

IN IMPACTUM VERITAS

KHARNAGE

HELL YEARGHH!



REGOLE

GOAL OF THE GAME

Sei il Signore della Guerra del tuo popolo!

La tua missione è di conquistare una collina altamente strategica. Per fare ciò, dovrai vincere il più alto numero di punti Dominio alla fine della partita.

Frantuma, distruggi, schiaccia l'esercito avversario per vincere punti Dominio! Fai Kharnage per vincere più punti! Dopo il 4 ° turno, solo un Signore della Guerra sarà in grado di costruire la sua casa estiva sulle ossa degli eserciti avversari.



SETUP

1. I segnalini Dominio e i segnalini Kharnage sono sistemati in 4 pile: 1 teschio, 3 teschi, 5 teschi e Kharnage.



Fronte

Retro

2. Ogni giocatore sceglie un'armata e prende tutte le carte Unità collegate. Poi, ciascun giocatore, mescola il suo mazzo Unità (Riserva), mette la propria carta Battaglia «0» vicino al centro dell'area di gioco (lasciando uno spazio vuoto a rappresentare la Collina dove verranno messe le Unità distrutte a fine fase, il Generale a lato (carta Battaglia che mostra un'Unità) e mescola le proprie carte Battaglia.

3. Ogni giocatore pesca una quantità di Unità dalla propria Riserva



corrispondente alla quantità di bandiere Rinforzo presenti sulla carta Battaglia "0", impilandole una sull'altra, senza guardarle. Poi, ogni giocatore le piazza una dopo l'altra creando la propria Armata, seguendo le regole di **Piazzamento** (vedi p. 4)

Nota : Nessuna abilità può essere usata durante l'allestimento eccetto quella del Capo e della unità Grande.

4. Ogni giocatore pesca le prime 3 carte Battaglia del proprio mazzo.

Kharnage può cominciare...



BATTLE CARD



Iniziativa

Rinforzo

Attacco

Potere

ROUND ORDER

Ogni giocatore sceglie una carta Battaglia dalla sua mano e la posiziona a faccia in giù sulla parte superiore della carta Battaglia «0» (o quella giocata durante il turno precedente). Una volta che tutte le carte sono piazzate, tutti i giocatori le rivelano contemporaneamente.

Il giocatore con l'**iniziativa più bassa** (numero) è il giocatore attivo, inizia e risolve tutte le **proprie carte Battaglia**, a seguire il giocatore con l'iniziativa più bassa e così via fino a quando tutti i giocatori hanno giocato.

I segnalini Dominio vengono distribuiti ai giocatori, poi pescano una nuova carta Battaglia e iniziare un nuovo turno.

La partita termina dopo il 4° turno.

UNIT



Armatura

Schieramento

Abilità

PLACEMENT

Quando un giocatore piazza un'Unità nella sua Armata, l'illustrazione **deve essere rivolta verso la Collina** e i simboli verso il giocatore.

L'Unità deve essere messa nella linea del proprio **Schieramenti**:

- la 1a linea davanti (più vicino alla Collina)
- la 2a linea dietro le 1° linee
- la 3a linea dietro le 2° linee (più vicino al proprio giocatore).

Collina



Giocatore

1a linea

2a linea

3a linea

Esempio:
Questa Unità deve essere schierata in 2a linea. Gli Schieramenti in trasparenza sono per la 1a e la 3a linea.

FIGHT!

Battle card actions (Reinforcement, Attack, Power) are solved starting from the top to the bottom.

REINFORCEMENT



Il giocatore attivo pesca un numero di Unità dalla sua Riserva corrispondenti alla quantità di bandiere Rinforzo presenti sulla sua carta Battaglia, **una alla volta, impilandole una sull'altra, senza guardarle.**



La bandiera bicolore Rinforzo **ti permette di sostituire l'ultima Unità pescata dal tuo Generale** (o uno dei tuoi Generali se il giocatore attivo ne ha più di uno).

Le Unità di rinforzo vengono messe una di seguito all'altra nella propria Armata, rispettando la regola di **Schieramento** (vedi p. 4).

Nota: il Generale è l'ultima Unità pescata se il giocatore attivo lo sceglie. Quindi, sarà la prima Unità ad essere messa nell'Armata. Il Generale può essere piazzato solo dalla bandiera bicolore Rinforzo sulla carta Battaglia.

ATTACCO



Assalto



Tiro

La carta Battaglia mostra il tipo di attacco da eseguire.

Se sono presenti due tipi di attacco sulla carta Battaglia, vengono risolti **uno dopo l'altro**, a partire dall'attacco a sinistra. Questi attacchi, anche se sono uguali, **non sono cumulabili**.

Il giocatore attivo aggiunge tutti i suoi punti combattimento, tra le proprie Unità presenti nella sua Armata, che hanno lo stesso simbolo (Assalto o Tiro).

1 simbolo = 1 punto combattimento

Nota: L'abilità Missili Magici aggiunge 1 punto combattimento ogni volta, che l'attacco sia Assalto o Tiro.



DISTANZA DI ATTACCO

Gli assalti possono essere diretti solo contro le Armate dei giocatori che si trovano **a sinistra e/o a destra** del giocatore attivo. Se uno dei giocatori che si trovano a sinistra o a destra non ha unità di fronte a sé, il giocatore attivo può attaccare **quello successivo**.

I Tiratori possono bersagliare **qualsiasi Armata** sul campo di battaglia.

Durante un attacco, il giocatore attivo può attaccare fino a 2 Armate (vedi **Dividere l'attacco**).

RISOLUZIONE DELL'ATTACCO

Il giocatore attivo **DEVE** utilizzare i suoi punti combattimento per distruggere le Unità nelle Armate del suo avversario.

Per distruggere un' Unità, il giocatore attivo deve:

- scegliere un'Unità nella **linea più vicina non vuota alla Collina**.
- avere almeno **tanti punti combattimento** quanto il valore Armatura dell'Unità scelta.

L'Unità distrutta **viene presa** dal giocatore attivo fino alla fine del turno.

Dal totale dei punti combattimento del giocatore attivo viene **sottratto** il valore Armatura dell'Unità distrutta.

Finché il giocatore attivo ha punti combattimento, può continuare a distruggere le Unità dell'Armata che attacca.

I punti combattimento inutilizzati vengono persi.

Attaccare le armate avversarie, utilizzare punti di combattimento, abilità e poteri sono obbligatori, a meno che non venga specificato diversamente.

DIVIDERE L'ATTACCO

I punti combattimento possono essere suddivisi **equamente** tra due giocatori, rispettando le regole di distanza. Arrotondando **per eccesso**.

Ad esempio: 7 punti combattimento = 4 per l'armata a sinistra e 4 per l'armata a destra.



KHARNAGE!

Se un giocatore annienta **TUTTE** le Unità di un armata avversaria, ottiene un Kharnage. Deve urlare «KHARNAGE!», forte e chiaro, colpire il tavolo e le povere Unità distrutte. Poi prende un segnalino Kharnage.

Gli altri giocatori devono incitarlo urlando «YEAH!», altrimenti, perdono un segnalino Kharnage (se ne hanno uno). Ogni segnalino Kharnage darà 1 punto Dominio alla fine del gioco

Regole opzionali: non c'è bisogno di urlare. Siate misericordiosi con gli altri giocatori ed i vostri vicini. Fai come preferisci.

END OF ROUND

Non appena tutti i giocatori risolvono la loro carta Battaglia, il turno finisce. Ogni giocatore conta il numero di **carte** Unità (comprese tutte le carte di unità Grandi) che hanno distrutto durante il turno.

Il giocatore con il maggior numero di carte Unità distrutte prende il segnalino Dominio con il valore più alto (5 teschi), il successivo prende il segnalino con 3 teschi e a seguire quello con 1 teschio. Gli altri giocatori non ricevono nulla per questo turno.

I giocatori scartano le Unità distrutte sulla Collina, col retro verso l'alto.

In una partita a 2, i segnalini Dominio da 1 non vengono utilizzati.

In caso di parità, il giocatore che ha giocato la carta iniziativa più bassa prende il segnalino Dominio.

ULTIMA FASE

Quando l'ultima carta Battaglia viene pescata, segna l'inizio dell'ultima fase. Pertanto, i giocatori non potranno pescare nuove carte Battaglia nel corso di questa ultima fase.

END OF GAME

Alla fine del gioco, il giocatore con il maggior numero di punti Dominio vince la battaglia per la Collina.

Ogni teschio = 1 punto Dominio

Ogni Kharnage = 1 punto Dominio

In caso di un pareggio, il giocatore con più segnalini Kharnage vince. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore che ha giocato l'ultima carta Battaglia con l'iniziativa più bassa vince la partita.



TURN EXAMPLE

Ogni giocatore sceglie una carta Battaglia, la mette a faccia in giù sulle carte Battaglia giocate in precedenza e le rivela contemporaneamente:



L'ordine di gioco sarà: Nano, Goblin, Umani ed infine Orchi.

Il giocatore Nano è il primo a risolvere la sua carta Battaglia e pesca:

- una carta Unità senza rivelarla; una carta Unità senza rivelarla, mettendola sopra la prima;
- il suo Generale, messo in cima alle altre 2 carte Unità pescate.

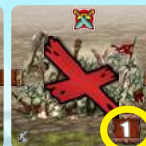
Nota: il giocatore avrebbe potuto scegliere di pescare una terza carta Unità senza rivelarla al posto del suo Generale.

Il giocatore Nano rivela la prima carta (Generale), la colloca in 3a linea (con l'illustrazione verso la Collina), risolve le abilità associate con l'abilità **Elite**, da sinistra a destra

Il Generale nano ha l'abilità **Capo** 3, quindi, il giocatore Nano pesca 3 unità dalla sua Riserva, una alla volta, senza rivelarle e le mette sulle Unità già pescate.

Il Generale nano dispone anche dell'abilità **Spada** 3 volte associata con il simbolo Elite. Il giocatore Nano risolverà subito un attacco Assalto (icone **Spada**) con 3 punti combattimento contro uno dei giocatori accanto a lui. Sceglie il giocatore Goblin alla sua sinistra.

Il giocatore Nano deve iniziare distruggendo le Unità nella linea più vicina non vuota alla Collina. Usa 2 punti combattimento per distruggere l'Unità in 1a linea perché questa Unità ha un valore **Armatura** di 1 e 1 simbolo **Scudo** che aggiunge 1 al valore **Armatura** per ogni **Scudo**. Usa il suo ultimo punto combattimento per distruggere un'Unità in 2a linea con un valore **Armatura** di 1.



Il giocatore continua a rivelare le sue Unità, 1 a 1, schierandole e risolvendo le abilità associate con l'abilità Elite.

Poi, il giocatore Nano risolve gli attacchi associati alla sua carta Battaglia, un Assalto e un Tiro.

L'Armata del Nano è la seguente:



x 9



x 5

Con il suo Assalto, il giocatore Nano può attaccare il giocatore alla sua sinistra (il goblin) o alla sua destra (l'umano) con 9 punti combattimento O attaccare entrambi con 5 punti combattimento. Sceglie la seconda opzione, distruggendo le Unità dell'Armata umana (3 per esempio) e distruggendo l'ultima Unità Goblin (valore Armatura di 4). Lui urla «KHARNAGE!» Gli altri gridano «YEAH!» o perdono 1 segnalino Kharnage. Mette da parte le Unità distrutte, con le 2 Unità Goblin precedentemente distrutte.

Poi risolve il suo attacco di Tiro con 5 punti combattimento e riesce a realizzare un nuovo Kharnage dall'Armata degli Orchi che aveva due Unità.

La fase del giocatore Nano è finito e inizia quella del giocatore Goblin.

Alla fine del turno, ogni giocatore conta le Unità distrutte. Il giocatore Nano ha un totale di 8 Unità distrutte: 2 con il suo Generale, 4 durante il suo attacco Assalto e 2 durante il suo attacco Tiro.

Poi, i segnalini Dominazione vengono distribuiti e ogni giocatore pesca una nuova carta Battaglia, se non è l'ultimo turno.

SKILLS



Arco

+1 Punto combattimento per simbolo Arco durante un attacco Tiro.



Capo

Quando un'Unità con questa abilità viene schierata, pesca tante Unità dalla Riserva quante il numero indicato in questo simbolo.



Volare

Dopo tutti gli attacchi di un'Unità con questa abilità, questa Unità è Assente fino alla fine del turno.



Kamikaze

Quando viene schierata un'Unità con Kamikaze, pesca subito la prima carta della Riserva e rivelala. Moltiplica il valore Armatura di quella Unità con l'Armatura dell'Unità con Kamikaze (ignorando tutti gli scudi su queste 2 unità). Utilizza il risultato come punti combattimento per effettuare subito un attacco Tiro contro un'Armata avversaria. Scarta le 2 unità sulla Collina. Esempio: Armatura del Kamikaze (2) x Armatura dell'Unità (3) = 6 punti combattimento.



Cavaliere

Durante un attacco Assalto, è possibile scartare TUTTE le Unità con questa abilità per raddoppiare la quantità di simboli Spada presenti su queste Unità.



Unità Grande

Quando viene schierata un'Unità con questa abilità, cerca immediatamente nel mazzo corrispondente (quello con lo stesso retro) la/e parte/i da connettere. Il giocatore che distrugge questa Unità prende tutte le carte che la compongono, alla fine del round ogni carta conta come 1 Unità distrutta.



Missili magici

+1 Punto combattimento per ogni simbolo Missili magici, in un solo tipo di attacco (Assalto o Tiro).



Polvere da Sparo

Durante un attacco Tiro, aggiungi +1 punto combattimento per ogni Unità con l'abilità Arco nella propria Armata.



Scudo

+1 valore Armatura dell'Unità per ogni simbolo Scudo.



Calpestare

Durante un attacco Assalto, prima di risolverlo, devi distruggere un'Unità a tua scelta dell'Armata attaccata nella linea più vicina alla Collina.



Spada

+1 Punto combattimento a simbolo, durante un attacco Assalto.



Veterano

Dopo aver attaccato nella tua fase, somma il valore Veterano di tutte le Unità della tua Armata e usalo come punti combattimento; effettua un Assalto contro un'Armata nemica.



Ragnatela

Dopo tutti gli attacchi (rispettando il tipo) di un'Unità con questa abilità, metti 1 carta Ragnatela su un'Unità appartenente all'Armata attaccata. Quella Unità verrà Immobilizzata fino alla fine del round.



Elite

I giocatori che schierano Unità con abilità legate al simbolo Elite devono risolverle immediatamente. Quando Elite è collegata a Arco, Spada o Missili magici, il giocatore attivo deve immediatamente effettuare un attacco, con un valore di punti combattimento pari alla quantità di simboli Arco, Spada o Missili magici collegati al simbolo Elite. L'attacco è contro un'Armata avversaria, rispettando il tipo di attacco.



PAROLE CHIAVE

Assente: quando un'Unità diventa assente, la sua carta viene girata e non è più considerata parte dell'Armata del suo proprietario. Se tutte le Unità di un'Armata senza Assente vengono distrutte, si ha un Kharnage. La carta viene girata di nuovo alla fine del turno.

Immobilizzato: quando un'Unità viene immobilizzata, perde tutte le sue abilità fino alla fine del round. Solo l'Armatura è attiva. Non può più essere bersaglio di effetti delle carte battaglia del proprietario.