a készletbe **anélkül, hogy megfordítanád**.

Ezután tedd a kártyát magad elé képpel felfelé, **összetevőnként külön oszlopba**. A kártyákat **úgy tedd egymásra**, hogy mindig lásd az emlékeztetőt és a pontokat.

## Különleges kártyák



A játék végén a **dupla kártyák** 2 összetevőnek számítanak az adott típusból.



A só dzsóker. Amikor **só kártyát** játszol ki, tedd azt egy **már kijátszott kártyára**.

A játék végén a só egy extra összetevőnek számít ebből a típusból.

*Megjegyzés: Ha már leraktad, a sót nem teheted át máshová.*



Végül **mozgasd 1-gyel jobbra a számlálót a tábládon**. A számláló mindig azt mutassa, **hány kártya van előtted kiját szva**.

A sáv bizonyos mezőit **bónuszokat** biztosítanak. Amikor elérsz egy ilyen mezőt, azonnal megkapod a jelzett bónuszt:



Vegyél le egy lakatot a tábládról. Mostantól **1-gyel több helyed** lesz a rúnaköveid számára.



Vegyél el egy **bónusz összetevőjelölőt** a még elérhetők közül, és tedd magad elé. A játék végén ez egy extra összetevőnek számít a saját típusából.

## RÚNAKÖVEK ELVÉTELE

Töltsd fel a készletből a lehető legtöbb üres helyet a tábládon rúnakövekkel. Az elvett köveket **ne fordítsd meg**. Elvehetsz Holdakat **vagy** Napokat, de egy akció során **mindkettőt nem választhatod**.

*Megjegyzés: A lakatot tartalmazó helyek még nem elérhetők.*

## RÚNAKÖVEK MEGFORDÍTÁSA

Fordítsd az összes rúnakövet ugyanarra az oldalára. Az **összes köveden ugyanaz** (Nap vagy Hold) látszik majd.

## Sarló

A köröd során a 2 akciódon felül bármikor **eldobhatsz egy sarlót, hogy eldobd a 4 képpel felfelé fordított Nappali vagy Éji összetevőt**, és a helyükre azonnal felhúzz 4 újat a pakliból.

## Ha elfogyna egy pakli...

Ha elfogy egy pakli, keverjétek meg az adott típus (Nappali/Éji) dobópakliját, és alkossatok belőle egy új paklit.

## A KÖRÖD VÉGE

A köröd végén két dolgot kell ellenőrizned:

- **3 kártya lehet a kezedben**. Ha ennél több van, dobd el a felesleget.
- **Állítsd be a számlálód**. Az általa jelzett szám az eléd kiját szott kártyák számát mutassa.

## PÉLDA EGY JÁTÉKOS KÖRÉRE

A köröd elején 3 kártya van a kezedben és 2 rúnakő a tábládon (1 Nap és 1 Hold). Az első akciód arra használod, hogy az üres helyeket feltöltsd Holdakkal. A készletben azonban csak 2 van, így az 5. hely üresen marad a tábládon.



A második akciód pedig arra, hogy kijátssz egy bogyót. A kártya a többi kijátszott bogyó kártyádra kerül, de csak miután kifizetted: Ehhez megfordítasz 1 Holdat, 1 másik Holdat pedig visszateszel a készletbe.



Végül lépteted 1-gyel a számlálót. A körödet a tábládon 3 rúnakővel (2 Nap és 1 Hold), a kezedben pedig 2 kártyával fejezed be. A tojást és a lóherét későbbi körökben tudod majd kijátszani.





# A JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékos kijátssza a **11.kártyáját**, azzal kiváltja a játék végét.  
**Az aktuális fordulót fejezzétek be**, majd játsszatok le még egy **utolsó fordulót**.

*Megjegyzés: Bár a számlálóval ezt már nem tudjátok jelölni, a játék során kijátszhattok több, mint 11 kártyát.*

Vegyétek elő a pontozótömböt, és számoljátok össze a kártyákból szerzett pontokat, **összetevőről összetevőre** haladva (l. Pontértékek, 8.o.).

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz.

Döntetlen esetén az győz, akinek egy összetevőből a legtöbb pontja van.

Ha így is döntetlen az állás, akkor osztoznak a győzelmen.

*Példa:*



Szerzel **2 pontot** (2×1 gomba).



**0 pontot** szerzel.



Nincs virág kártyád.



Fentről lefelé: szerzel **6 pontot** (2×3 lóhere) és **5 pontot**.



Szerzel **3 pontot** (1×3 lóhere, 1×0 virág).



Nincs koponya kártyád.



Fentről lefelé: szerzel **2 pontot**, **0 pontot** és **4 pontot** (4×1 gomba/lóhere szettért).



Fentről lefelé: szerzel **2 pontot**, **12 pontot** (4×3 bogyó/lóhere szett) és **4 pontot** (1×4 pillangó).

Imre	
	2
	0
	0
	11
	3
	0
	6
	18
Σ	40

## PONTÉRTÉKEK

(példa a 7 különböző pontértékű gomba kártyával)



2

2 pontot szerzel.



5

5 pontot szerzel.



1 pontot szerzel **minden egyes** összetevővel ebből a két típusból.



1 pontot szerzel minden itt látható összetevővel, ezt a kártyát is beleértve.



2 pontot szerzel minden itt látható összetevővel.



4 pontot szerzel **minden**, az itt látható összetevőkből álló **2 lapos szettért**.



6 pontot szerzel **minden**, az itt látható összetevőkből álló **3 lapos szettért**.

Szerző: Yohan Goh, Hope S. Hwang és Gary Kim

Illusztrátor: Davide Tosello

További készítők és köszönetnyilvánítás: [www.rprod.com/en/carnuta/credits](http://www.rprod.com/en/carnuta/credits)

© REPOS PRODUCTION 2026. MINDEN JOG FENNTARTVA.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

