



# KHARNAGE

## HELL YEARGHH!

### 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 les Armées de vos adversaires pour gagner le maximum de Crânes ! Faites des Kharnages pour gagner encore plus de Crânes ! Au bout de la 4<sup>e</sup> manche, seul UN chef pourra bâtir sa résidence de vacances sur les ossements des Armées ennemies.

## MISE EN PLACE

- 1. Triez les jetons de Domination et Kharnage en 4 piles : faces 1 Crâne, 3 Crânes, 5 Crânes et Kharnage visible.
- 2. Placez la carte Colline au centre de la table. C'est là



1 Crâne    3 Crânes    5 Crânes    Kharnage

que seront empilées les unités détruites pendant le combat.

- 3. Chaque joueur choisit une Armée et prend les cartes liées à cette Armée. Ces cartes représentent vos Unités, vos Généraux et vos ordres de Stratégie.

Face



Dos



Unité    Général    Stratégie

- 4. Regroupez vos cartes Unités et mélangez-les pour créer votre Réserve. Placez la pioche ainsi constituée face cachée à côté de vous. Posez votre carte Stratégie 0 dans la Zone de Stratégie à proximité de la Colline et prenez vos autres cartes de Stratégie et Général en main.

- 5. Piochez autant de cartes Unité de votre Réserve que de symboles de Renfort (🛡️) présents sur votre carte de Stratégie 0, sans les regarder. Puis, placez-les une par une dans votre Armée en respectant leur Positionnement (voir p.2) et les symboles de la catégorie Renfort. Elles constituent votre Armée.

**Précision :** Tous les symboles Surprise sont ignorés durant la mise en place, excepté les Renforts Surprises et la Compétence Grande Unité.

Le Kharnage peut commencer...



### Carte Stratégie

**Initiative**  
Ordre dans lequel se résolvent les cartes Stratégie.

360

**Renfort**  
Nombre de cartes Unités et/ou Général à mettre en jeu.

**Type d'Attaque**  
Symbole d'Attaque activé pour cette Stratégie.

**Compétence**  
spéciale pour ce tour

### Carte Unité et Général

**Défense**  
à atteindre pour éliminer la carte

**Position**  
Ligne de placement dans l'Armée.

**Symboles**  
Attaque, Renfort, et/ou Compétences



Réserve

Généraux en main

Zone de Stratégie

Cartes Stratégie en main

Armées

Colline

Lignes de placement des Unités dans une Armée

Première Ligne

Ligne centrale

Ligne Arrière

Jetons de Domination et Kharnage

## PRINCIPES

- Un Kharnage se résout en 4 manches.
- À chaque manche les joueurs vont jouer une carte **Stratégie de leur Main**, ajouter des Unités et Généraux en conséquence, déclencher d'éventuelles compétences et attaquer les Armées adverses.
- Une Armée qui anéantit toutes les unités d'une ou plusieurs Armées adverses **récupère des jetons Kharnage**.
- Et surtout, les Armées qui auront éliminé le plus de cartes à la fin de chaque manche, **gagneront des jetons de Domination** qui détermineront le vainqueur de Kharnage.

## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

### CHOISIR SA STRATEGIE

Tous les joueurs choisissent **simultanément une carte Stratégie** de leur main et la posent face cachée sur leur carte Stratégie 0 (ou celle jouée lors d'une manche précédente).

Cette carte sert à déterminer l'Initiative de cette manche (l'ordre de tour de jeu des joueurs), les renforts de chaque Armée, et le type d'Attaque que vous avez choisie pour ce tour.

**Note :** vous avez accès à toutes vos cartes Stratégie mais vous n'en jouerez que 4 pendant la partie (sauf événement spécial).

Une fois que tous les joueurs sont prêts, chaque joueur révèle sa carte Stratégie.

### RENFORT ET ATTAQUE

L'un après l'autre, **en commençant par le joueur qui a la plus petite initiative**, et en continuant en suivant un ordre croissant pour terminer par le joueur qui a la plus grosse, chaque joueur joue son tour en résolvant l'intégralité de sa carte Stratégie dans l'ordre de lecture de gauche à droite et de haut en bas :

**Note :** Les Compétences de votre carte Stratégie s'activent en respectant l'ordre de lecture. Elles ne sont donc pas actives tant que ce n'est pas à vous de jouer et elles s'activent en fonction de leur emplacement, avant les Renforts, avant l'Attaque ou à la fin de votre tour.

## RENFORT

### PIOCHER VOS RENFORTS

- À votre tour, mettez en jeu autant de cartes de votre Réserve ou de votre main qu'il y a de symboles Renfort présents sur votre carte Stratégie, en respectant l'ordre et leur type.

**Renfort rouge :** piochez une carte de votre Réserve sans la regarder.

**Renfort noir :** jouez une carte de votre main (Général, Unité, Grande Unité).

**Renfort libre :** choisissez entre Renfort Rouge et Noir.

- Piochez ou jouez vos cartes une par une et posez-les face cachée les unes sur les autres pour **composer une pioche Renfort**, de manière à ce que la dernière carte piochée/jouée soit au dessus des autres.

Une fois que toutes les cartes ont été piochées ou choisies, **il est temps de les déployer**.

## REGLE DE SURPRISE

Lorsqu'une carte est ajoutée à une Armée, avant de placer la suivante, **déclenchez tous les effets de Surprise :**



Ce symbole représente les effets de Surprise qui se déclenchent lorsque l'Unité ou le Général est mis en jeu dans l'Armée. Tous les symboles d'une carte qui sont surmontés par le symbole Surprise, se déclenchent l'un après l'autre de gauche à droite. Les Attaques Surprises sont résolues simultanément.

### DEPLOYER VOS RENFORTS

Vous devrez déployer toutes les cartes de votre pioche Renfort.

- Piochez la première carte Renfort et ajoutez-la à votre Armée en respectant son sens et sa Position. Résolez tous ses effets de Surprise, puis piochez la suivante.

**Note :** certains effets de Surprise peuvent rajouter des Renforts. Ils se placent toujours au-dessus de la pioche de Renfort.

- L'illustration doit toujours **faire face à la Colline**.
- Elle doit être placée dans la ligne correspondant à sa Position, définie par son fond et surtout par l'emplacement de son symbole de Position sur les côtés (cf. schémas ci-contre) :  
**Une Unité de Première Ligne** se place devant, au plus proche de la Colline.

**Une Unité de la Ligne Centrale** se place au milieu, entre les deux autres lignes.

**Une Unité de la Ligne Arrière** se place derrière les deux autres lignes, au plus proche du joueur qui l'a jouée.

Une fois que tous les renforts déployés et leurs effets de surprise résolus, vous pouvez passer... **À l'Attaque !!!**

## AL'ATTAQUE

Vos troupes sont enfin déployées. Il est temps d'aller poutre vos adversaires.

- Résolvez autant d'Attaques qu'il y a de symboles d'Attaque présents sur votre carte Stratégie, en respectant l'ordre et le type d'Attaque.

Résolvez les Attaques l'une après l'autre, en commençant par celle de gauche. Attention ! Même si elles sont du même type, elles ne se cumulent pas. **Il y a 2 types d'Attaques :**



Attaque de Mêlée



Attaque à Distance

Exemple : Cette carte de Stratégie permet à son propriétaire de réaliser 1 Attaque de Mêlée, puis après qu'elle a été résolue, 1 Attaque à Distance.



### CALCULER LA PUISSANCE DE L'ATTAQUE

- Additionnez tous les symboles d'Attaque et d'Attaques Surprises des Unités de votre Armée qui sont identiques au symbole d'Attaque que vous êtes en train de résoudre.

Par exemple tous vos symboles  pour une attaque de Mêlée.

- Ajoutez vos symboles d'Attaque Magique ().
- 1 symbole = 1 point de Puissance. Le total représente la Puissance de l'Attaque.

Colline



POSITIONS DANS L'ARMÉE

Première Ligne



Ligne Centrale



Conseil : laissez toujours de l'espace pour une ligne même lorsqu'elle est vide.

Ligne Arrière

Joueur

Colline



Ligne Centrale

Exemple : Cette Unité se place en Ligne centrale. Les Positionnements en transparence représentent les positions de Première Ligne et de Ligne Arrière.

Joueur

### RESOUDRE L'ATTAQUE

Maintenant que vous connaissez la Puissance de votre Attaque, vous devez décider qui massacrer et comment.

- Quand vous jouez à plus de 2 joueurs : vous pouvez diviser équitablement votre Puissance d'Attaque entre 2 Armées adverses (arrondi au supérieur).

Exemple : vous pouvez diviser une Attaque de 7 points de Puissance en deux Attaques de 4 points de Puissance chacune sur deux Armées adverses.

- Si ce sont des Attaques de Mêlées : Vous ne pouvez cibler que les Unités des Armées accessibles. Une armée est accessible si elle est immédiatement à votre gauche et/ou à votre droite, ou si l'Armée entre vous et l'Armée que vous souhaitez attaquer n'a plus d'Unité au début de cette Attaque.

**Note :** cette règle ne s'applique qu'à plus de 3 joueurs. À 2 ou 3 joueurs les Armées de tous les joueurs sont toujours accessibles.

**Note :** si votre carte de Stratégie possède 2 symboles d'Attaque, Vous pouvez tout à fait détruire toutes les Unités d'un joueur lors de la première Attaque et pouvoir atteindre le joueur suivant avec la seconde.

- Si ce sont des Attaques à Distance : Vous pouvez cibler les armées de votre choix et diviser votre attaque pour massacrer deux armées.

## REGLES DE L'ATTAQUE

- On n'est pas là pour tricoter : Vous devez utiliser l'intégralité de votre Puissance d'Attaque pour détruire les Unités de vos adversaires. Et, sauf indications contraires, les Compétences ne sont pas optionnelles.
  - De l'ordre et de la méthode : Vous devez toujours commencer par les Unités de la Première ligne, puis s'il n'y a plus de première ligne, celles de la Ligne Centrale, et enfin celles de la Ligne Arrière si les deux autres lignes sont vides.
  - Dans tes dents : Pour détruire une Unité, vous devez dépenser autant de points de Puissance que sa Défense. Celle-ci pouvant être augmentée par des Compétences. Conservez les cartes que vous détruisez à côté de vous jusqu'à la fin de la manche. Elles serviront à déterminer les gagnants du tour. Si c'est la dernière Unité d'une Armée, vous faites un Kharnage (Cf. encadré).
- Note :** lorsque vous éliminez une Unité composée de plusieurs cartes, comme le géant, vous récupérez toutes les cartes qui la composent.
- Tant que je gagne je joue : Tant que vous disposez de points de Puissance, vous devez continuer de massacrer les unités de l'armée attaquée.
  - Ça ne compte pas : S'il ne vous reste plus assez de points de Puissance pour éliminer une Unité, les points de Puissance restant sont perdus. L'Unité n'est pas blessée et il ne sera pas plus facile de l'éliminer plus tard.

*Les points de Puissance non utilisés sont perdus. Attaquer ses adversaires, utiliser ses points de Puissance et ses Compétences est obligatoire, sauf mentions contraires.*

## KHARNAGE

Si vous éliminez la dernière Unité d'un joueur adverse, vous faites un Kharnage : Récupérez 1 jeton Kharnage, il vous rapportera 1 Crâne à la fin de la partie.

**Règle optionnelle mais drôle :** Vous n'êtes pas obligés de crier, vous avez le droit d'avoir pitié des autres joueurs et de vos voisins ! Ou pas.

**Lorsque vous faites un Kharnage, vous devez crier haut et fort "KHARNAGE !",** puis taper sur la table, sur les pauvres Unités détruites pour avoir le droit de prendre 1 jeton Kharnage. Les autres joueurs doivent le féliciter en criant "YEAH !" ou perdre 1 jeton Kharnage.

## FIN DE MANCHE

La manche prend fin une fois que tous les joueurs ont résolu leur carte de Stratégie. Chaque joueur compte le nombre de cartes (et non le nombre d'Unités) qu'il a détruites durant la manche.

*Exemple : le géant Orc compte comme 1 Unité composée de 2 cartes, il vaut donc 2 lors de ce décompte.*

Le joueur qui a détruit le plus de cartes prend le jeton de Domination avec 5 Crânes, le deuxième prend le jeton avec 3 Crânes et le troisième prend celui avec 1 Crâne. Les joueurs suivants ne reçoivent rien.

**Note :** À deux joueurs, les jetons avec 1 Crâne ne servent pas.

**En cas d'égalité,** les joueurs sont départagés par l'Initiative de leur Carte de Stratégie jouée pendant cette manche. C'est celui qui a la plus petite qui gagne.

Les joueurs jettent ensuite les cartes détruites sur la Colline des visible. Vous pouvez commencer une nouvelle manche.

Exemple:

Jean (Initiative 400) a détruit 9 cartes, le plus gros massacre de cette manche. Il reçoit le jeton de Domination avec 5 Crânes.

Derrière, Michel (Initiative 160) et Laurent (Initiative 100) ont chacun détruit 5 cartes, mais Laurent a la plus petite Initiative. Il reçoit donc le jeton de Domination avec 3 Crânes et Michel celui avec 1 Crâne.

Rémi (Initiative 380) a détruit 3 cartes et ne reçoit rien.



## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête après 4 manches. Chaque joueur compte le nombre de Crânes obtenus. Celui qui en a le plus est le vainqueur.

**Rappel :** 1 jeton Karnage = 1 Crâne

**En cas d'égalités,** départagez les joueurs à égalité ainsi :

- Si ça ne suffit pas, c'est celui qui a le plus de jetons Kharnage.
- D'abord, le gagnant est le joueur qui a l'Armée avec le plus d'Unités.
- Et enfin s'il y a toujours égalité, c'est celui qui a la plus petite Initiative pendant la dernière Manche.

## ATTAQUES



### Attaque à Distance

+1 point de Puissance par symbole lors de chacune de vos Attaques à Distance.



### Attaque de Mêlée

+1 point de Puissance par symbole lors de chacune de vos Attaques de Mêlée.



### Attaque Magique

+1 point de Puissance par symbole lors de chacune de vos Attaques de Mêlée et à Distance

## RENFORTS



### Renfort rouge

Quand une Unité avec ce symbole est placée dans votre Armée, piochez autant de cartes supplémentaires de votre Réserve que la valeur inscrite dans le symbole et placez-les sur la pioche des Renforts.



### Renfort noir

Quand une Unité avec ce symbole est placée dans votre Armée, choisissez autant d'Unités supplémentaires de votre main que la valeur inscrite dans le symbole et placez-les sur la pioche des Renforts.

## MOTS-CLES

**Absent :** l'Unité est retournée face cachée.

Elle n'est plus considérée comme faisant partie de l'Armée de son propriétaire.

Si toutes les Unités d'une Armée sont détruites, et qu'il ne vous reste que des Unités absentes en jeu, il y a Kharnage.



**Surprise :** Lors du placement, les symboles associés à cette icône doivent immédiatement être résolus avant de passer à la phase À l'Attaque.

Si elle est associée à des symboles d'Attaque, le joueur actif doit réaliser une Attaque d'une Puissance égale au

nombre de symboles d'Attaque qui lui sont associés.

*Exemple: Jean déploie une Unité avec 2 symboles associés à l'icône et 1 symbole non associé. Jean doit immédiatement réaliser une Attaque de Mêlée d'une puissance de 2 contre 1 des Armées accessibles.*

L'attaque ne peut pas être divisée et doit être résolue contre une seule Armée adverse.

**Immobilisé :** tous les symboles de l'Unité sont neutralisés jusqu'à la fin de la manche. Il ne lui reste que sa Défense. Elle ne peut plus utiliser de compétences ou participer à une Attaque. Elle ne peut plus être la cible de Compétences jouées par son propriétaire.

## CREDITS

Kharnage est un jeu conçu par **Yann & Clem.**

**Directeur Artistique :** Alexandre Bonvalot

**Illustrations :** Gä, Olivier Derouetteau

**Graphismes :** Olivier Derouetteau, Yann

**Colorisations :** Sylvain Aublin, Pascal Nino

**Rédaction des Règles :** Clem, Axel & Origames

**Mise en page des Règles :** Origames & Axel



**Remerciement :** Fabien Ouvrard, Laurent Duclos, Julien Borne, Sébastien Jacquet, Sébastien Delobel, Luc Rascalou, la famille Duprez, David Kintz et tous ceux qui ont hurlé Kharnage avec nous, ainsi que les participants à la campagne Kickstarter !

**Community Manager :** Axel Koszo

axel@devil-pig-games.com

www.devil-pig-games.com

## EXEMPLE D'UNE MANCHE.

Chaque joueur choisit une carte de Stratégie de sa main et la pose, face cachée, sur les précédentes cartes de Stratégie jouées. Puis elles sont toutes révélées :



L'ordre de cette manche sera : Nain (160), Gobelin (220), Humain (320) et enfin Orc (420).

Le joueur Nain résout donc en premier sa carte de Stratégie :

### RENFORT :

- Il pioche 2 cartes de sa Réserve sans les dévoiler ;

- il a le choix entre piocher 1 carte ou jouer son Général de sa main. Il décide de jouer son Général et le pose au dessus des cartes piochées.



Il révèle ensuite la 1<sup>re</sup> carte de sa pioche Renfort : son Général et la place en Ligne Arrière (illustration face à la Colline).



Le Général nain a 3 symboles d'Attaque de Mêlée avec le symbole Surprise. Il réalise donc immédiatement une Attaque de Mêlée avec 3 points de Puissance contre un de ses 1 voisins.

Il doit commencer par détruire les Unités appartenant à la Première ligne. Il dépense 2 points de Puissance pour détruire l'Unité de Première ligne car elle a une Défense de 1 et la Compétence Bouclier qui ajoute 1 à sa Défense par Bouclier.

La Première ligne est vide, il utilise son dernier point de Puissance pour détruire l'Unité de Ligne centrale avec une Défense de 1.



Le Général nain a aussi 3 Renforts libres, qu'il pioche de sa Réserve (il n'a plus de Général en main), sans les révéler, et les place sur sa pioche de Renfort.

Le joueur continue à révéler ses Renfort un par un en les plaçant et en appliquant les symboles Surprises.

Ensuite, le joueur Nain résout les attaques liées à sa carte de Stratégie, ici une Attaque de Mêlée, puis une Attaque à Distance.

L'Armée naine est la suivante :



## Attaque de Mêlée

Le joueur Nain peut attaquer son voisin de gauche (le goblin) ou de droite (l'humain) avec 9 points de Puissance OU attaquer chacun d'eux pour 5 points de Puissance.

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

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

Il mets de côté les 4 Unités détruites (3 humaines et 1 goblin), avec les 2 Unités gobelines précédemment détruites.

## Attaque à Distance

Il résout ensuite son attaque de Tir avec 5 points de Puissance 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, puis l'humain et enfin l'Orc.

## Fin de manche

À la fin de la manche, chaque joueur comptera ses cartes détruites. Le joueur Nain a un total de 8 cartes détruites : 2 grâce à son Général, 4 lors de son Attaque de Mêlée et 2 lors de son Attaque à Distance.

Puis, les jetons de Domination sont distribués.



Devil Pig Games

55 rue de croulebarbe

75013 Paris - FRANCE

www.devil-pig-games.com

Kharnage™ © Devil Pig Games 2016, toutes les images et illustrations du jeu et les logos Devil Pig Games™ et Kharnage™ sont les propriétés de la société Devil Pig Games.

Aucune utilisation commerciale de ses images ou logos ne peut en être faite sans l'accord de Devil Pig Games.



## BOUCLIER

+1 à la valeur de Défense de l'Unité par symbole présent.



## CHEVALIER

Lors d'une Attaque de Mêlée, vous pouvez défausser sur la Colline la TOTALITE de vos Unités avec cette Compétence pour doubler le nombre d'icônes Attaque de Mêlée présentes sur celles-ci.



## ÉCRASEMENT

Avant, pendant ou après chacune de vos Attaques de Mêlée, détruisez une Unité de votre choix, composée d'1 carte, avec une Défense égale ou inférieure à la valeur inscrite dans le symbole, dans 1 des Armées attaquées. L'Unité doit être choisie parmi celles pouvant être attaquées par une Attaque de Mêlée.

En cas d'absence de valeur inscrite dans le symbole, la valeur de Défense des Unités n'est pas prise en compte.

Les symboles Écrasement sont cumulatifs et 2 symboles sans valeur inscrite permettent de détruire une Unité composée de 2 cartes, etc.

## COMPÉTENCES



## EXPLOSIF

Lorsque vous placez cette Unité, piochez la première carte de votre Réserve et révélez-la (en cas de Grande Unité, cherchez aussi la ou les autres cartes liées). Multipliez sa valeur de Défense par celle de l'Unité avec cette Compétence pour obtenir un total de points de Puissance. Faites une Attaque à Distance contre une unique Armée adverse. Défaussez les 2 Unités sur la Colline.



## GRANDE UNITÉ

Lorsque vous placez cette carte, cherchez immédiatement la ou les cartes liées dans la pile ou la pioche correspondante (celle à laquelle appartient la carte placée), placez-la et activez les symboles Surprises de l'Unité. Le joueur qui détruit cette Unité conserve la totalité des cartes la constituant, chacune comptant comme 1 carte détruite à la fin de la manche.

Lorsqu'un effet s'applique sur cette Unité, il s'applique soit sur la totalité des cartes la composant, soit sur aucune.



## POUDRE

Lors de chacune de vos Attaques à Distance, cette Unité donne +1 point de Puissance par Unité avec la compétence Attaque à Distance présente dans votre Armée.



## TOILE

Après chaque Attaque de Mêlée, cette Unité pose un jeton Toile sur une Unité appartenant à 1 des Armées attaquées. L'unité ciblée est Immobilisée jusqu'au début du prochain tour du joueur attaquant. Les jetons Toile sont cumulatifs et 2 symboles permettent d'Immobiliser une Unité composée de 2 cartes, etc.



## VÉTÉRAN

Après chacune de leurs Attaques, additionnez la valeur inscrite dans le symbole Vétéran des Unités ayant participé à celle-ci pour obtenir un total de points de Puissance. Faites une nouvelle attaque de mêlée sur une des armées attaquées en ignorant les positions dans la ligne



## UOL

Après la phase d'Attaque, cette Unité est Absente jusqu'à la fin de la manche.