CARNUTA

Découvrez les règles en vidéo !

Bienvenue à Carnuta, la cérémonie annuelle des druides !
Merci de vous être déplacés si nombreux depuis vos lointaines contrées.
Comme le veut la tradition, nous organisons un concours de potions pour élire la ou le druide de l'année. Alors, à vos serpes… et que la compétition commence !

APERÇU ET BUT DU JEU

Une partie de *Carnuta* se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous jouez 2 actions, identiques ou différentes, parmi 4 possibles. Le but du jeu est de créer une potion en posant des cartes devant vous. Chaque carte rapporte des points en fonction des ingrédients présents dans votre potion. La partie prend fin lorsqu'une personne pose sa 11e carte devant elle.
Optimisez au mieux vos combinaisons d'ingrédients pour obtenir le score le plus élevé et remporter la partie !

CONTENU



1. *72 cartes Ingrédient*
2. *22 runes recto-verso*
3. *4 plateaux*
4. *8 jetons Cadenas*
5. *8 jetons Serpe*
6. *8 jetons Ingrédient bonus*
7. *4 compteurs*
8. *1 jeton Ancêtre*
9. *1 carnet de scores*

MISE EN PLACE

POUR CHAQUE PERSONNE



1. Choisissez un **plateau** et posez-le devant vous.
2. Prenez un **compteur** et insérez-le dans la fente de votre plateau au niveau du « 1 ».
3. Disposez **4 runes**, 2 face Soleil et 2 face Lune, sur les quatre premiers emplacements de votre plateau.
4. Prenez **2 jetons Cadenas** et placez-en 1 sur chacun des deux derniers emplacements de votre plateau.
5. Placez **2 jetons Serpe** sur votre plateau.
6. Mélangez les **8 cartes de départ** (voir *Anatomie des cartes*) et donnez-en 1 à chaque personne. Placez votre carte devant vous, face visible.
7. Posez le **jeton Ancêtre** devant une personne désignée au hasard : elle devient l'Ancêtre pour la partie.

EN COMMUN (AU CENTRE DE LA TABLE)

8. Triez les cartes Ingrédient de Jour et de Nuit (voir *Anatomie des cartes*), mélangez chaque paquet séparément et formez **2 pioches** distinctes, face cachée.
9. Révélez les **4 premières cartes** de chaque pioche et placez-les en ligne, face visible.
10. Prévoyez un espace pour les cartes défaussées durant la partie.
11. Formez une **réserve** de runes en fonction du nombre de personnes en jeu :

Nombre de personnes	2	3	4
Nombre de runes visibles	1 et 1	2 et 2	3 et 3

12. Posez les **8 jetons Ingrédient bonus** à proximité.
13. Remettez le matériel restant dans la boîte ; il ne sera pas utilisé durant cette partie.



ANATOMIE DES CARTES

Dos



Face



- **A** *Carte de départ*
- **B** *Ingrédients de Jour : Trèfle, Fleur, Œuf et Miel*
- **C** *Ingrédients de Nuit : Crâne, Papillon, Baie et Champignon*
- **D** *Coût en runes*
- **E** *Ingrédient*
- **F** *Rappel de l'Ingrédient*
- **G** *Points*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens horaire, en commençant par l'Ancêtre.
À votre tour, effectuez **2 actions** parmi les 4 actions suivantes :

PRENDRE UNE CARTE	POSER UNE CARTE
PRENDRE DES RUNES	RETOURNER DES RUNES

Vos 2 actions peuvent être **identiques ou différentes**, et vous pouvez les réaliser dans l'ordre de votre choix.

PRENDRE UNE CARTE

Prenez une carte **parmi les 8 visibles** au centre de la table et ajoutez-la à votre main. Remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche correspondante.

Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le souhaitez durant votre tour, mais **vous êtes limité à 3 cartes à la fin de votre tour**.

POSER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et payez le coût indiqué avec les runes présentes sur votre plateau :



Retournez la rune indiquée **sur son autre face**.



Remettez la rune indiquée dans la réserve, **sans la retourner**.

Placez ensuite la carte devant vous en constituant des **colonnes par Ingrédient**. **Superposez les cartes** de façon à toujours laisser visibles le rappel de l'Ingrédient et les points que la carte rapporte.

Cartes spéciales



À la fin de la partie, les **cartes doubles** comptent comme 2 Ingrédients du type indiqué.



Le Sel est un Ingrédient joker. Lorsque vous posez une **carte Sel**, superposez-la à une **carte déjà présente** devant vous. À la fin de la partie, le Sel compte comme 1 Ingrédient supplémentaire de ce type.
Remarque : Une fois posée, une carte Sel ne peut pas être déplacée.

Enfin, **avancez votre compteur d'un cran**. Il doit toujours correspondre au nombre de **cartes posées devant vous**.
Certains crans offrent des **bonus**. Lorsque vous les atteignez, bénéficiez immédiatement de l'effet correspondant :



Retirez un Cadenas de votre plateau. Vous avez dorénavant un **emplacement supplémentaire** pour vos runes.



Prenez un **jeton Ingrédient bonus** parmi ceux disponibles au centre de la table et posez-le devant vous. À la fin de la partie, celui-ci compte comme 1 Ingrédient supplémentaire du type indiqué.

PRENDRE DES RUNES

Remplissez, autant que possible, les emplacements vides de votre plateau avec des runes provenant de la réserve, **sans les retourner**. Vous pouvez **soit** prendre des Lunes, **soit** prendre des Soleils, mais **jamais les deux types de runes** lors d'une même action.

Rappel : Un emplacement bloqué par un Cadenas n'est pas encore disponible.

RETOURNER DES RUNES

Retournez des runes de votre plateau de manière à n'avoir que des runes du **même type face visible** : Lunes ou Soleils.

Serpe

À n'importe quel moment de votre tour, en plus de vos 2 actions, vous pouvez **défausser une Serpe pour défausser les 4 Ingrédients de Jour ou de Nuit** du centre de la table et révéler 4 nouveaux Ingrédients de la pioche correspondante.

Pioche vide

Si une pioche venait à s'épuiser, prenez toutes les cartes du même type (Jour ou Nuit) dans la défausse, mélangez-les et créez une nouvelle pioche.

FIN DU TOUR

Terminez votre tour en vérifiant les 2 points suivants :

- **La limite de 3 cartes en main.** Défaussez les éventuelles cartes excédentaires.
- **L'avancée de votre compteur.** Il doit correspondre au nombre de cartes devant vous.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU COMPLET

Vous commencez votre tour avec 3 cartes en main et 2 runes sur votre plateau (1 Soleil et 1 Lune). Comme première action, vous remplissez les emplacements de votre plateau avec des Lunes. Il n'y en a que 2 disponibles dans la réserve, votre 5e emplacement reste donc vide.





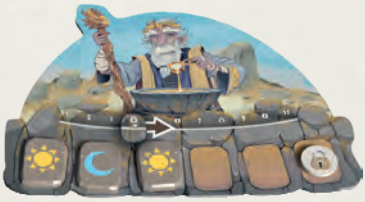
Comme seconde action, vous décidez de poser votre Baie. Vous l'ajoutez à votre colonne de Baies en payant son coût : vous retournez une Lune de votre plateau sur son autre face et vous en remettez une seconde dans la réserve.





Enfin, vous avancez votre compteur d'un cran. Vous terminez votre tour avec 3 runes sur votre plateau (2 Soleils et 1 Lune), ainsi que 2 cartes en main. Vous pourrez poser votre Œuf ou votre Trèfle dès le prochain tour.





FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès qu'une personne pose sa **11e carte**. **Finissez le tour en cours** (jusqu'à la personne à la droite de l'Ancêtre), puis faites un **dernier tour de jeu**.

Remarque : Vous pouvez poser plus de 11 cartes devant vous, même si votre compteur ne va pas au-delà.

Utilisez le carnet de scores pour compter les points de vos cartes, **Ingrédient par Ingrédient** (voir *Description des points*, page 8).

La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.
En cas d'égalité, celle qui a gagné le plus de points avec un seul type d'Ingrédient l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Exemple :



*Vous gagnez **2 points** (2×1 Champignon).*

*Vous ne gagnez **aucun point**.*

Vous n'avez pas de carte Fleur.

*De haut en bas, vous gagnez **6 points** (2×3 Trèfles) et **5 points**.*

*Vous gagnez **3 points** (1×3 Trèfles, 1×0 Fleur).*

Vous n'avez pas de carte Crâne.

*De haut en bas, vous gagnez **2 points**, **aucun point** et **4 points** (4×1 lot Champignon/Trèfle).*

*De haut en bas, vous gagnez **2 points**, **12 points** (4×3 lots Baie/Trèfle) et **4 points** (1×4 Papillons).*

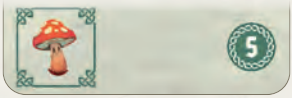


DESCRIPTION DES POINTS

(Exemple avec les 7 cartes Champignon avec des points)



Gagnez 2 points.



Gagnez 5 points.



Gagnez 1 point pour **chacun** des deux Ingrédients indiqués.



Gagnez 1 point pour chaque Ingrédient indiqué, celui de cette carte compris.



Gagnez 2 points pour chaque Ingrédient indiqué.



Gagnez 4 points pour chaque **lot de 2** Ingrédients indiqués.



Gagnez 6 points pour chaque **lot de 3** Ingrédients indiqués.

Auteurs : **Yohan Goh, Hope S. Hwang et Gary Kim**
Illustrateur : **Davide Tosello**
Crédits et remerciements : **www.rprod.com/fr/carnuta/credits**
Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2026. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22
1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr