

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상상을 확인하세요.
www.happybaobab.com



KHARNAGE

캐나지





대난투가 시작됩니다!

4개의 종족이 모든 병력을 모아 마지막 전투를 벌입니다.
 언덕을 차지하는 쪽이 승기를 잡게 될 것입니다. 종족을 이끄는 지휘관이 되어 적을 전멸시키고,
 언덕에 올라 승리의 합성을 외치세요!

“카니지!!”



게임구성물

	군단 카드 총 137장	작전 카드 총 28장	지휘관 카드 총 5장
휴먼	앞 뒤 34장	앞 뒤 7장	앞 뒤 1장
오크	35장	7장	1장
드워프	30장	7장	1장
고블린	38장	7장	2장
뒤	군단 선택 카드 4장	군단 참조 카드 4장	언덕 카드 1장

게임이준비

- 테이블 중앙에 언덕 카드를 앞면으로 놓습니다.
- 점수 토큰과 카니지 토큰을 종류별로 나누어 앞면으로 놓습니다.
- 군단 선택 카드를 무작위로 나누어 줍니다. 그후 각자 자신의 군단 카드와 지휘관 카드, 작전 카드를 모두 가져갑니다.
- 각자 자신의 군단 카드를 섞어 더미를 만듭니다. 작전 카드와 지휘관 카드는 손으로 가져갑니다.
- 각자 0번 작전 카드를 언덕 카드 앞 작전 영역에 놓습니다.
- 각자 작전 영역의 수만큼 군단 카드 더미에서 카드를 가져와 한 장씩 순서대로 쌓습니다. 이때 내용이 보이지 않게 뒷면으로 쌓아야 하며, 이를 증원 더미라고 합니다.
- 증원 더미 맨 윗 장부터 카드를 한 장씩 공개하고 카드에 표시된 배치열에 따라 즉시 배치합니다. 카드를 배치할 때는 항상 카드의 그림이 언덕을 향하도록 배치합니다. 즉, 내 방향에서는 카드가 거꾸로 놓이게 됩니다. 이때 배치한 카드의 나 아이콘의 기능을 즉시 사용합니다. 증원 더미를 모두 배치했다면, 준비가 완료되었습니다.

중요 게임 준비 시에는 의 기능을 사용할 수 없습니다.

앞	뒤	앞	
카니지 토큰 16개		점수 토큰 12개 (1, 3, 5점 각 4개씩)	거미줄 토큰 2개



군단 카드 배치

카드의 그림이 언덕을 향하도록 하고, 배치열을 확인하여 알맞은 곳에 배치합니다.

카드를 배치할 때  이 나오면, 그 숫자만큼 추가로 군단 카드 더미에서 카드를 가져와 증원 더미 위에 순서대로 쌓습니다.

🏰 게임의 목적

작전 카드를 사용해서 군단을 배치하고 상대 군단을 공격하세요. 라운드가 끝날 때 내가 파괴한 상대방 군단 카드 수에 따라 점수를 얻게 됩니다. 게임 도중 군단 1개를 완전히 파괴하면 카나지 보너스 점수를 얻을 수 있습니다. 4라운드까지 마치면 게임이 종료되고, 이때 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

🏰 게임의 진행

1 작전 선택

각자 작전 카드 1장을 작전 영역에 뒷면으로 내려놓습니다. 작전 카드는 이번 라운드에서 플레이어들의 순서, 증원할 군단의 수, 공격 방법, 사용할 스킬을 결정합니다. 모두 작전 카드를 내려놓으면, 동시에 공개합니다. **작전 카드는 1회용**이며, 라운드가 끝나면 사용한 작전 카드는 버립니다.

2 작전 수행

작전 카드의 주도력이 가장 낮은 플레이어가 선 플레이어가 됩니다. 선은 자신의 작전 카드에 표시된 아이콘에 따라 작전을 수행합니다. 작전 카드에 표시된 아이콘은 가장 윗 열부터, 같은 열에서는 왼쪽에서 오른쪽으로 순서대로 수행합니다. 선이 자기 차례를 마치면, 다음으로 주도력이 낮은 플레이어의 순서가 됩니다.



이번 라운드의 순서는 드워프(160), 고블린(220), 휴먼(320), 오크(420) 순으로 정해졌습니다. 드워프 플레이어가 가장 먼저 차례를 진행합니다.

작전 카드

주도력

이번 라운드의 행동 순서를 결정하는 수치입니다. 각 플레이어는 주도력이 낮은 순서대로 차례를 진행합니다.

360

증원

이번 라운드에 증원할 군단 카드와 지휘관 카드의 수를 나타냅니다.

공격 방법

이번 라운드의 공격 방법을 나타냅니다.

스킬

이번 라운드에 사용할 스킬을 나타냅니다.

군단 카드 / 지휘관 카드

방어력

이 카드를 파괴하기 위해 필요한 공격력을 나타냅니다.

배치열

이 카드가 배치될 열을 나타냅니다.

아이콘

이 카드의 스킬, 공격 방법, 공격력을 나타냅니다.



카나지에서 군단 카드나 지휘관 카드를 배치할 때에는 항상 그림이 언덕을 향하도록 배치합니다. 따라서 이해를 돕기 위해 카드를 거꾸로 두고 설명합니다.

1 증원

의 종류에 따라 군단 카드 더미에서 카드를 가져오거나, 손에서 지휘관 카드를 내려놓아 증원 더미를 만듭니다.

일반 증원 : 군단 카드 더미 맨 위 1장을 증원 더미에 뒷면으로 씌웁니다.

지휘관 증원 : 일반 증원처럼 사용하거나, 손에서 지휘관 카드 1장을 증원 더미에 뒷면으로 씌웁니다.

중요 증원 더미를 만들 때는 맨 아래부터 차례대로 카드를 쌓아두고, 카드를 공개할 때는 항상 맨 위 카드부터 1장씩 공개합니다.



이 작전 카드는 일반 증원을 2번 하고, 지휘관 증원을 1번 합니다. 군단 카드 더미에서 2장을 증원 더미에 쌓은 뒤, 손에서 지휘관 카드를 쌓거나 군단 카드 더미에서 1장을 씌웁니다.

2 카드 배치

증원을 마쳤다면, 군단 혹은 지휘관 카드를 배치합니다.

- 증원 더미 맨 위 카드를 1장 공개합니다.
- 공개된 카드는 그림이 언덕을 향하도록 거꾸로 두고, 배치열과 아이콘을 확인합니다.

배치열이 전방인 군단 카드는 맨 앞, 언덕과 가장 가까운 열에 배치합니다.

배치열이 중앙인 군단 카드는 전방과 후방 사이에 배치합니다.

배치열이 후방인 군단 카드는 맨 뒤, 플레이어와 가장 가까운 열에 배치합니다.

- 모든 을 사용합니다. 다음 페이지의 기습 규칙을 참조하세요. 증원 더미가 다 떨어질 때까지 위 과정을 반복합니다.



군단 배치열



기습 규칙

배치한 카드에  이 있다면, 이 기능을 카드 배치와 함께 즉시 사용하라는 의미입니다. 아이콘의 기능은 왼쪽부터 순서대로 사용합니다.



즉시 표시된 숫자만큼 군단 카드 덱에서 카드를 가져와 증원 덱에 추가합니다.



이 카드에 표시된 아이콘 수만큼의 공격력으로 즉시 근접 공격을 합니다.



이 카드에 표시된 아이콘 수만큼의 공격력으로 즉시 원거리 공격을 합니다.



이 카드에 표시된 아이콘 수만큼의 공격력으로 즉시 마법 공격을 합니다. 마법 공격을 할 때는 근접 혹은 원거리 공격 중 하나를 선택합니다.

중요 게임을 준비하면서 카드를 배치할 때는 오직  만 사용할 수 있습니다. 다른  은 사용할 수 없습니다. 다른 기능들은 군단 참조 카드를 보면 쉽게 이해할 수 있습니다.

기습 규칙 예시



위 카드를 배치할 때는,  의 수에 따라 공격력 3으로 즉시 근접 공격을 하고,  의 수에 따라 카드 3장을 증원하게 됩니다. 공격에 대한 자세한 규칙은 다음 공격과 "카나지" 항목을 참조해주세요.

3 공격과 "카나지"

카드 배치가 끝나면, 공격을 시작합니다. 작전 카드에 표시된 공격 아이콘을 왼쪽부터 차례대로 사용합니다. 공격은 근접 공격과 원거리 공격 2가지 종류가 있습니다.



근접 공격



원거리 공격



공격력 계산

공격을 하기 전에 먼저 내 군단의 공격력을 계산합니다.

근접 공격력 계산 : 아래 아이콘의 수를 모두 합산합니다.



원거리 공격력 계산 : 아래 아이콘의 수를 모두 합산합니다.



중요  은  과  의 공격력 계산을 할 때 모두 포함됩니다.

공격력 계산 예시



$$\text{근접 공격력} : \text{} \times 5 + \text{} \times 2 = 7$$

$$\text{원거리 공격력} : \text{} \times 3 + \text{} \times 2 = 5$$

공격!

공격력 계산을 마치면 작전 카드에 따라 공격을 시작합니다. 먼저 공격 대상을 정합니다. 작전 카드에 표시된 공격 아이콘 하나당 최대 2개의 군단을 선택해 공격할 수 있습니다. 예를 들어 공격력이 총 7이라면, **공격력 7로 1개의 군단을 공격**하거나, **공격력을 절반으로 나눠 2개의 군단을 공격**할 수 있습니다. 이때, 남은 공격력은 반올림하여 각각 4의 공격력으로 공격하게 됩니다.

단, **4인 플레이의 경우**  은 자신의 **왼쪽이나 오른쪽** 군단만 선택할 수 있습니다. 만약 왼쪽이나 오른쪽 군단이 이미 모두 파괴된 상태라면, 맞은편 군단도 선택할 수 있습니다.

중요 근접 공격을 두 번 이상 하는 경우, 첫 번째 공격으로 왼쪽이나 오른쪽 군단의 카드를 모두 파괴했다면 두 번째 공격으로 맞은편 군단을 공격할 수 있습니다.

 은 어떤 군단이든 선택할 수 있습니다.

공격할 때는 반드시 상대의 **전방에 있는 카드부터** 공격해야 합니다. 전방의 카드를 모두 파괴했다면 중앙, 중앙 카드마저 모두 파괴했다면 후방을 공격할 수 있습니다. 카드를 파괴하려면 그 카드의 방어력만큼 내 공격력을 사용해야 합니다.  이 있다면 1개당 방어력이 1 상승합니다. 상대방의 카드를 파괴할 때마다 파괴한 카드를 가져와 내 앞에 쌓아둡니다. 라운드 종료 후 파괴한 카드 수에 따라 순위를 가리고 점수를 얻습니다. 한 군단의 카드를 모두 파괴하면, **카나지**가 발생합니다.

카나지

전투 중 한 군단의 카드를 모두 파괴하면 **카나지**가 발생합니다. 카나지를 발생시킨 플레이어는 반드시 **“카나지!!”** 라고 크게 외치고, 카나지 토큰을 1개 얻습니다. 이때 다른 플레이어들도 반드시 축하하는 마음을 담아 **“이에!!!”** 하고 함성을 외쳐야 합니다. 함성을 외치지 않은 플레이어는 카나지 토큰을 1개 잃습니다! 카나지 토큰은 1개당 1점입니다. 한 군단을 모두 파괴하고 남은 공격력은 소멸됩니다.



근접 공격 예시



크레딧

개발 : Yann & Clem.

그림 총괄 : Alexandre Bonvalot

그림 : Gä, Olivier Derouetteau

컴퓨터 그래픽 : Olivier Derouetteau, Yann

채색 : Sylvain Aublin, Pascal Nino

규칙 : Clem, Axel & Origames

규칙 편집 : Origames & Axel

편집 : Gil Morice

도움을 주신 분들 : Fabien Ouvrard, Laurent Duclos, Julien Borne, Sébastien Jacquet, Sébastien Delobel, Luc Rascalou, the Duprez family, David Kintz and all those who cried out Kharnage with us, as well as all those who participated in the Kickstarter campaign!

3 라운드 종료

마지막 플레이어가 차례를 마치면 라운드가 종료됩니다. 각자 이번 라운드에 파괴한 카드를 셉니다.

카드를 가장 많이 파괴한 플레이어는 5점 토큰을 얻습니다. 2등은 3점 토큰을, 3등은 1점 토큰을 얻습니다. 나머지 플레이어는 아무 것도 얻지 못합니다.

파괴한 카드 장수가 같은 플레이어가 2명 이상 있다면, 그중 작전 카드의 주도력이 낮은 플레이어가 더 높은 등수가 됩니다.

점수 획득이 끝나면, 각자 자신이 파괴한 군단 카드를 게임에서 제거합니다. 다음 라운드를 시작합니다.

라운드 종료 예시

1등



휴먼



x4



x2



x2



5점



카나지 토큰

2등



고블린



x3



x3



3점

3등



드워프



x4



1점

4등



오크



x2



획득!

게임의 종료

4라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다.

이때 점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 카나지 토큰은 1개당 1점입니다. 동점이 발생하면 카나지 토큰이 더 많은 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점이라면 더 많은 군단 카드를 배치 중인 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점이라면 마지막 라운드의 주도력이 더 낮은 플레이어가 승리합니다.

최종 점수 계산 예시



휴먼



고블린



드워프



오크

1라운드



2라운드



3라운드



4라운드



4점

8점

점수 토큰 14점 + 카나지 토큰 2점 = 16점

점수 토큰 10점 + 카나지 토큰 1점 = 11점

휴먼이 승리!