



# KHARNAGE

## HELL YEARGHH!

### SPIELZIEL

Du bist der Warlord deines Volkes!

Deine Mission ist es, diesen (angeblich) sehr wichtigen, strategischen Hügel zu erobern, indem du am Ende der Partie die meisten Eroberungspunkte hast.

Zerquetsche, zerschlage und zerstöre die Armeen deiner Feinde, um mehr Schädel als jeder andere zu sammeln! Am Ende der vierten Runde wird nur EIN Warlord sein Ferienhaus auf den Knochen seiner Feinde errichten.

## SPIELAUFBAU

- Sortiere die Eroberungs- und Kharnage-Plättchen in 4 Stapel: 1 Schädel, 3 Schädel, 5 Schädel und Kharnage, jeweils mit der Illustration nach oben.



1 Schädel 3 Schädel 5 Schädel Kharnage

- Legt die Hügelkarte in die Tischmitte. Einheiten, die im Kampf vernichtet werden, kommen hierhin.

- Jeder Spieler wählt eine Armee und nimmt sich die zugehörigen Einheiten-, General- und Strategiekarten.

Vorderseite



Rückseite



Einheiten- General- Strategiekarten

- Jeder Warlord mischt seine Einheitenkarten zu einem persönlichen Reservestapel zusammen und legt ihn neben sich bereit. Die Strategiekarte „0“ jeder gewählten Armee wird neben den Hügel gelegt. Dann nimmt jeder Spieler seine übrigen Strategie- und Generalkarten auf die Hand.

- Zieht so viele Einheitenkarten von eurem Reservestapel, wie ihr Verstärkungssymbole (♣) auf eurer Strategiekarte „0“ habt. Seht sie euch dabei nicht an. Legt dann die Karten eine nach der anderen in die passende Kampfreihe eurer Armee (siehe S. 2) und beachtet alle Verstärkungssymbole. Diese Karten bilden eure Startarmee.

**Hinweis:** Ignoriert während der Spielvorbereitung alle Überraschungssymbole, außer Überraschende Verstärkungen und die Fähigkeit Große Einheit.

Nun kann das Blutbad beginnen...



### Strategiekarte

**Initiative**  
Reihenfolge, in der Strategiekarten ausgeführt werden

360

**Angriffsart**  
Angriffssymbol, das durch diese Strategiekarte aktiviert wird

**Verstärkung**  
Anzahl der Einheiten- und/oder Generalkarten, die ins Spiel gebracht werden

**Strategie-Effekt**  
für diese Runde

**Verteidigung**  
Menge an Schaden, um diese Karte zu zerstören

**Kampfreihe**  
Reihe, in die diese Karte gelegt wird

**Symbole**  
Angriff, Verstärkung und/oder Fähigkeiten

### Einheiten- und Generalkarten



### Reservestapel

### Generalkarte auf der Hand

### Strategiezone

### Strategiekarten auf der Hand

### Armeen

### Hügel

### Eroberungs- und Kharnage-Plättchen

Kampfreihe, in die diese Einheit gelegt wird

Frontreihe

Mittelreihe

Grundreihe

# SPIELVERLAUF

- ☛ Eine Partie Kharnage geht über 4 Runden.
- ☛ In jeder Runde spielen alle Spieler eine Strategiekarte von der Hand, stellen die angegebenen Einheiten und Generäle auf, aktivieren Fähigkeiten und greifen gegnerische Armeen an.
- ☛ Wenn eine Armee alle Einheiten einer gegnerischen Armee vernichtet, erhält sie dafür ein Kharnage-Plättchen.
- ☛ Am Ende jeder Runde gewinnen die Armeen, welche die meisten Karten vernichtet haben, Eroberungsplättchen. Wer bis zum Ende der Partie die meisten Eroberungspunkte erzielt hat, gewinnt die Partie und wird der Herrscher über diesen farnosen Hügel.

# VERLAUF EINER RUNDE

## STRATEGIEWAHL

Die Spieler wählen gleichzeitig eine Strategiekarte von der Hand und legen sie verdeckt auf ihre Strategiekarte „o“ (bzw. auf die gespielte Karte der vorherigen Runde).

Die Strategiekarte bestimmt deine Initiative (die Reihenfolge, in der gespielt wird), die Anzahl an Verstärkungskarten und deine Angriffe für diese Runde.

**Hinweis:** Ihr könnt immer aus allen euren Strategiekarten wählen, aber ihr werdet während der Partie nur vier von ihnen spielen können (außer ein Ereignis besagt etwas anderes).

Sobald alle Spieler bereit sind, deckt ihr eure Strategiekarten auf.

## VERSTÄRKUNG UND ANGRIFF

Der Spieler mit der niedrigsten Initiative beginnt mit seinem Zug. Die anderen Spieler folgen in aufsteigender Initiative. Wenn du am Zug bist, führst du alle Schritte deiner Strategiekarte von links oben nach rechts unten durch.

**Hinweis:** Aktiviere die Fähigkeiten auf deiner Strategiekarte in der angegebenen Reihenfolge. Sie bleiben inaktiv, solange du nicht am Zug bist und werden aktiv, sobald du zu der entsprechenden Phase in deinem Zug gelangst: Vor dem Verstärkungsschritt, vor Angriffen oder am Ende des Zuges.

# VERSTÄRKUNGEN

## VERSTÄRKUNGEN ERHALTEN

- ☛ Für jedes Verstärkungssymbol auf deiner Strategiekarte erhält deine Armee Verstärkung, entweder von deiner Reserve oder von deiner Hand. Handle jedes Symbol einzeln und nacheinander ab.
- ☛ **Rote Verstärkung:** Ziehe eine Karte von deiner Reserve, ohne sie dir anzusehen.
- ☛ **Schwarze Verstärkung:** Spiele eine Karte von deiner Hand (General, Einheit, Große Einheit).
- ☛ **Freie Verstärkung:** Wähle zwischen Roter und Schwarzer Verstärkung.
- ☛ Lege jede gezogene/gespielte Karte verdeckt vor dir ab, sie bilden deinen Verstärkungsstapel. Die erste Karte liegt unten, die letzte oben.

Wenn du damit fertig bist, ist es nun Zeit, sie aufzustellen.

# ÜBERRASCHUNGSEFFEKTE

Sobald du eine Karte aufgestellt hast (und bevor du die nächste aufstellst), führst du ihre Überraschungseffekte aus:



Dieses Symbol weist auf Überraschungseffekte hin, die durch das Aufstellen der Einheit oder des Generals ausgelöst werden.

Die Überraschungssymbole werden nacheinander von links nach rechts abgehandelt. Führe Überraschungsangriffe gleichzeitig aus.

## VERSTÄRKUNGEN AUFSTELLEN

Nun stellst du alle Karten in deinem Verstärkungsstapel auf.

- ☛ Ziehe die oberste Karte deines Verstärkungsstapels und stelle sie in deiner Armee auf. Beachte dabei die richtige Reihe und Orientierung. Führe alle Überraschungseffekte durch und ziehe danach die nächste Karte.

**Hinweis:** Durch manche Überraschungseffekte erhältst du weitere Verstärkungen. Lege neue Verstärkungen immer auf deinen Verstärkungsstapel.

- ☛ Deine Einheiten sind immer dem Hügel zugewandt (und zeigen daher von dir weg).

- ☛ Lege die Karte in die passende Reihe, die du am Hintergrund und an dem Reihensymbol an den Seiten der Karte erkennst (siehe Abbildung):

Eine Einheit der Frontreihe legst du immer nach vorne in die erste Reihe vor dem Hügel.

Eine Einheit der Mittelreihe legst du immer in die Mitte zwischen die beiden anderen Reihen.

Eine Einheit der Grundreihe legst du hinter die beiden anderen Reihen (direkt vor dich).

Wenn du alle deine Verstärkungen aufgestellt und ihre Überraschungseffekte ausgeführt hast, bist du nun endlich bereit zum Angriff!!!

# ANGRIFFE

Deine Truppen sind aufgestellt. Lass uns ein paar Knochen brechen!

- ☛ Führe einzeln und nacheinander alle Angriffssymbole auf deiner Strategiekarte aus.

Beachte, dass mehrere Angriffe niemals zusammen durchgeführt werden, auch dann nicht, wenn sie von derselben Art sind. Es gibt 2 Arten von Angriffen:



Nahkampfangriff Fernkampfangriff



**Beispiel:** Mit dieser Strategiekarte führst du zuerst 1 Nahkampfangriff durch und danach 1 Fernkampfangriff.



## ANGRIFFSSTÄRKE BESTIMMEN

- ☛ Zähle alle zum aktuellen Angriff passenden Symbole (auch von Überraschungsangriffen) auf den Einheiten deiner Armee zusammen.

Zum Beispiel zählst du für einen Nahkampfangriff alle deine Nahkampfsymbole zusammen.

- ☛ Magie geht immer! Zähle daher deine Magieangriffssymbole hinzu, egal ob du einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführst.

- ☛ 1 Symbol = 1 Stärkepunkt. Der Gesamtwert ist deine Angriffsstärke.

Hügel

KAMPFREIHEITEN

Frontreihe



Mittelreihe



Grundreihe

Empfehlung: Lasst immer etwas Platz für alle drei Reihen, auch wenn sie leer sein sollten.

Spieler

Hügel

Mittelreihe



Spieler

Beispiel: Stelle diese Einheit in der Mittelreihe auf. Die transparenten Symbole stehen für die Front- bzw. Grundreihe.

## DEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

Da du nun deine Angriffsstärke kennst, musst du dich nur noch entscheiden, wen du niedermetzeln möchtest – und wie.

- ☛ Bei mehr als 2 Spielern: Du darfst deine Angriffsstärke gleichmäßig auf 2 feindliche Armeen aufteilen (aufgerundet).  
Beispiel: Du darfst einen 7-Punkte-Angriff in zwei 4-Punkte-Angriffe aufteilen und zwei feindliche Armeen angreifen.
- ☛ Nahkampfangriffe kannst du nur gegen Armeen durchführen, die in Reichweite sind. Eine Armee ist in Reichweite, wenn sie sich unmittelbar links oder rechts von dir befindet, oder falls alle Armeen zwischen dir und deinem Ziel zu Beginn deines Angriffs über keine Einheiten mehr verfügen.

**Hinweis:** Diese Regel gilt nur bei mehr als 3 Spielern. In einer Partie zu zweit oder dritt sind alle feindlichen Armeen stets in Reichweite.

**Hinweis:** Falls deine Strategiekarte mehrere Angriffssymbole zeigt, könntest du mit dem ersten Angriff alle Einheiten eines Spielers vernichten und dadurch in Reichweite des nächsten Spielers kommen, den du dann mit deinem zweiten Angriff attackieren könntest.

- ☛ Fernkampfangriffe kannst du gegen eine beliebige Armee durchführen. Du kannst auch einen Fernkampfangriff aufteilen, um den Tod auf zwei feindliche Armeen regnen zu lassen.

## ANGRIFFSREGELN

- Keine halben Sachen: Du musst bei der Berechnung deiner Stärkepunkte alle deine Einheiten berücksichtigen. Ebenso musst du alle Fähigkeiten einsetzen, sie sind nicht optional (außer eine Karte besagt etwas anderes).
- Schön der Reihe nach: Du musst als Ziel immer zuerst Einheiten in der Frontreihe wählen. Erst wenn die Frontreihe leer ist, machst du mit den Einheiten der Mittelreihe und schließlich der Grundreihe weiter.
- Aufs Maul: Um eine Einheit zu zerstören, musst du so viele Stärkepunkte aufwenden, wie deren Verteidigungswert angibt. Die Verteidigung kann durch Fähigkeiten gesteigert sein. Lege alle von dir vernichteten Karten vor dir ab (damit am Ende der Runde der Gewinner ermittelt werden kann). Immer wenn du die letzte Einheit einer Armee zerstörst, hast du ein Gemetzel angerichtet (Kharnage!, siehe Beispiel).

**Hinweis:** Vernichtest du eine Einheit, die aus mehreren Karten besteht (wie den Riesen), erhältst du alle Karten dieser Einheit.

- Alles muss raus: Solange du ungenutzte Stärkepunkte besitzt, musst du weiter feindliche Einheiten in der Zielarmee ausradieren (macht ja auch Spaß).
- Nicht mal ein Kratzer: Hast du nicht genügend Stärkepunkte übrig, um eine Einheit zu vernichten, sind diese Punkte verloren. Die Einheit bleibt unverletzt.

**Ungenutzte Stärkepunkte sind verloren.**

**Du musst stets deine Feinde angreifen und dabei alle Stärkepunkte und Fähigkeiten einsetzen, außer eine Karte besagt etwas anderes.**

## KHARNAGE!

Wenn du die letzte Einheit einer feindlichen Armee vernichtest, hast du ein Gemetzel angerichtet (Kharnage!): Nimm dir 1 Kharnage-Plättchen. Es zählt am Ende der Partie 1 Schädel.

Bevor du dir ein Kharnage-Plättchen nehmen darfst, musst du laut und deutlich „KHARNAGE!“ rufen. Schlage dabei mit einer Hand auf die vernichteten Einheiten. Die anderen Spieler müssen dir gratulieren, indem sie „YEAH!“ rufen. Andernfalls verlieren sie 1 Kharnage-Plättchen, falls sie eines haben.

**Optionale Regel:** Du musst nicht rufen und kannst dich stattdessen entscheiden, mit deinen Mitspielern und Nachbarn Erbarmen zu haben! Oder auch nicht ...

## RUNDENENDE

Die Runde endet, sobald alle Spieler ihre Strategiekarte vollständig ausgeführt haben. Jeder Spieler zählt, wie viele Karten (nicht Einheiten) er in dieser Runde vernichtet hat.

**Beispiel:** Der Ork-Riese ist 1 Einheit, die aus 2 Karten besteht. Daher zählt er hier also 2.

Der Spieler, der die meisten Karten vernichtet hat, nimmt sich ein Eroberungsplättchen mit 5 Schädeln, der zweite Spieler ein 3-Schädel-Plättchen und der dritte Spieler ein 1-Schädel-Plättchen. Die übrigen Spieler gehen leer aus.

**Hinweis:** Bei 2 Spielern werden die 1-Schädel-Plättchen nicht verwendet.

Bei einem Unentschieden entscheidet die niedrigere Initiative (Strategiekarte der aktuellen Runde), wer besser platziert ist.

Danach legt ihr alle vernichteten Karten verdeckt auf den Hügel und beginnt die nächste Runde.

Beispiel:

Janosch (Initiative 400) hat 9 Karten vernichtet, das größte Massaker in dieser Runde. Er erhält ein Eroberungsplättchen mit 5 Schädeln.

Nach ihm haben Simon (Initiative 160) und Marcus (Initiative 100) jeweils 5 Karten vernichtet, aber Marcus hat den niedrigeren Initiativewert. Er erhält ein Eroberungsplättchen mit 3 Schädeln und Simon eines mit 1 Schädel.

Yannik (Initiative 380) hat nur 3 Karten vernichtet und erhält nichts.



## SPIELENDE

Die Partie endet nach 4 Runden. Alle Spieler zählen ihre gewonnenen Schädel zusammen. Der Spieler mit den meisten Schädeln gewinnt.

**Erinnerung:** 1 Kharnage-Plättchen = 1 Schädel

Unentschieden werden in dieser Reihenfolge aufgelöst:

- Der Spieler, dessen Armee mehr Einheiten hat, ist besser platziert.
- Steht es weiterhin unentschieden, ist der Spieler mit mehr Kharnage-Plättchen besser platziert.
- Steht es immer noch unentschieden, ist der Spieler mit der niedrigeren Initiative in der letzten Runde besser platziert.

## ANGRIFFSARTEN



### Fernkampfangriff

+1 Stärkepunkt für jedes Fernkampfsymbol bei allen Fernkampfangriffen.



### Nahkampfangriff

+1 Stärkepunkt für jedes Nahkampfsymbol bei allen Nahkampfangriffen.



### Magieangriff

+1 Stärkepunkt für jedes Magieangriffssymbol bei allen Fern- und Nahkampfangriffen.

## VERSTÄRKUNGSARTEN



### Rote Verstärkung

Sobald du eine Einheit mit diesem Symbol in deiner Armee aufstellst, ziehst du so viele zusätzliche Karten von deiner Reserve wie in dem Symbol angegeben und legst sie oben auf deinen Verstärkungstapel.



### Schwarze Verstärkung

Sobald du eine Einheit mit diesem Symbol in deiner Armee aufstellst, wählst du so viele zusätzliche Karten von deiner Hand wie in dem Symbol angegeben und legst sie oben auf deinen Verstärkungstapel.

## SCHLÜSSELWÖRTER

**Abwesend:** Die Einheit wird umgedreht und bleibt verdeckt liegen. Solange sie abwesend ist, gilt sie nicht als Teil der Armee. Sie wird nur zurückgedreht, wenn eine Karte dies ausdrücklich besagt.

Sind nach einem Angriff auf eine Armee nur noch abwesende Einheiten übrig, gilt dies als Gemetzel (Kharnage!).



**Überraschung:** Sobald eine Einheit mit Überraschungssymbol aufgestellt wird, musst du die entsprechenden Symbole sofort ausführen, bevor du weitere Einheiten aufstellst oder zum Angriff übergehst.

Handelt es sich um Angriffssymbole, musst du einen Angriff mit der Stärke dieser Angriffsart durchführen. Du darfst diesen Angriff nicht aufteilen, sondern musst ihn gegen eine einzige feindliche Armee einsetzen.

**Gefangen:** Alle Symbole dieser Einheit sind bis zum Ende der Runde neutralisiert, mit Ausnahme ihres Verteidigungswertes. Die Einheit kann weder ihre Fähigkeiten nutzen noch an Angriffen teilnehmen. Die Einheit kann von ihrem Besitzer auch nicht als Ziel von Fähigkeiten gewählt werden.

## CREDITS

**Autoren:** Yann & Clem

**Künstlerischer Leiter:** Alexandre Bonvalot

**Illustration:** Gä, Olivier Derouetteau

**Grafik:** Olivier Derouetteau, Yann

**Farbgestaltung:** Sylvain Aublin, Pascal Nino

**Spielregel:** Clem, Axel & Origames

**Satz & Layout:** Origames & Axel

**Danksagung:** Fabien Ouvrard, Laurent Duclos, Julien Borne, Sébastien Jacquet, Sébastien Delobel, Luc Rascalou, Familie Duprez, David Kintz und alle, die mit uns „Kharnage!“ gebrüllt haben. Dank auch an alle, die an der Kickstarter-Kampagne teilgenommen haben!

**Community Manager:** Axel Koszo

axel@devil-pig-games.com

www.devil-pig-games.com

**DEUTSCHE AUSGABE**

**Übersetzung:** Simon Blome

**Redaktion & Lektorat:** Simon Blome, Sebastian Wenzlaff



## BEISPIEL EINER RUNDE

Alle Spieler wählen eine Strategiekarte von der Hand und legen sie verdeckt auf ihre zuvor gespielten Strategiekarten. Dann werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt:



Die Zugreihenfolge dieser Runde lautet: Zwerg (160), Goblin (220), Mensch (320) und zuletzt der Ork (420).

Der Zwerg führt als Erster seine Strategiekarte aus.

## VERSTÄRKUNGEN:

- Er zieht 2 Karten von seiner Reserve, ohne sie sich anzusehen, und legt sie als verdeckten Verstärkungsstapel bereit.

- Er wählt zwischen dem Ziehen einer Karte und dem Ausspielen seines Generals von der Hand. Er entscheidet sich für seinen General und legt ihn verdeckt auf seinen Verstärkungsstapel.



Er deckt dann die oberste Karte seiner Verstärkungen auf – seinen General – und stellt ihn in der Grundreihe auf (zum Hügel gewandt).



Der Zwergen-General hat 3 Nahkampfsymbole mit dem Überraschungssymbol. Der Spieler führt sofort einen Nahkampfangriff mit Stärke 3 gegen einen seiner Nachbarn durch.



Er muss zuerst die Einheiten in der Frontreihe angreifen. Er nutzt 2 Stärkepunkte, um die Einheit der Frontreihe zu vernichten, da ihre Verteidigung 1 beträgt und sie die Schild-Fähigkeit besitzt, die +1 Verteidigung pro Schild gewährt. Da die Frontreihe nun geleert ist, nutzt der Spieler

seinen letzten Stärkepunkt, um die Einheit mit Verteidigung 1 in der Mittelreihe zu vernichten.



Der Zwergen-General gewährt außerdem 3 Freie Verstärkungen, die der Spieler von der Reserve zieht (er hat keinen weiteren General auf der Hand) und auf seinen Verstärkungsstapel legt, ohne sie sich anzusehen.

Der Spieler setzt dann das Aufdecken seiner Verstärkungen fort und stellt sie in den entsprechenden Kampffreien seiner Armee auf (und führt die Überraschungssymbole aus).

Dann führt der Spieler die Angriffe durch, die ihm seine Strategiekarte ermöglicht, in diesem Fall einen Nahkampfangriff, gefolgt von einem Fernkampfangriff.

Die Zwergenarmee hat folgende Möglichkeiten:



## Nahkampfangriff

Der Zwerg kann den Nachbarn zu seiner Linken (den Goblin) oder zu seiner Rechten (den Menschen) mit 9 Stärkepunkten ODER beide mit jeweils 5 Stärkepunkten angreifen.

Er entscheidet sich für die zweite Option und vernichtet einige Einheiten in der Menschenarmee sowie die letzte Goblleinheit (Verteidigung 4).

Er brüllt „KHARNAGE!“ und die anderen Spieler rufen „YEAH!“ zurück, um kein Kharnage-Plättchen zu verlieren (falls sie eines haben). Der Spieler hat sich dafür seinerseits ein Kharnage-Plättchen verdient.

Er legt die Karten der vernichteten Einheiten (3 Menschen und 1 Goblin) für die spätere Auswertung beiseite, zusammen mit den 2 Goblleinheiten, die er zuvor vernichtet hatte.

## Fernkampfangriff

Dann führt er seinen Fernkampfangriff mit Stärke 5 durch und richtet ein weiteres Gemetzel bei der Orkarmee an, die aus 2 Einheiten bestand. KHARNAGE!

Der Zwerg ist fertig und der Goblin ist nun am Zug. Danach ist der Mensch an der Reihe und zuletzt der Ork.

## Ende der Runde

Am Ende der Runde zählt jeder Spieler die Karten, die er vernichtet hat. Der Zwerg hat insgesamt 8 Karten vernichtet: 2 mit seinem General, 4 während des Nahkampfangriffs und 2 während des Fernkampfangriffs. Anschließend werden Eroberungsplättchen verteilt.



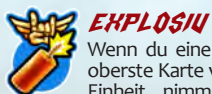
Devil Pig Games  
55 rue de croulebarbe  
75013 Paris - FRANCE  
www.devil-pig-games.com

Kharnage™ © Devil Pig Games 2016, alle Bilder und Illustrationen sowie das Devil Pig Games™- und das Kharnage™-Logo sind Eigentum von Devil Pig Games.

Ohne schriftliche Genehmigung von Devil Pig Games dürfen weder Bilder, Logos noch sonstige Inhalte kommerziell genutzt werden.

## EINHEITEN-FÄHIGKEITEN

Außerdem haben die Fraktionen in Kharnage besondere Strategie-Effekte, die auf den beliegenden Spielhilfen erklärt werden.



### EXPLOSION

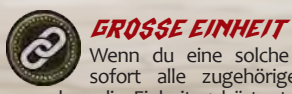
Wenn du eine solche Einheit aufstellst, deckst du die oberste Karte von deiner Reserve auf (ist es eine Große Einheit, nimmst du auch die anderen zugehörigen Karten). Multipliziere ihren Verteidigungswert mit dem Verteidigungswert der explodierenden Einheit. Führe dann einen Fernkampfangriff mit dem errechneten Wert gegen eine einzelne feindliche Armee durch.

Wirf danach beide Einheiten auf den Hügel ab.



### FLIEGEND

Nach deiner Angriffsphase ist diese Einheit bis zum Ende der Runde abwesend.



### GROSSE EINHEIT

Wenn du eine solche Einheit aufstellst, suchst du sofort alle zugehörigen Karten aus dem Stapel, zu dem die Einheit gehört, stellst sie auf und aktivierst alle

Überraschungssymbole dieser Einheit.

Wird eine solche Einheit vernichtet, nimmt der Gewinner alle zugehörigen Karten, wobei jede dieser Karten am Rundenende als vernichtete Karte zählt.

Wird ein Effekt auf diese Einheit angewandt, zählt dieser entweder für alle Karten oder für keine.



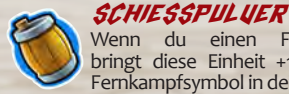
### NETZ

Nach jedem Nahkampfangriff, an dem diese Einheit beteiligt war, legst du einen Netzmarker auf eine Einheit einer Armee, die du angegriffen hast. Das Ziel ist bis zum Ende der Runde gefangen. Netzmarker sind kumulativ, d. h., bei Verwendung von 2 Symbolen gilt auch eine Einheit mit 2 Karten als gefangen usw.



### RITTER

Während eines Nahkampfangriffs kannst du ALLE deine Ritter-Einheiten auf den Hügel abwerfen, um die Anzahl ihrer Nahkampfsymbole zu verdoppeln.



### SCHIESSPULVER

Wenn du einen Fernkampfangriff durchführst, bringt diese Einheit +1 Stärkepunkt pro Einheit mit Fernkampfsymbol in deiner Armee.



### SCHILDO

+1 Verteidigung pro Symbol.



### VETERAN

Zähle nach jedem Angriff die Werte der Veteransymbole aller Einheiten zusammen, die soeben angegriffen haben. Führe dann einen weiteren Nahkampfangriff mit diesem Wert gegen eine der Armeen durch, die du in dieser Runde angegriffen hast und ignoriere dabei die Kampffreien.



### ZERSCHMETTERN

Vor, während oder nach einem deiner Nahkampfangriffe kannst du eine Einheit, die aus 1 Karte besteht, auswählen und vernichten. Sie muss zu einer Armee gehören, die du in dieser Runde mit einem Nahkampfangriff angegriffen hast oder angreifen wirst.

Ihr Verteidigungswert darf höchstens dem Wert in dem Symbol entsprechen. Falls in dem Symbol kein Wert angegeben ist, spielt der Verteidigungswert des Ziels keine Rolle.

Mehrere Symbole dieser Art sind kumulativ und 2 Symbole ohne Wert können kombiniert werden, um eine Einheit mit 2 Karten zu zerstören usw.