

카르누타



규칙 영상을
확인해 보세요!

연례 드루이드 의식인 <카르누타>에 오신 여러분을 진심으로 환영합니다!

머나먼 땅에서 여기까지 찾아 주신 데 감사드립니다.

전통에 따라 “올해의 드루이드”를 선발하기 위한 물약 제조 대회를 열겠습니다.

낮을 준비하시고... 이제 대회를 시작합니다!

게임 소개 및 목표

<카르누타>는 여러 차례에 걸쳐 진행되는 게임입니다. 자기 차례가 되면 4가지 행동 가운데 행동을 2번 수행합니다(같은 행동을 2번 해도 되고, 서로 다른 행동을 1번씩 해도 됩니다). 게임의 목표는 앞에 카드를 배치하여 물약을 제조하는 것입니다. 각각의 카드는 술단지에 담긴 재료에 따라 점수를 제공합니다. 플레이어 1명이 자기 앞에 11번째 카드를 배치하면 게임이 끝납니다.

최적의 재료를 조합하여 가장 높은 점수를 얻고 승리를 거머쥐세요!

구성물



① 재료 카드 72장

④ 자물쇠 토큰 8개

⑦ 카운터 4개

② 양면 룬 22개

⑤ 낮 토큰 8개

⑧ 선조 토큰 1개

③ 게임판 4개

⑥ 보너스 재료 토큰 8개

⑨ 점수 기록지 1묶음

게임 준비

개인별 게임 준비(각자)

- ① **게임판** 1개를 선택해서 자기 앞에 놓습니다.
- ② **카운터** 1개를 가져와, 게임판의 “1” 레벨에 끼웁니다.
- ③ **룬** 4개를 가져와 2개는 태양 면(☀)이 보이도록, 2개는 달 면(🌙)이 보이도록 게임판의 가장 왼쪽 4개 칸에 1개씩 놓습니다(태양, 태양, 달, 달 순서대로).
- ④ **자물쇠 토큰** 2개를 가져와 게임판의 나머지 2칸에 1개씩 놓습니다.
- ⑤ 게임판에 **낮 토큰** 2개를 놓습니다.
- ⑥ **시작 카드 8장**(다음 쪽의 카드 해설을 참조)을 잘 섞어 각자 1장씩 나눠 갖습니다. 나눠 받은 시작 카드를 자기 앞에 앞면으로 놓습니다.
- ⑦ **선조 토큰**을 무작위 플레이어 1명의 앞에 놓습니다. 이 플레이어가 이번 게임의 선조가 됩니다.



공용 게임 준비(게임 공간 한가운데)

- ⑧ 재료 카드를 밤과 낮(카드 해설 참조)에 따라 나누어 둡니다. 밤 재료 카드를 뒷면으로 섞어 밤 카드 더미를, 낮 재료 카드를 뒷면으로 섞어 낮 카드 더미를 만듭니다.
- ⑨ 카드 더미마다 **맨 위 카드 4장**을 앞면으로 공개하여 한 줄로 늘어놓습니다.
- ⑩ 게임을 하는 동안 카드를 버릴 공간을 마련해 둡니다.
- ⑪ 플레이어 수에 따라 여분의 룬을 가져와 **공급처**를 만들어 둡니다.

플레이어 수	2	3	4
공급처에 놓을 룬 개수	☀1개, 🌙1개	☀2개, 🌙2개	☀3개, 🌙3개

- ⑫ **보너스 재료 토큰 8개**를 근처에 놓습니다.
- ⑬ 남은 구성물은 이번 게임에서 사용하지 않기에 모두 게임 상자로 되돌려 놓습니다.



카드 해설

뒷면



앞면



- Ⓐ 시작 카드
- Ⓑ 낮 재료: 클로버, 꽃, 알, 꿀
- Ⓒ 밤 재료: 두개골, 나비, 베리, 버섯

- Ⓓ 룬 비용
- Ⓔ 재료
- Ⓕ 재료 아이콘
- Ⓖ 점수

게임의 흐름

게임은 선조부터 시작하여 시계방향으로 돌아가며 진행합니다.

자기 차례가 되면 다음과 같은 4가지 행동 중에서 **행동 2번**을 수행합니다.

- 카드 1장 가져오기
- 카드 1장 배치하기
- 룬 가져오기
- 룬 뒤집기

같은 행동을 2번 수행할 수도 있고, 서로 다른 행동을 원하는 순서대로 1번씩 수행할 수도 있습니다.

카드 1장 가져오기

게임 공간 가운데 **공개해 둔 카드 8장** 중 1장을 자신의 손으로 가져옵니다. 이렇게 카드를 가져오면서 비워진 공간을 해당 카드 더미 맨 위 카드 1장으로 채웁니다.

차례 도중에 손에 들 수 있는 카드 장수에는 제한이 없으나 **차례가 끝날 때는 손에 카드를 3장까지만 들 수 있습니다.**

카드 1장 배치하기

손에서 카드 1장을 선택하고, 자신의 게임판에 놓인 룬으로 그 카드에 표시된 비용을 지불합니다.



표시된 룬을 **반대 면으로** 뒤집습니다.



표시된 룬을 **뒤집지 않고** 공급처로 되돌려 놓습니다.

그런 다음, 해당 카드를 자기 앞에 놓습니다. 이때 **재료별로 구분하여 세로로 겹쳐 놓아 재료 더미**를 만들고, 재료 더미에 놓인 모든 카드는 해당 카드가 제공하는 점수와 재료 아이콘이 보이도록 놓아야 합니다.

특수 카드



게임이 끝날 때 **더블 카드**는 표시된 유형의 재료 2개짜리로 간주합니다.



소금은 “만능 재료”입니다. **소금 카드**를 배치할 때 **이미 자기 앞에 배치된 재료 더미** 한 곳에 배치합니다.

게임이 끝날 때 소금은 해당 유형의 재료 1개로 간주합니다.

주의: 소금 카드는 한 번 배치하고 나면 옮길 수 없습니다.

마지막으로 **자신의 카운터를 1칸 옮깁니다.** 카운터는 **자기 앞에 배치된 카드 장수와 일치하는 칸에** 놓아야 합니다.

몇몇 칸에는 **보너스**가 표시되어 있습니다. 보너스 칸에 도달하면 즉시 해당 보너스를 받습니다:



자신의 게임판에서 자물쇠 1개를 제거합니다. 이제부터 룬을 저장할 수 있는 **여분의 칸**이 개방되었습니다.



게임 공간 가운데서 아직 남아 있는 **보너스 재료 토큰 1개**를 가져와 자기 앞에 놓습니다. 게임이 끝날 때 보너스 재료 토큰은 표시된 유형의 재료 1개로 간주합니다.

룬 가져오기

공급처에서 룬을 가져와 자신의 게임판에 있는 빈칸을 최대한 채웁니다. **이 과정에서 룬을 뒤집어서는 안됩니다.** 달 또는 태양 룬 중 **한 가지 유형만**을 가져올 수 있습니다(한 번의 행동으로 두 룬을 섞어서 가져올 수는 없습니다).

주의: 자물쇠로 막힌 칸은 아직 사용할 수 없습니다.

룬 뒤집기

자신의 게임판에 **같은 유형의 룬(태양, 달)만 보이도록** 자신의 게임판에 있는 룬을 뒤집습니다.

낮

자신의 차례 도중이라면 언제든지 (기본 행동 2번에 추가로) 낮 1개를 버리면서 **게임 공간 한가운데 놓인 낮 재료 카드 4장 또는 밤 재료 카드 4장을 버릴 수 있습니다.** 버린 재료는 해당 카드 더미에서 카드를 공개하여 채웁니다.

카드 더미가 다 떨어질 경우

카드 더미가 다 떨어지면 버린 카드 더미에서 그와 일치하는 유형(낮 또는 밤)의 카드를 모두 가져와 뒷면으로 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

차례 종료

두 가지를 확인하고 차례를 마칩니다.

- **손에 카드 3장만 남기기.** 3장을 초과하는 카드를 버립니다.
- **카운터 옮기기.** 자기 앞에 놓인 카드 장수와 일치하는 칸에 카운터를 놓았는지 확인하고 차례를 마칩니다.

차례 예시

차례를 시작할 때 손에는 카드 3장이 있고 게임판에는 룬 2개(태양 1개, 달 1개)가 있습니다. 첫 번째 행동으로는 달 룬으로 게임판의 빈칸을 채웁니다. 공급처에 남은 달 룬은 2개뿐이기에 5번째 칸은 채울 수가 없습니다.



두 번째 행동으로 손에 든 베리 카드 1장을 배치하기로 합니다. 이 카드를 베리 재료 더미에 배치하기 위하여 다음과 같이 비용을 지불합니다. 게임판에서 달 룬 1개를 반대 면으로 뒤집고 달 룬 1개를 공급처로 되돌려 놓습니다.



마지막으로 카운터를 1칸 옮깁니다. 게임판에 룬이 3개(태양 2개, 달 1개) 있고 손에는 카드 2장이 있습니다. 다음 차례에 알이나 클로버를 배치할 수 있습니다.



게임 종료

플레이어 1명이 자기 앞에 **11번째 카드**를 놓으면 게임 종료 조건을 만족합니다. **현재 차례를 마친 후**(선조의 오른쪽에 앉은 플레이어까지) 마지막 차례를 1번씩 갖고 나면 게임이 끝납니다.
알아두기: 카운터는 11을 초과하지 못하더라도 카드는 자신의 앞에 12장 이상 플레이할 수 있습니다.

재료 카드가 제공하는 점수를 점수 기록지에 기록합니다(8쪽의 점수 요약표 참조).

가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

비긴다면, 단일 재료에서 가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

그래도 비긴다면, 함께 승리합니다.

예시:



2점을 제공합니다(버섯 1개 x2).

0점을 제공합니다.

꽃 카드가 없습니다.

맨 위 카드는 **6점**(클로버 3개 x2), 맨 아래 카드는 **5점**을 제공합니다.

3점을 제공합니다(클로버 3개 x1, 꽃 0개 x1).

두개골 카드가 없습니다.

맨 위 카드는 **2점**, 가운데 카드는 **0점**, 맨 아래 카드는 **4점**(버섯/클로버 1 세트 x4)

맨 위 카드는 **2점**, 가운데 카드는 **12점**(베리/클로버 3세트 x4), 맨 아래 카드는 **4점**(나비 4개 x1)을 제공합니다.

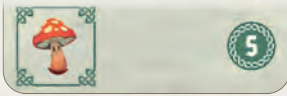
이름	Eric
	2
	0
	0
	11
	3
	0
	6
	18
Σ	40

점수 요약표

(그림 예시에는 점수를 제공하는 버섯 카드 7장이 그려져 있습니다.)



2점을 제공합니다.



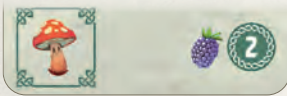
5점을 제공합니다.



각각의 표시된 재료마다 1점씩을 제공합니다.



(이 카드도 포함하여) 표시된 재료마다 1점씩을 제공합니다.



표시된 재료마다 2점씩을 제공합니다.



표시된 재료 세트(재료 2개짜리)마다 4점씩을 제공합니다.



표시된 재료 세트(재료 3개짜리)마다 6점씩을 제공합니다.

디자이너: **고요한, 황소망, 김건희**

일러스트레이터: **Daide Tosello**

이외의 제작진 및 감사의 말씀: www.rprod.com/en/carnuta/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

이 게임의 콘텐츠는 개인적으로 즐기는 용도로만 사용할 수 있습니다.

