

# KARNUTA



Obejrzyj filmik  
z zasadami gry!

*Witajcie na Karnucie, dorocznym święcie druidów!  
Dziękujemy wszystkim za przybycie z odległych krain.*

*Żgodnie z tradycją organizujemy zawody warzenia mikstur, które pozwolą  
wyłonić druida roku. Chwycicie za sierpy, rozpalcie ogień pod kociołkami... Turniej czas zacząć!*

## WPROWADZENIE I CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze rozgrywają tury po kolei. W swojej turze gracz wykonuje 2 akcje (takie same albo różne) spośród 4 dostępnych. Celem gry jest uwarzenie mikstury poprzez zagrywanie kart przed sobą. Wartość każdej karty zależy od znajdujących się na niej składników. Rozgrywka dobiega końca, gdy dowolny gracz zagra 11. kartę.

Zwycięży gracz, którego mikstura zapewni najwięcej punktów!

## ZAWARTOŚĆ



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1 72 karty składników

4 8 żetonów kłódek

7 4 znaczniki

2 22 dwustronne runy

5 8 żetonów sierpów

8 żeton przodka

3 4 planszетки

6 8 żetonów bonusowych składników

9 notes punktacji



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 1 Każdy gracz wybiera **planszетkę** i kładzie ją przed sobą.
- 2 Każdy gracz bierze **znacznik** i wsuwa go w szczelinę swojej planszетки tak, aby znajdował się na polu „1”.
- 3 Każdy gracz umieszcza **4 runy** na 4 pierwszych polach swojej planszетки: 2 z widocznym symbolem słońca ☀ i 2 z widocznym symbolem księżycy ☾.
- 4 Każdy gracz bierze **2 żetony kłódek** i umieszcza po 1 na 2 ostatnich polach planszетки.
- 5 Każdy gracz kładzie na swojej planszетce **2 żetony sierpów**.
- 6 Należy potasować **8 kart początkowych** (zob. *Budowa karty*) i rozdać każdemu graczowi po 1 karcie. Każdy kładzie swoją kartę odkrytą przed sobą.
- 7 **Żeton przodka** należy położyć przed losowo wybranym graczem. Ten gracz będzie przodkiem w tej rozgrywce.



## WSPÓLNY OBSZAR GRY (ŚRODEK STOŁU)

- 8 Karty składników należy podzielić na 2 stosy: *dienne* i *nocne* (zob. *Budowa karty*). Stosy należy potasować osobno, a następnie położyć na stole w formie **2 zakrytych talii**.
- 9 Należy odkryć **4 wierzchnie karty** z każdej talii i rozłożyć je odkryte w rzędzie obok danej talii.
- 10 Obok talii należy zostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
- 11 Należy przygotować **rezerwę run** odpowiednio do liczby graczy:

liczba graczy	2	3	4
liczba run i widoczny symbol	1☀ i 1☾	2☀ i 2☾	3☀ i 3☾

- 12 W pobliżu należy położyć **8 żetonów bonusowych składników**.
- 13 Pozostałe elementy gry należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.





## BUDOWA KARTY



- A** karta początkowa
- B** składniki dzienne: koniczyna, kwiat, jajo, miód
- C** składniki nocne: czaszka, motyl, jeżyna, muchomor

- D** koszt w runach
- E** składnik
- F** symbol składnika z karty
- G** punkty



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zaczynając od przodka, gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje 2 z 4 dostępnych akcji:

WEŹ KARTĘ  
WEŹ RUNY

ZAGRAJ KARTĘ  
ODWRÓĆ RUNY

Dwie wybrane akcje mogą być **takie same albo różne** i gracz może je wykonać w dowolnej kolejności.

## WEŹ KARTĘ

Wybierz 1 kartę **spośród 8 odkrytych** na stole i weź ją na rękę. Natychmiast uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.

W trakcie swojej tury możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart, ale **na koniec tury możesz mieć maksymalnie 3 karty**.

## ZAGRAJ KARTĘ

Wybierz kartę z ręki i opłać wskazany koszt runami ze swojej planszетки:



Odwróć wskazaną runę na 2. stronę.



Odłóż wskazaną runę bez odwracania do rezerwy.

Następnie połóż kartę przed sobą. Zagrane karty układaj tak, aby **poszczególne składniki tworzyły osobne kolumny**. Karty w kolumnie układaj jedna na drugiej, zostawiając widoczną jedynie ich dolną część (symbole w ramkach i punkty).

## Karty specjalne



Na koniec gry **podwójne karty** (z 2 symbolami w ramkach) liczą się jako 2 składniki wskazanego rodzaju.



Sól jest uniwersalnym składnikiem. Gdy zagrywasz **kartę soli**, połóż ją **na zagranej wcześniej karcie**. Na koniec gry sól liczy się jako 1 dodatkowy składnik tego rodzaju.  
*Uwaga! Karty soli nie można przenieść po zagranju.*



Na koniec **przesuń swój znacznik o 1 pole**. Pozycja znacznika zawsze musi odpowiadać liczbie **zagranych przez Ciebie do tej pory kart**.

Niektóre pola zapewniają **premię**. Gdy Twój znacznik znajdzie się na takim polu, natychmiast rozpatrz odpowiedni efekt.



Usuń ze swojej planszетки żeton kłódki. Masz teraz **dotkowne pole** na runy.



Wybierz 1 z dostępnych **żetonów bonusowych składników** i umieść go przed sobą. Na koniec gry ten żeton liczy się jako 1 dodatkowy składnik wskazanego rodzaju.

## WEŹ RUNY

Uzupełnij puste pola na swojej planszette runami z rezerwy **bez odwracania ich**. Uzupełnij tyle pól, ile jesteś w stanie. W ramach 1 akcji możesz wziąć runy tylko **1 rodzaju**: słońca **albo** księżycy.

*Uwaga! Pola zablokowane żetonami kłódek nie są jeszcze dostępne.*

## ODWRÓĆ RUNY

Odwróć runy na swojej planszette w taki sposób, aby na wszystkich widoczny był **ten sam symbol**: słońce **albo** księżyc.

## Sierp

W dowolnej chwili w swojej turze oprócz wykonania 2 akcji gracz może też **odrzuć żeton sierpa**, aby odrzucić **4 składniki dzienne albo 4 składniki nocne** dostępne na stole i odkryć 4 nowe karty składników z odpowiedniej talii.

## Pusta talia

Jeśli dowolna talia się wyczerpie, należy odszukać w stosie kart odrzuconych karty z danej talii (dienne albo nocne), potasować je i utworzyć nową talię.

## KONIEC TURY

Na koniec swojej tury gracz wykonuje 2 czynności:

- **Sprawdza, czy ma na ręce maksymalnie 3 karty**. Jeśli ma więcej, odrzuca nadmiarowe karty.
- **Sprawdza, czy pole, na którym znajduje się znacznik, odpowiada liczbie zagranych kart**. Jeśli nie, przesuwa znacznik na właściwe pole.



## PRZYKŁADOWA TURA

Na początku swojej tury gracz ma 3 karty na ręce i 2 runy na planszecie (1 z symbolem słońca i 1 z symbolem księżyca). W ramach 1. akcji uzupełnia pola na swojej planszecie runami z symbolem księżyca. W rezerwie są dostępne tylko 2, więc 5. pole pozostaje puste.



W ramach 2. akcji gracz zagrywa kartę jeżyny. Płaci wskazany koszt: odwraca runę z symbolem księżyca na 2. stronę i odkłada 2. runę z symbolem księżyca do rezerwy. Następnie dokłada zagraną kartę do odpowiedniej kolumny.



Na koniec gracz przesuwa znacznik o 1 pole. Gracz kończy turę z 3 runami na planszecie (2 z symbolem słońca i 1 z symbolem księżyca) i 2 kartami na ręce. W następnej turze będzie mógł zagrać kartę jaja albo koniczyny.



# KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zagra swoją **11. kartę**, rozpoczyna się koniec gry.

**Należy dokończyć aktualną kolejkę** (czyli kontynuować rozgrywkę, aż turę rozegra gracz siedzący po prawej stronie przodka), a następnie rozegrać jeszcze **1, ostatnią kolejkę**.

*Uwaga! Można zagrać więcej niż 11 kart, mimo że nie można przesunąć znacznika na planszecie poza pole „11”.*

Gracze sprawdzają **po kolei wszystkie swoje składniki** i liczą zdobyte punkty (zob. *Punktowanie* str. 8), które zapisują w notesie punktacji.


Zwycięża gracz, który zdobył **najwięcej punktów**.

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył **najwięcej punktów za pojedynczy składnik**. Jeśli remis się utrzymuje, gracze **współdzielą zwycięstwo**.

Przykład.




 Gracz otrzymuje **2 punkty** ( $2 \times 1$  muchomor).


 Gracz otrzymuje **0 punktów**.


 Gracz nie ma żadnych kart kwiatów.

 Gracz otrzymuje (od góry): **6 punktów** ( $2 \times 3$  koniczyny) i **5 punktów**.

 Gracz otrzymuje **3 punkty** ( $1 \times 3$  koniczyny,  $1 \times 0$  kwiatów).

 Gracz nie ma żadnych kart czaszek.

 Gracz otrzymuje (od góry): **2 punkty**, **0 punktów** i **4 punkty** ( $4 \times 1$  zestaw muchomor + koniczyna).

 Gracz otrzymuje (od góry): **2 punkty**, **12 punktów** ( $4 \times 3$  zestawy jeżyna + koniczyna) i **4 punkty** ( $1 \times 4$  motyle).

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



## PUNKTOWANIE

(Symbole punktacji na przykładzie 7 kart muchomorów).



2

Otrzymujesz 2 punkty.



5

Otrzymujesz 5 punktów.



Otrzymujesz po 1 punkcie za **każdy** z 2 wskazanych składników.



Otrzymujesz po 1 punkcie za każdy wskazany składnik, łącznie z tą kartą.



Otrzymujesz po 2 punkty za każdy wskazany składnik.



Otrzymujesz po 4 punkty za każdy zestaw **2** wskazanych składników.



Otrzymujesz po 6 punktów za każdy zestaw **3** wskazanych składników.

Autorzy: Yohan Goh, Hope S. Hwang i Gary Kim

Ilustracje: Davide Tosello

Twórcy i podziękowania: [www.rprod.com/en/carnuta/credits](http://www.rprod.com/en/carnuta/credits)

© REPOS PRODUCTION 2026. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22

1000 Bruksela – Belgia • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



REPOS  
PRODUCTION