

IN IMPACTUM VERITAS

KHARNAGE

HELL YEARGHH!



RÈGLES

BUT DU JEU

Vous êtes le Chef de Guerre de votre peuple !

Vous avez pour mission de conquérir cette colline d'une importance hautement stratégique (ou pas) en ayant à la fin de la partie le plus grand nombre de points de Domination.

Ecrasez, détruisez, aplatissez les armées de vos adversaires pour gagner le maximum de points de Domination ! Faites des Kharnages pour gagner encore plus de points ! Au bout de la 4ème manche, seul UN chef pourra bâtir sa résidence de vacances sur les ossements des armées ennemis.



MISE EN PLACE

1. Les jetons de Domination et Kharnage sont triées en 4 piles : 1 crâne, 3 crânes, 5 crânes et Kharnage



Recto



Verso

2. Chaque joueur choisit une armée parmi celles disponibles et prend les cartes liées à cette armée. Il mélange son paquet d'Unités (la Réserve), pose sa carte de Bataille 0 à proximité du centre de la table (en laissant de la place pour représenter la Colline où iront les Unités détruites à la fin du tour), met de côté son ou ses Généraux et mélange ses cartes de Bataille.



Recto



Verso



Unité



Carte de Bataille



Général

3. Chaque joueur pioche autant d'Unités de sa Réserve que de Drapeaux de renfort présents sur la carte de Bataille 0, les unes après les autres, sans les regarder, en les empilant les unes sur les autres. Puis, il les place une par une dans son armée en respectant leur Positionnement (voir p.4).



Précision : Toutes les compétences sont ignorées durant la mise en place, excepté la compétence **Chef** et la compétence **Grande Unité**.

4. Chaque joueur pioche les 3 premières cartes de Bataille.

Le Kharnage peut commencer...



CARTE DE BATAILLE



Initiative

Renforts

Attaque(s)

Pouvoir

DÉROULEMENT

Chaque joueur choisit une carte de Bataille de sa main et la pose face cachée sur la carte de Bataille 0 (ou celle jouée précédemment). Puis, chaque joueur révèle sa carte de Bataille.

Le joueur qui a **la plus petite initiative** (le numéro) est le joueur actif, il commence et résout **la totalité de sa carte de Bataille**, puis le joueur suivant dans l'ordre d'initiative devient le joueur actif et résout la sienne, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

Les joueurs attribuent ensuite les cartes de Domination, puis piochent une nouvelle carte de Bataille et recommencent une nouvelle manche.

La partie s'arrête après la 4ème manche.

UNITE



Armure

Positionnement

Compétences

POSITIONNEMENT

Lorsqu'une Unité est placée dans une Armée, l'illustration doit faire face à la Colline. L'Unité doit être placée dans la ligne correspondant à son Positionnement :

- les 1ères lignes devant (ce sont les plus proches de la Colline)
- les 2èmes lignes derrière les 1ères.
- les 3ème lignes derrière les 2èmes (ce sont les plus proches du joueur ayant placé cette Unité).

Colline



Joueur

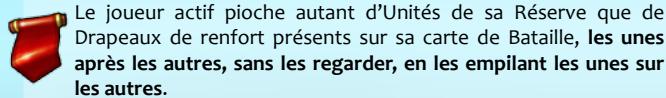
Exemple :

Cette Unité se place en 2ème ligne. En transparence sont les Positionnements pour la 1ère et la 3ème ligne.

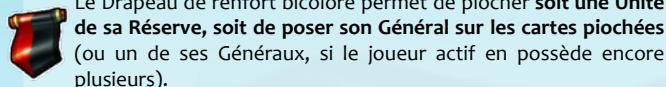
AL'ATTaque !

Les actions de la carte de Bataille sont jouées dans l'ordre, de haut en bas, de gauche à droite.

RENFORTS



Le joueur actif pioche autant d'Unités de sa Réserve que de Drapeaux de renfort présents sur sa carte de Bataille, **les unes après les autres, sans les regarder, en les empilant les unes sur les autres.**



Le Drapeau de renfort bicolore permet de piocher **soit une Unité de sa Réserve, soit de poser son Général sur les cartes piochées** (ou un de ses Généraux, si le joueur actif en possède encore plusieurs).

Puis, il les place une par une dans son Armée en respectant leur **Positionnement** (voir p.4).

Précision : le Général étant le dernier à pouvoir être pioché, il sera toujours le premier à être placé. Le Général ne peut être placé QUE via le drapeau bicolore de la carte de Bataille.

ATTAKUES



Assaut



Tir

La carte de Bataille indique le ou les types d'attaque à effectuer.

Si deux types d'attaque, différents ou non, sont présents sur la carte de Bataille, ils sont résolus **l'un après l'autre**, en commençant par celui de gauche. Ces attaques, même si elles sont identiques, **ne se cumulent pas**.

Le joueur actif calcule ses points de combat en additionnant, parmi toutes ses Unités dans son Armée, le nombre d'icônes de compétence identiques au type d'attaque présent sur la carte de Bataille.

1 icône = 1 point de combat



Précision : la compétence **Projectiles magiques** ajoute 1 point de combat lors d'un Assaut ET lors d'un Tir.

PORTEES DES ATTAQUES

Les Assauts sont dirigés contre les Armées des joueurs situés immédiatement **à la gauche et/ou à la droite** du joueur actif. Si un des joueurs assis à sa droite ou sa gauche n'a plus d'Unités posées devant lui, le joueur actif peut attaquer **le joueur suivant**.

Les Tirs peuvent atteindre **n'importe quelle Armée** adverse.

Lors d'une attaque, le joueur actif peut attaquer jusqu'à 2 Armées (voir **Diviser son attaque**).

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

Le joueur actif **DOIT** utiliser ses points de combat pour détruire les Unités dans les Armées de ses adversaires.

Pour détruire une Unité, il faut :

- choisir une Unité parmi celles présentes dans la **ligne non vide la plus proche de la Colline**.
- avoir au minimum **autant de points de combat** que la valeur de l'Armure de l'Unité attaquée.

L'Unité détruite est **conservée** par le joueur actif jusqu'à la fin du tour. La quantité des points de combat du joueur actif est **réduite** de la valeur d'Armure de l'Unité détruite.

Tant que le joueur actif dispose de points de combat, il peut continuer à détruire des Unités adverses dans l'Armée attaquée.

Les points de combat non utilisés sont perdus.

Attaquer ses adversaires, utiliser ses points de combats, ses compétences et ses pouvoirs est obligatoire, sauf mentions contraires.

DIVISER SON ATTAQUE

Les points de combat peuvent être divisés **de manière égale** entre deux joueurs en respectant les règles de portée des attaques. Ils sont arrondis **au supérieur**.

Exemple : 7 points de combat = 4 sur le joueur de droite et 4 sur le joueur de gauche.



KHARNAGE !

Si un joueur élimine **TOUTES** les Unités d'un joueur adverse, il fait un Kharnage. Il doit crier haut et fort «KHARNAGE !», puis taper sur la table, sur les pauvres Unités détruites. Il prend alors un jeton Kharnage. Celle-ci rapportera 1 point de Domination à la fin de la partie.

Lors d'un Kharnage, les autres joueurs doivent le féliciter en criant «YEAH !» sous peine de perdre 1 jeton Kharnage.

Option : vous n'êtes pas obligés de crier. Vous avez le droit d'avoir pitié des autres joueurs et de vos voisins ! Ou pas.

FIN DE MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont résolu leur carte de Bataille, le tour prend fin. Chaque joueur compte le nombre de **cartes** Unité (et non le nombre d'Unité) qu'il a détruites durant le tour.

Le joueur qui en a détruit le plus prend le plus haut jeton de Domination (5 crânes) puis le second prend le jeton avec 3 crânes et le troisième, celui avec 1 crâne. Les joueurs suivants ne reçoivent rien.

Les joueurs jettent ensuite les Unités détruites sur la Colline (mignons cadavres visibles dans la version finale).

À deux joueurs, les jetons avec 1 crâne ne servent donc pas.

En cas d'égalité, le joueur ayant joué la carte de Bataille avec la plus petite initiative l'emporte.

DERNIER TOUR

Lorsque les joueurs piochent leur dernière carte de Bataille, c'est le début de la dernière manche. Les joueurs ne piochent donc pas de carte de Bataille lors ce celle-ci.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, chaque joueur compte ses points de Domination.

1 crâne = 1 point de Domination
1 Kharnage = 1 point de Domination

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Kharnage remporte la partie, sinon, c'est le joueur qui a joué la dernière carte de Bataille avec la plus petite initiative.



EXEMPLE DE TOUR

Chaque joueur choisit une carte de Bataille et la pose, face cachée, sur les précédentes cartes de Bataille jouées, puis elles sont toutes révélées :



L'ordre de jeu sera : Nain, Gobelin, Humain et enfin Orc.

Le joueur Nain résout donc en premier sa carte de Bataille et pioche :

- 1 carte Unité sans la dévoiler ;
- 1 carte Unité sans la dévoiler qu'il pose sur la première ;
- son Général qu'il pose sur les autres cartes Unités piochées.



Précision : Il aurait pu choisir de piocher une 3ème carte Unité sans la dévoiler à la place de son Général.

Le joueur Nain révèle la 1ère carte (son Général), la place en 3ème ligne (illustration face à la Colline), résoud les compétences associées à la compétence **Élite**, de gauche à droite.



Le Général nain a la compétence **Chef 3**, le joueur Nain pioche donc 3 Unités supplémentaires de sa Réserve, les unes après les autres, sans les révéler et les placent sur les Unités déjà piochées.



Le Général nain a aussi 3 fois la compétence **Épée** associée à **Élite**. Le joueur Nain réalise donc immédiatement un **Assaut** (icônes **Épées**) avec 3 points de combat contre 1 de ses 2 voisins. Il choisit le joueur Gobelin à sa gauche.



Le joueur Nain doit commencer par détruire les Unités appartenant à la ligne non vide la plus proche de la Colline. Il utilise 2 points de combat pour détruire l'Unité de 1ère ligne car elle a une **Armure** de 1 et la compétence **Bouclier** qui ajoute 1 à son **Armure** par **Bouclier**. Il utilise son dernier point de combat pour détruire une Unité de 2ème ligne avec une Armure de 1.



Le joueur continue à révéler ses Unités 1 par 1 en les placant et en appliquant les compétences associées à la compétence **Élite**.

Ensuite, le joueur Nain résout les attaques liées à sa carte de Bataille, ici un Assaut, puis un Tir.

L'armée naine est la suivante :



x 9

x 5

Pour son Assaut, le joueur Nain peut attaquer son voisin de gauche (le gobelin) ou de droite (l'humain) avec 9 points de combat OU attaquer chacun d'eux pour 5 points de combat.

Il choisit cette deuxième option, détruit des Unités dans l'Armée humaine (3 Unités détruites) et détruit la dernière Unité gobelin (Armure de 4).

Il crie «KHARNAGE !», les autres crient «YEAH !» sous peine de perdre 1 carte Kharnage (s'ils en possèdent une).

Il met de côté les 4 Unités détruites, avec les 2 Unités gobelin précédemment détruites.

Il résout ensuite son attaque de Tir avec 5 points de combat et réalise un nouveau Kharnage sur l'Armée orc qui possédait 2 Unités.

Le joueur Nain a terminé et c'est au tour du joueur Gobelin.

À la fin de la manche, chaque joueur comptera ses Unités détruites. Le joueur Nain a un total de 8 Unités détruites : 2 grâce à son Général, 4 lors de son Assaut et 2 lors de son Tir.

Puis, les jetons de Domination sont distribuées et chaque joueur pioche une carte de Bataille si ce n'est pas la dernière manche.

COMPETENCES



Arc

+1 point de combat par icône Arc de l'Unité lors d'un Tir.



Bouclier

+1 à la valeur d'Armure de l'Unité.



Chef

Quand une Unité avec cette compétence est placée dans votre Armée, piochez autant d'Unités supplémentaires de votre Réserve que la valeur inscrite dans la compétence.



Chevalier

Lors d'une attaque de type Assaut, vous pouvez défausser sur la Colline la TOTALITE de vos Unités avec cette compétence pour doubler le nombre d'icônes Épée présentes sur celles-ci.



Épée

+1 point de combat par icône Épée de l'Unité lors d'un Assaut.



Grande unité

Lorsque vous placez cette Unité, cherchez immédiatement la ou les cartes Unités liées dans la pile correspondante (celle à laquelle appartient l'Unité placée).

Le joueur qui détruit cette Unité conserve la totalité des cartes la constituant, chacune comptant comme 1 carte Unité détruite à la fin du tour.



Kamikaze

Lorsque vous placez cette Unité, piochez immédiatement la première Unité de votre Réserve et révélez-la. Multipliez sa valeur d'Armure par celle de l'Unité avec cette compétence pour obtenir un total de points de combat.

Infligez immédiatement cette attaque de Tir contre une unique Armée adverse.

Défaussez les 2 Unités sur la Colline.



Piétinement

Lors d'un Assaut, avant de le résoudre, éliminez une Unité de votre choix dans l'Armée attaquée, dans la ligne non-vide la plus proche de la Colline.



Poudre

Lors d'un Tir, cette Unité donne +1 point de combat par Unité avec la compétence Arc présente dans votre Armée.



Projectiles magiques

+1 point de combat par icône Projectiles magiques de l'Unité lors d'un Assaut ou d'un Tir.



Toile

Après toutes ses attaques, cette Unité pose une carte Toile sur une Unité appartenant à l'Armée attaquée. L'unité ciblée est Immobilisée jusqu'à la fin de la manche.



Vétéran

Après toutes vos attaques de cette manche, additionnez la valeur de Vétéran des Unités de votre Armée. Le montant est le total de point de combat à infliger en Assaut à une unique Armée adverse.



Vol

Après toutes ses attaques, cette Unité est Absente jusqu'à la fin de la manche.



Élite

Lors du placement, des compétences associées à la compétence Élite doivent immédiatement être résolues.

Lorsque la compétence Élite est associée à la compétence Arc, Épée ou Projectiles magiques, le joueur actif doit immédiatement réaliser une attaque, avec un nombre de points de combat égal au nombre d'icônes Arc, Épée ou Projectiles magiques associées. L'attaque est réalisée contre une unique Armée adverse.



MOTS-CLÉS

Absente : lorsqu'une Unité devient Absente, sa carte est retournée face cachée et celle-ci n'est plus considérée comme faisant partie de l'Armée de son propriétaire. Si toutes les Unités non Absentes d'une Armée sont détruites, il s'agit d'un Kharnage. L'Unité Absente est retournée face visible à la fin de la manche.

Immobilisée : lorsqu'une Unité devient Immobilisée, elle perd toutes ses icônes de compétence jusqu'à la fin de la manche. Seule son Armure reste. Elle ne peut pas non plus être la cible des effets des cartes de Bataille de son propriétaire.