

# CARNUTA



Guarda il video  
delle regole!

*Benvenuti a Carnuta, il rituale druidico annuale!*

*Ringraziamo tutti voi per essere giunti fin qui dalle vostre terre lontane.*

*Come da tradizione,abbiamo organizzato una gara di pozioni per eleggere il druido dell'anno.*

*Quindi, impugnate i vostri falcetti... e che la competizione abbia inizio!*

## PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita a *Carnuta* si svolge nel corso di una serie di turni. Nel vostro turno, effettuerete 2 azioni, uguali o diverse tra loro, scegliendole tra le 4 possibili. L'obiettivo del gioco è creare una posizione giocando carte davanti a voi. Ogni carta vale punti a seconda degli ingredienti della vostra posizione. La partita termina non appena un giocatore gioca la sua 11<sup>a</sup> carta davanti a sé.

Sfruttate al meglio le combinazioni tra i vostri ingredienti per ottenere il punteggio più alto e vincere la partita!

## CONTENUTO



1



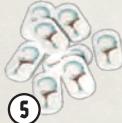
2



3



4



5



6



7



8



9

- 1 72 carte Ingrediente
- 4 8 segnalini Lucchetto
- 7 4 indicatori

- 2 22 rune a due lati
- 5 8 segnalini Falcetto
- 8 1 segnalino Antenato

- 3 4 plance
- 6 8 segnalini Ingrediente Bonus
- 9 1 blocchetto segnapunti

# PREPARAZIONE

## PER OGNI GIOCATORE

- ① Scegliete una **plancia** e collocatela davanti a voi.
- ② Prendete un **indicatore** e inseritelo nella fessura della vostra plancia sul livello 1.
- ③ Collocate **4 rune**, 2 sul lato Sole ☀ e 2 sul lato Luna ☽, sulle prime quattro caselle della vostra plancia.
- ④ Prendete **2 segnalini Lucchetto** e collocatene 1 su ognuna delle ultime 2 caselle sulla vostra plancia.
- ⑤ Collocate **2 segnalini Falcetto** sulla vostra plancia.
- ⑥ Mescolate le **8 carte di partenza** (vedere *Anatomia di una Carta*) e distribuitene 1 a ogni giocatore. Collocate la vostra carta a faccia in su davanti a voi.
- ⑦ Collocate il **segnalino Antenato** davanti a un giocatore casuale: quel giocatore diventa l'Antenato per questa partita.

## PER TUTTI I GIOCATORI (AL CENTRO DEL TAVOLO)

- ⑧ Dividete le carte Ingredienti Notte dalle carte Ingredienti Giorno (vedere *Anatomia di una Carta*), mescolate ogni mazzetto separatamente e formate **2 mazzi** a faccia in giù.
- ⑨ Rivelate **4 carte dalla cima** di ogni mazzo e collocatele in fila a faccia in su.
- ⑩ Lasciate un po' di spazio per le carte che verranno scartate nel corso della partita.
- ⑪ Formate una **riserva** di rune in base al numero di giocatori:

Numero di giocatori	2	3	4
Numero di rune a faccia in su	1☀ e 1☽	2☀ e 2☽	3☀ e 3☽

- ⑫ Collocate gli **8 segnalini Ingrediente Bonus** a portata di mano di tutti i giocatori.
- ⑬ Rimettete nella scatola gli eventuali componenti rimanenti; non verranno utilizzati nel corso della partita.



## ANATOMIA DI UNA CARTA

Retro



Fronte



**A** Carta di partenza

**B** Ingredienti Giorno: Quadrifoglio, Fiore, Uovo e Miele

**C** Ingredienti Notte: Teschio, Farfalla, Bacca e Fungo

**D** Costo in rune

**E** Ingrediente

**F** Promemoria Ingrediente

**G** Punti

# PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge in senso orario e il primo a partire è l'Antenato.  
Nel vostro turno, effettuate **2 azioni** tra le 4 azioni seguenti:

PRENDERE UNA CARTA	GIOCARE UNA CARTA
PRENDERE RUNE	GIRARE RUNE

Le vostre 2 azioni possono essere 2 azioni **uguali o diverse** e potete effettuarle in qualsiasi ordine.

## PRENDERE UNA CARTA

Prendete una carta **dalle 8 visibili** al centro del tavolo e aggiungetela alla vostra mano.  
Sostituitela immediatamente girando la carta in cima al mazzo corrispondente.

Potete avere un qualsiasi numero di carte in mano durante il vostro turno, ma **alla fine del vostro turno il limite di mano è di 3 carte**.

## GIOCARE UNA CARTA

Scegliete una carta dalla vostra mano e pagate il costo mostrato utilizzando le rune sulla vostra plancia:



Girate **sull'altro lato** la runa mostrata.



Rimettete nella riserva la runa mostrata, **senza girarla**.

Poi, collocate la carta davanti a voi creando delle **colonne per ogni Ingrediente**.  
**Impilate le carte** in modo che possiate sempre vedere il promemoria Ingrediente e quanti punti vale la carta.

## Carte Speciali



Alla fine della partita, le **carte doppie** contano come 2 Ingredienti del tipo mostrato.



Il Sale è un Ingrediente Jolly. Quando giocate una **carta Sale**, impilatela su una **carta già giocata** tra quelle davanti a voi.  
Alla fine della partita, il Sale conta come 1 Ingrediente extra di quel tipo.

*Nota: Una volta collocata, una carta Sale non può essere mossa.*

Infine, muovete il vostro indicatore di un livello. Deve sempre corrispondere al numero di carte giocate davanti a voi.

Alcuni livelli offrono un **bonus**. Quando ne raggiungete uno, risolvete immediatamente l'effetto corrispondente:

 Rimuovete un Lucchetto dalla vostra plancia. Da questo momento avete una **casella extra** per le vostre rune.

 Prendete un **segnalino Ingrediente Bonus** tra quelli disponibili al centro del tavolo e collocatelo davanti a voi. Alla fine della partita, questo conta come 1 Ingrediente extra del tipo mostrato.



## PRENDERE RUNE

Riempite quante più caselle vuote possibili della vostra plancia con rune prese dalla riserva, **senza girarle**. Potete prendere Lune oppure Soli, ma **mai entrambi i tipi di rune** nella stessa azione.

*Nota: Le caselle bloccate da un Lucchetto non sono ancora disponibili.*



## GIRARE RUNE

Girate le rune sulla vostra plancia in modo da avere solo rune dello **stesso tipo a faccia in su**: Lune o Soli.



## Falcetto

In un qualsiasi momento nel vostro turno, in aggiunta alle vostre 2 azioni, potete **scartare un Falcetto** per scartare i **4 Ingredienti Giorno oppure Notte** al centro del tavolo e rivelare 4 nuovi Ingredienti dal mazzo corrispondente.

## Mazzo vuoto

Se un mazzo si esaurisce, prendete tutte le carte dello stesso tipo (Giorno o Notte) dalla pila degli scarti, mescolatele e formate un nuovo mazzo.

## FINE DEL TURNO

Terminate il vostro turno verificando i 2 punti seguenti:

- **3 carte in mano.** Scartate qualsiasi carta al di sopra di questo limite.
- **Muovete il vostro indicatore.** Deve corrispondere al numero di carte davanti a voi.

## ESEMPIO DI UN TURNO COMPLETO

Inizi il tuo turno con 3 carte in mano e 2 rune sulla tua plancia (1 Sole e 1 Luna). Come prima azione, riempì le caselle sulla tua plancia con delle Lune. Ce ne sono solo 2 disponibili nella riserva, quindi la 5<sup>a</sup> casella rimane vuota.



Come seconda azione, decidi di giocare la tua Bacca. La aggiungi alla colonna Bacca pagando il suo costo: giri sull'altro lato una Luna che si trova sulla tua plancia e rimetti una seconda runa nella riserva.



Infine, muovi il tuo indicatore di un livello. Termini il turno con 3 rune sulla tua plancia (2 Sole e 1 Luna) e con 2 carte in mano. Potrai giocare l'Uovo o il Quadrifoglio nel prossimo turno.



# FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si innesca non appena un giocatore gioca la sua **11<sup>a</sup> carta**. Terminate il turno in corso (fino alla persona a destra dell'Antenato), poi effettuate un ultimo turno.

*Nota: Potete giocare più di 11 carte davanti a voi, anche se il vostro indicatore non può andare oltre.*

Utilizzate il blocchetto segnapunti per contare i punti sulle vostre carte, **Ingrediente per Ingrediente** (vedere *Descrizione dei Punti* a pagina 8).

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di punti su un singolo Ingrediente vince. Se la parità persiste, condividete la vittoria.

Esempio:



Ottieni **2 punti** (2x1 Fungo).



Ottieni **0 punti**.



Non hai carte Fiore.



Dall'alto verso il basso, ottieni **6 punti** (2x3 Quadrifoglio) e **5 punti**.



Ottieni **3 punti** (1x3 Quadrifoglio, 1x0 Fiore).



Non hai carte Teschio.



Dall'alto verso il basso, ottieni **2 punti**, **0 punti** e **4 punti** (4x1 set di Fungo/Quadrifoglio).



Dall'alto verso il basso, ottieni **2 punti**, **12 punti** (4x3 set di Bacca/Quadrifoglio) e **4 punti** (1x4 Farfalla).

	Luca	
	2	
	0	
	0	
	11	
	3	
	0	
	6	
	18	
$\Sigma$	40	

## DESCRIZIONE DEI PUNTI

(Esempio utilizzando le 7 carte Fungo con i valori dei punti.)



Ottieni 2 punti.



Ottieni 5 punti.



Ottieni 1 punto per **ognuno** dei due Ingredienti mostrati.



Ottieni 1 punto per ognuno degli Ingredienti mostrati, inclusa questa carta.



Ottieni 2 punti per ognuno degli Ingredienti mostrati.



Ottieni 4 punti per ogni **set di 2** Ingredienti mostrati.



Ottieni 6 punti per ogni **set di 3** Ingredienti mostrati.

Design del gioco: Yohan Goh, Hope S. Hwang e Gary Kim

Illustrazioni: Davide Tosello

Riconoscimenti e ringraziamenti: [www.rprod.com/en/carnuta/credits](http://www.rprod.com/en/carnuta/credits)

© REPOS PRODUCTION 2026. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Bruxelles – Belgio • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.

