Carnuta - KSR (Seite 1 von 2)

Es wird im Uhrzeigersinn solange reihum gespielt, bis das Spielende eintritt.
Wer dran ist, hat 2 Aktionen aus 4 möglichen (2x die selbe oder verschiedene).

Ablauf einer Runde:

- Jede Runde besteht aus 1 Zug je Spieler.
  Es gibt als Arten von Runen-Plättchen nur SONNE oder MOND.
  Jedes Runen-Plättchen zeigt auf seiner Rückseite die andere Art.

Ein Spielzug:

- WÄHLE deine 2 Aktionen:

NIMM 1 KARTE: NIMM aus der offenen Auslage 1 Karte auf die Hand.
FÜLLE sofort wieder vom passenden Stapel auf.

SPIELE 1 KARTE:

1. WÄHLE 1 Karte aus deiner Hand und ZAHLE ihre Kosten mit Runen-Plättchen auf deinem Tableau wie folgt:

DREHE das zu zahlende Plättchen auf seine andere Seite.

ENTFERNE das zu zahlende Plättchen in die Reserve, ohne es zu wenden.

2. LEGE die Karte vor dir ab und nutze je Zutaten-Sorte eine EIGENE Spalte, in der du Karten überlappend ablegst.

SALZ ist ein JOKER für 1 beliebige Zutat.
Sobald du eine Salz-Karte spielst, musst du sie direkt einer beliebigen Spalte zuordnen.

3. **Nach dem Ausspielen** BEWEGST du den Marker auf deinem Tableau um 1 Feld vor. Erreichst du ein Feld mit **BONUS**, führe ihn sofort aus:

ENTFERNE 1 SCHLOSS von deinem Tableau.

WÄHLE 1 der verfügbaren BONUS-Zutaten und lege sie vor dir ab. Zum Spielende zählt sie wie 1 Extra-Zutat.

NIMM RUNEN-Plättchen: FÜLLE die leeren (verfügbaren) Felder deines Tableaus aus der Reserve auf, ohne diese Plättchen umzudrehen.
Du kannst jetzt nur verfügbare Plättchen EINER Art nehmen, max. so viele, wie dein Tableau verfügbaren Platz hat.

WENDE RUNEN-Plättchen: WENDE alle Runen-Plättchen EINER ART auf deinem Tableau auf ihre andere Seite.
Du kannst wählen, welche Art gewendet wird.

SICHEL ausgeben:
- Zusätzlich während deines Zuges kannst du 1 Sichel ausgeben, um alle Karten der oberen oder unteren Auslage abzuwerfen und wieder aufzufüllen.

LEERES DECK:
- NIMM alle Karten vom Ablage-Stapel und suche die Karten-Sorte heraus (SONNE / MOND), die aktuell nicht mehr verfügbar ist.
- MISCHE diese Karten und lege sie als neuen verdeckten Nachzieh-Stapel bereit.

Spielzug endet:

a. REDUZIERE ggf. deine Hand auf 3 Karten.
b. PRÜFE, ob der Marker auf deinem Tableau auf der richtigen Position steht.
   Das wäre die Zahl, die der Anzahl ausgespielter Karten vor dir entspricht.

Runden-Ende: War jeder Spieler dran, beginnt eine neue Runde.

SPIEL-ENDE: Das Ende wird ausgelöst, sobald jemand mind. 11 Karten vor sich liegen hat. Die laufende Runde wird normal beendet.
Danach folgt noch eine letzte Runde und es folgt die Wertung.

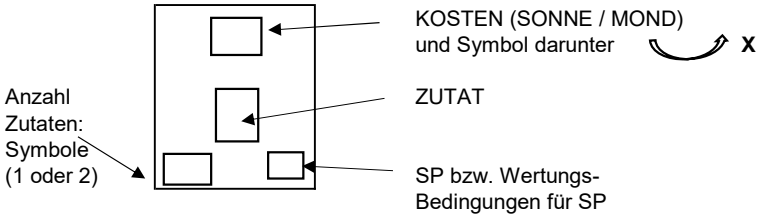
Wer die meisten Siegpunkte (SP) erzielt, gewinnt das Spiel.
Patt: Der Beteiligte mit den meisten SP in einer einzelnen Zutat ist besser. Andernfalls ist der Sieg als geteilt zu betrachten.

Jede Zutat wird mithilfe des Abrechnungs-Zettels gewertet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.12.25

Carnuta - KSR (Seite 2 von 2)

Aufbau einer Karte:

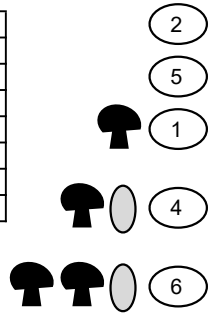


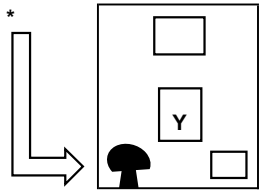
Abrechnungs-Zettel:

Kategorie:

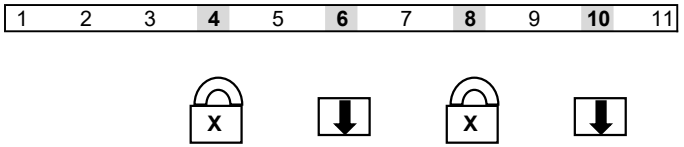
Honig (orange)
Kleeblatt (grün)
Blume (rot)
Ei (blau)
Pilz
Schädel
Beere (lila)
Falter (schwarz)

Beispiele für Wertungs-Bedingungen:





Y = Hier kann jede Sorte von Zutaten sein.

*Das sind immer die KLEINEN Symbole unten LINKS auf allen Karten
PLUS evtl. zusätzlich erhaltene Zutaten bzw. SALZ-Symbole (Joker).

Leiste auf Spieler-Tableau: