

CARNUTA



¡Mira las reglas
en vídeo!

¡Os damos la bienvenida a Carnuta, el ritual druídico anual!

Gracias por hacer un viaje tan largo desde vuestras tierras lejanas para venir hasta aquí.

Como ya es tradición, hemos organizado una competición de pociones para elegir al druida del año.

Así que preparad vuestras hoces... ¡y que empiece la competición!

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida de *Carnuta* se juega por turnos. En tu turno, llevarás a cabo 2 acciones, que pueden ser la misma repetida o dos diferentes de entre las 4 acciones disponibles. El objetivo del juego es crear una poción mediante las cartas que coloques delante de ti. La cantidad de puntos que valdrá cada carta dependerá de los ingredientes que tengas en el caldero. La partida termina cuando un participante coloque su 11.^a carta. Optimiza las combinaciones de tus ingredientes para obtener la puntuación más alta y ganar la partida.

CONTENIDO



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1 72 cartas de Ingrediente

4 8 fichas de Candado

7 4 contadores

2 22 runas de doble cara

5 8 fichas de Hoz

8 1 ficha de Ancestro

3 4 tableros

6 8 fichas de Ingrediente adicional

9 1 cuadernillo de puntuación

PREPARACIÓN

PARA CADA PARTICIPANTE

- 1 Elige un **tablero** y colócalo delante de ti.
- 2 Toma un **contador** e insértalo en la ranura del tablero, en el nivel 1.
- 3 Coloca **4 runas**, 2 con la cara del Sol ☀️ hacia arriba y las otras 2 con la cara de la Luna 🌙, en los primeros 4 espacios del tablero.
- 4 Toma **2 fichas de Candado** y coloca 1 en cada uno de los 2 últimos espacios del tablero.
- 5 Pon **2 fichas de Hoz** en tu tablero.
- 6 Baraja las **8 cartas iniciales** (ver *Anatomía de las cartas*) y reparte 1 a cada participante. Deja tu carta bocarriba delante de ti.
- 7 Deja la **ficha de Ancestro** delante de un participante cualquiera, esta persona será el Ancestro para esta partida.



PARA TODOS LOS PARTICIPANTES (EN EL CENTRO DE LA MESA)

- 8 Clasificad las cartas de Ingrediente en Día y Noche (ver *Anatomía de las cartas*), barajad cada montón por separado, y formad **2 mazos**, bocabajo.
- 9 Revelad las **4 cartas superiores** de cada mazo y colocadlas bocarriba en una fila.
- 10 Dejad un espacio para las cartas que vayáis descartando durante la partida.
- 11 Formad una **reserva** de runas según el número de participantes que vayáis a jugar:

Número de participantes	2	3	4
Número de runas bocarriba	1☀️ y 1🌙	2☀️ y 2🌙	3☀️ y 3🌙

- 12 Colocad las **8 fichas de Ingrediente adicional** cerca.
- 13 Devolved cualquier elemento restante a la caja del juego; no los usaréis durante la partida.



ANATOMÍA DE LAS CARTAS

Cara trasera



Cara delantera



- A** Carta inicial
- B** Ingredientes de Día: trébol, flor, huevo y miel
- C** Ingredientes de Noche: calavera, mariposa, baya y seta

- D** Coste de la runa
- E** Ingrediente
- F** Recordatorio del ingrediente
- G** Puntos

UN TURNO DE JUEGO

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el Ancestro.
En tu turno, lleva a cabo **2 acciones** de las siguientes 4 opciones:

ROBAR UNA CARTA **JUGAR UNA CARTA**
TOMAR RUNAS **VOLTEAR RUNAS**

Las 2 acciones pueden ser la **misma o diferentes**, y puedes hacerlas en el orden que quieras.

ROBAR UNA CARTA

Roba una carta **de entre las 8 disponibles** en el centro de la mesa, y añádela a tu mano. Reemplázala de inmediato con la carta superior del mazo correspondiente.

Mientras juegas tu turno, puedes tener cualquier cantidad de cartas en la mano, pero cuando lo termines **tienes un límite de 3 cartas**.

JUGAR UNA CARTA

Elige una carta de tu mano y paga el coste indicado con las runas de tu tablero:



Voltea la runa indicada
a su otra cara.



Devuelve la runa indicada
a la reserva, **sin voltearla**.

Una vez hecho esto, coloca la carta delante de ti, creando **columnas para cada ingrediente**. Dispón las cartas unas encima de las otras de tal forma que puedas ver los recordatorios de los ingredientes y los puntos que vale cada carta.

Cartas especiales



Al final de la partida, las **cartas dobles** cuentan como 2 ingredientes del tipo indicado.



La sal es un ingrediente comodín. Cuando juegues una **carta de Sal**, ponla encima de una **carta que ya hayas jugado** delante de ti. Al final de la partida, la sal cuenta como 1 ingrediente adicional de ese tipo.

Nota: una vez colocadas, las cartas de Sal ya no pueden moverse.

Finalmente, **mueve tu contador 1 espacio**. Este siempre debe corresponderse con el número de **cartas que has colocado delante de ti**.

Algunos espacios te otorgan una **bonificación**. Cuando llegues a uno, **benefíciate** del efecto correspondiente de inmediato:



Retira un Candado de tu tablero. De ahora en adelante, tienes un **espacio adicional** para tus runas.



Toma **1 ficha de Ingrediente adicional** de entre las que hay disponibles en el centro de la mesa y colócala delante de ti. Al final de la partida, estas fichas cuentan como 1 ingrediente adicional del tipo indicado.

TOMAR RUNAS

Rellena todos los espacios vacíos que puedas de tu tablero con runas de la reserva **sin voltearlas**. Puedes tomar Lunas o Soles, pero **nunca runas de distintos tipos** en la misma acción.

Nota: los espacios bloqueados por un Candado no están disponibles todavía.

VOLTEAR RUNAS

Voltea las runas de tu tablero de tal forma que solo tengas runas del **mismo tipo bocarriba**: Lunas o Soles.

Hoz

En cualquier momento durante tu turno, además de tus 2 acciones, puedes **descartar 1 Hoz para retirar los 4 ingredientes de Día o de Noche** que hay en el centro de la mesa y revelar 4 nuevos ingredientes del mazo correspondiente.

Mazo vacío

Si un mazo se queda sin cartas, toma todas las cartas de ese tipo (Día o Noche) de la pila de descartes, barájalas y crea un nuevo mazo.

FIN DEL TURNO

Termina tu turno comprobando estas 2 cosas:

- **Solo tienes 3 cartas en la mano**. Descarta cualquier carta que supere este límite.
- **Has movido tu contador**. Debe corresponderse con el número de cartas que tengas delante de ti.

EJEMPLO DE UN TURNO COMPLETO

Empiezas tu turno con 3 cartas en la mano y 2 runas en el tablero (1 Sol y 1 Luna). Como primera acción, rellenas los espacios de tu tablero con Lunas. Solo hay 2 disponibles en la reserva, así que dejas el 5.º espacio de tu tablero vacío.



Como segunda acción, decides jugar una baya. La añades a tu columna de bayas pagando su coste: volteas una Luna de tu tablero, dejando su otra cara bocarriba, y devuelves una segunda a la reserva.



Para terminar, mueves tu contador 1 espacio. Por lo tanto, has acabado tu turno con 3 runas en el tablero (2 Soles y 1 Luna) y con 2 cartas en la mano. En tu próximo turno, podrás jugar un huevo o un trébol.



FIN DE LA PARTIDA

El fin de la partida se desencadena en cuanto un participante coloca su **11.ª carta**. Cuando esto ocurra, **terminad la ronda actual** (es decir, hasta la persona que está a la derecha del Ancestro) y, después, jugad **un turno final**.

Nota: puedes jugar más de 11 cartas delante de ti, pese a que ya no puedas seguir moviendo tu contador.

Usad el cuadernillo de puntuación para hacer el recuento de puntos de vuestras cartas, **ingrediente por ingrediente** (ver *Descripción de los puntos*, pág. 8).

El participante que consiga una puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, el participante que tenga más puntos con un único ingrediente gana. Si el empate persiste, la victoria se comparte.


Ejemplo:




 **Ganas 2 puntos** (2×1 seta).

 **Ganas 0 puntos.**


 **No tienes cartas de Flor.**

 **De arriba abajo, ganas 6 puntos** (2×3 tréboles) **y 5 puntos.**

 **Ganas 3 puntos** (1×3 tréboles, 1×0 flores).

 **No tienes cartas de Calavera.**

 **De arriba abajo, ganas 2 puntos, 0 puntos y 4 puntos** (4×1 set de seta/trébol).

 **De arriba abajo, ganas 2 puntos, 12 puntos** (4×3 sets de baya/trébol) **y 4 puntos** (1×4 mariposas).

	Eric	
	2	
	0	
	0	
	11	
	3	
	0	
	6	
	18	
Σ	40	

DESCRIPCIÓN DE LOS PUNTOS

(Ejemplo con las 7 cartas de Seta con distinto valor de puntos)



2

Ganas 2 puntos.



5

Ganas 5 puntos.



Ganas 1 punto por **cada** ingrediente que tengas de estos tipos.



Ganas 1 punto por cada ingrediente que tengas de este tipo, incluyendo esta carta.



Ganas 2 puntos por cada ingrediente que tengas de este tipo.



Ganas 4 puntos por cada **set de estos 2** ingredientes que tengas.



Ganas 6 puntos por cada **set de estos 3** ingredientes que tengas.

Diseño: Yohan Goh, Hope S. Hwang y Gary Kim

Ilustraciones: Davide Tosello

Traducción al español: Laura Castro Trullén • Revisión: M^a José Barrios González

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/carnuta/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

El contenido de este juego solo se puede utilizar con fines de entretenimiento privado.

