

Règles de Carnuta

Comment jouer à Carnuta

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Constituer une potion avec un maximum de cartes **Ingrédient** pour scorer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : À chaque tour, joue 2 actions parmi 4 pour piocher, poser des cartes ou gérer tes runes.
- **Condition de victoire** : Quand une personne pose sa 11^e carte, on finit le tour et on compte les points — le plus haut score l'emporte !

Carnuta, c'est une compétition de druides à base de potions magiques. Le principe est simple : tu collectes des **cartes Ingrédient**, tu les poses devant toi en colonnes, et à la fin de la partie chaque carte te rapporte des points selon les combinaisons que tu as réussi à construire.

Spoiler : ce n'est pas si simple de tout optimiser, et c'est ça qui rend le jeu vraiment fun !

Le matériel

Avant de commencer, faisons un rapide tour du proprio pour que tu ne sois pas perdu(e) quand on parle d'un jeton ou d'une rune :

- **72 cartes Ingrédient** : le cœur du jeu, séparées en cartes de **Jour** (Trèfle, Fleur, Œuf, Miel) et de **Nuit** (Crâne, Papillon, Baie, Champignon).
- **22 runes recto-verso** : face **Soleil** ou face **Lune**, elles servent de monnaie pour payer tes cartes.
- **4 plateaux** : un par joueur, pour y poser tes runes et suivre ta progression.
- **8 jetons Cadenas** : ils bloquent certains emplacements de runes sur ton plateau au départ.

- **8 jetons Serpe** : un pouvoir spécial à dépenser pendant la partie.
- **8 jetons Ingrédient bonus** : des petits plus qui comptent comme un Ingrédient supplémentaire en fin de partie.
- **4 compteurs** : pour suivre combien de cartes tu as posées devant toi.
- **1 jeton Ancêtre** : désigne qui commence la partie.
- **1 carnet de scores** : pour le décompte final.

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place

Chaque joueur prend un **plateau**, insère son **compteur** sur le « 1 », et dispose **4 runes** sur les quatre premiers emplacements : 2 face **Soleil** et 2 face **Lune**. Tu places ensuite **1 jeton Cadenas** sur chacun des deux derniers emplacements (ils seront débloqués plus tard) et tu poses **2 jetons Serpe** sur ton plateau.

Chacun reçoit également **1 carte de départ**, tirée au sort parmi les 8 spéciales, qu'on pose face visible devant soi. C'est le début de ta potion !

Au centre de la table, sépare les cartes **Jour** et les cartes **Nuit**, mélange chaque paquet séparément, puis révèle les **4 premières cartes de chaque pioche** en ligne — ça fait 8 cartes visibles en tout. C'est le marché où tout le monde va se servir. Constitue aussi une **réserve de runes** selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Runes Soleil visibles	Runes Lune visibles
2 joueurs	1	1
3 joueurs	2	2
4 joueurs	3	3

Enfin, désigne l'**Ancêtre** au hasard — c'est lui ou elle qui commence. On joue ensuite dans le sens horaire.

Déroulement d'un tour

À ton tour, tu effectues exactement **2 actions**. Tu peux les faire dans l'ordre que tu veux, et elles peuvent être identiques. Les 4 actions disponibles sont :

- **Prendre une carte**
- **Poser une carte**
- **Prendre des runes**
- **Retourner des runes**

Prendre une carte

Choisis une des **8 cartes visibles** au centre et ajoute-la à ta **main**. Remplace-la immédiatement par la première carte de la **pioche** correspondante (Jour ou Nuit). Attention : tu peux avoir autant de cartes en main que tu veux pendant ton tour, mais tu dois **redescendre à 3 cartes maximum** à la fin de celui-ci.

Poser une carte

Choisis une carte de ta main et **paye son coût en runes** indiqué sur la carte. Pour payer, tu as deux options selon le symbole affiché :

- **Retourner une rune** sur son autre face (elle reste sur ton plateau).
- **Remettre une rune dans la réserve** sans la retourner (tu la perds pour l'instant).

Pose ensuite la carte devant toi en formant des **colonnes par type d'Ingrédient**. Superpose les cartes de façon à garder toujours visible le **rappel de l'Ingrédient** et les **points** en bas.

Avance ton **compteur** d'un cran — il doit toujours correspondre au nombre de cartes posées.

Certains crans de ton compteur t'offrent des **bonus** :

- Retirer un **jeton Cadenas** de ton plateau : tu gagnes un emplacement de rune supplémentaire.
- Prendre un **jeton Ingrédient bonus** : il comptera comme un Ingrédient supplémentaire en fin de partie.

Les cartes spéciales

Deux types de cartes méritent une attention particulière :

- Les **cartes doubles** comptent comme 2 Ingrédients du type indiqué à la fin de la partie.
Un bon coup si tu en trouves une !

- Le **Sel** est un joker : quand tu le poses, superpose-le à une carte déjà présente devant toi. Il compte alors comme 1 Ingrédient supplémentaire de ce type. Attention, une fois posé, il ne peut plus bouger !

Prendre des runes

Remplis les **emplacements vides** de ton plateau avec des runes de la réserve. Petite contrainte : tu peux prendre uniquement des **Lunes** ou uniquement des **Soleils** lors d'une même action — jamais les deux à la fois. Les emplacements bloqués par un **Cadenas** ne comptent pas.

Retourner des runes

Retourne les runes de ton plateau pour qu'elles soient toutes du **même type face visible** : soit toutes **Lunes**, soit tous **Soleils**. Très utile pour préparer le paiement d'une carte dont le coût est d'un seul type !

💡 Petite astuce : anticipe le coût de la prochaine carte que tu veux jouer et commence à préparer tes runes un tour à l'avance. Les joueurs qui gèrent bien leurs runes posent leurs cartes beaucoup plus régulièrement !

Le pouvoir de la Serpe

À n'importe quel moment de ton tour, **en plus de tes 2 actions**, tu peux dépenser un **jeton Serpe** pour défausser les 4 cartes visibles de Jour ou de Nuit et en révéler 4 nouvelles.

Pratique quand le marché ne te propose rien d'intéressant ! Tu n'as que 2 Serpes, utilise-les à bon escient.

Si une pioche est vide

Si la **pioche** Jour ou Nuit est épuisée, récupère toutes les cartes correspondantes dans la **défausse**, mélange-les et forme une nouvelle pioche. Le jeu continue !

Fin de ton tour

Avant de passer la main, vérifie deux choses :

- Tu as bien **3 cartes maximum en main** — défausse l'excédent si besoin.
- Ton **compteur** correspond bien au nombre de cartes posées devant toi.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et décompte des points

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur pose sa **11^e carte** devant lui. On finit le tour en cours jusqu'au joueur à la droite de l'**Ancêtre**, puis tout le monde joue un **dernier tour** complet.

Note que tu peux tout à fait poser plus de 11 cartes — ton compteur ne monte pas au-delà, mais les cartes supplémentaires comptent quand même !

Utilise le **carnet de scores** pour comptabiliser les points Ingrédient par Ingrédient. Voici comment les différents types de points fonctionnent :

Type de carte	Comment ça marche	Exemple
Points fixes	La carte rapporte un nombre fixe de points, peu importe le reste.	Une carte « 2 pts » rapporte toujours 2 pts.
Points par Ingrédient (×1)	Gagne 1 point pour chaque Ingrédient du type indiqué (cette carte comprise).	4 Champignons = 4 pts
Points par Ingrédient (×2)	Gagne 2 points pour chaque Ingrédient du type indiqué.	3 Baies = 6 pts
Points par lot de 2 (×4)	Gagne 4 points pour chaque paire des deux Ingrédients indiqués.	2 lots Baie/Trèfle = 8 pts
Points par lot de 3 (×6)	Gagne 6 points pour chaque trio des Ingrédients indiqués.	2 trios = 12 pts

N'oublie pas de compter les **jetons Ingrédient bonus**, les **cartes doubles** (valent 2

Ingrédients) et les **cartes Sel** (valent 1 Ingrédient supplémentaire du type sur lequel elles sont

posées).

Le joueur avec le **score total le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de points avec un **seul type d'Ingrédient** qui l'emporte. Si c'est encore égal, la victoire est partagée !

💡 Conseil stratégique : ne te disperse pas trop ! Concentrer tes Ingrédients sur 2 ou 3 types bien choisis rapporte souvent bien plus que de tout collecter en vrac. Garde aussi un œil sur ce que tes voisins accumulent — si plusieurs personnes courent après les mêmes Ingrédients, les meilleures cartes partent vite !

Si tu aimes les jeux de collection et de stratégie légère, tu pourrais aussi jeter un œil aux [règles de For Sale](#) ou aux [règles d'Hanabi](#), deux jeux de cartes qui ont aussi cette tension délicieuse de bien gérer ses ressources. Et si tu veux quelque chose de plus festif et déjanté, les [règles de Flip7](#) valent vraiment le détour !