

MATÉRIEL



6 PERSONNAGES



1 PLATEAU RÉVERSIBLE



6 MINI-PLATEAUX PERSONNAGES + 1 MINI-PLATEAU KROMOSAURE



6 DÉS



1 KROMOSAURE



50 JETONS
KROM ⚡



12 JETONS
BOIS 🌲



12 JETONS
CAILLOUX 🪨



12 JETONS
OS 🦴



7 JETONS
CŒURS ❤️



27 CARTES
DESTINATIONS



20 CARTES
CUEILLETTE



17 CARTES
CHASSE



31 CARTES
BONUS ⚡



25 CARTES
ÉVOLUTIONS

UN MYSTÉRIeux HALO BLEU VIENT D'ILLUMINER LE CIEL. SOUS LES YEUX AHURIS DE SA TRIBU, LE CHEF DU VILLAGE DISPARAÎT VERS LES CIEUX.

PANIQUE AU CAMP !

LA TRIBU A BESOIN D'UNE NOUVELLE TÊTE, MAIS CETTE FOIS, ELLE DEVRA ÊTRE BIEN PLEINE !

LA COURSE EST LANCÉE ENTRE LES DIFFÉRENTS PRÉTENDANTS AU TITRE. CELUI QUI MONTRERA LA PLUS GRANDE INGÉNIOsITÉ L'EMPORTERA.

EXPLOREZ LES TERRITOIRES AUTOUR DE LA CAVERNE POUR RÉCOLTER LES MATÉRIAux NÉCESSAIRES À VOS SURPRENANTES ÉVOLUTIONS !

BUT DU JEU

Réalisez les meilleures Évolutions pour prendre la tête de la tribu. Arpentez la chaleureuse Caverne, la mystérieuse Forêt, l'aride Savane et la vertigineuse Montagne à la recherche de ressources pour réaliser des Évolutions, et de Bonus pour vous défendre contre vos concurrents.

Le premier joueur à atteindre 10 points d'Évolution remporte la partie et devient chef du village. À 5 joueurs, le premier à 8 points d'Évolution l'emporte. À 6 joueurs, le premier à 7 points l'emporte.

MISE EN PLACE

Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les cartes Évolutions et placez-les en pile, face cachée, sur l'emplacement indiqué sur le plateau. Répétez l'opération avec les cartes Chasse, Cueillette et Bonus.

Piochez 4 cartes Chasse et 4 cartes Évolutions et placez-les face visible sur les emplacements indiqués sur le plateau. Placez les jetons Krom, Os, Bois et Caillou sur les emplacements indiqués sur le plateau.

Chaque joueur choisit un personnage puis récupère le mini-plateau et la figurine correspondants. Chaque joueur place un jeton Cœur sur le 7 de l'échelle de vie de son mini-plateau. Chaque joueur récupère également 5 Kroms, pioche 1 carte Bonus et reçoit les 4 cartes Destinations correspondantes aux 4 lieux du plateau. Enfin, chacun place sa figurine sur la Caverne.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

UNE PARTIE SE DIVISE EN TOURS DE JEU. CHAQUE TOUR DE JEU SE COMPOSE D'UNE PHASE DE DÉPLACEMENT, PUIS D'UNE PHASE D'ACTION PAR JOUEUR.

1 PHASE DE DÉPLACEMENT

Tous les joueurs choisissent secrètement le lieu vers lequel ils souhaitent se déplacer en posant devant eux, face cachée, la carte Destination correspondante. Ils dévoilent ensuite leur carte simultanément et déplacent leur figurine vers le lieu qu'ils ont choisi.

Les joueurs doivent se déplacer à chaque tour et choisir une carte Destination différente de celle du lieu où ils se trouvent.



Alma joue en premier car il n'y a personne à la Caverne. Puis c'est au tour des joueurs à la Savane. Comme ils sont sur le même lieu, il va falloir résoudre un combat pour savoir qui de Mörhy ou Valkyr jouera en premier !

2 PHASES D'ACTION

Les phases d'action sont résolues dans l'ordre des lieux :

on commence par les joueurs sur la Caverne, suivis par ceux situés sur la Forêt, puis ceux situés sur la Savane et enfin ceux situés sur la Montagne.

Si plusieurs joueurs sont sur un même lieu, lorsque vient le moment de résoudre leurs phases d'action, un combat a lieu pour déterminer l'ordre de jeu.

Lorsqu'un joueur a terminé sa phase d'action, celle du joueur suivant commence. Une fois toutes les phases d'action effectuées, le tour s'achève et un nouveau tour de jeu commence.

PLATEAU GLACIAIRE

Le plateau de Krom est réversible. Son verso permet de faire vivre un véritable âge de glace aux Kroms !

Avec ce mode de jeu, chaque tour passé loin de la chaleur revigorante de la caverne frigorifie un peu plus les joueurs : un paramètre de plus à prendre en compte dans leur stratégie.

Lorsqu'un joueur commence sa phase d'action sur la Forêt, la Savane ou la Montagne, il perd automatiquement un point de vie.



Un joueur ne peut pas perdre son dernier point de vie de cette manière. Il ne peut donc pas être assommé en raison du froid.

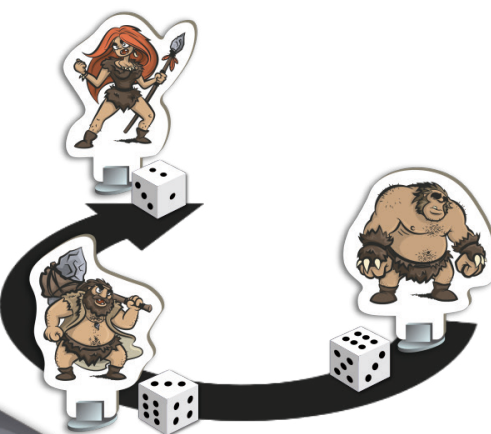
Lorsqu'un joueur commence sa phase d'action sur la Caverne, il récupère automatiquement 1 point de vie, en plus de ceux qu'il pourra éventuellement récupérer par la suite en se reposant ou en rendant des services.

COMBAT

Si plusieurs joueurs se trouvent sur un même lieu, un combat s'engage pour déterminer qui agit en premier.

Chaque joueur présent sur le lieu lance un dé. Celui qui obtient le meilleur score l'emporte et effectue sa phase d'action en premier. Les phases d'action des autres joueurs présents sur le lieu sont effectuées dans l'ordre décroissant de leur résultat.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le poids en kilogrammes inscrit sur le mini-plateau de leur personnage. Le plus lourd l'emporte lorsque le combat a lieu sur la Caverne ou la Savane, le plus léger si le combat a lieu sur la Forêt ou la Montagne. Si plusieurs joueurs ont obtenu le meilleur score, il n'y a qu'un seul vainqueur : celui qui l'emporte grâce à son poids.



ASSOMMER

Si les points de vie d'un joueur tombent à 0, il est assommé et ne pourra pas effectuer sa phase d'action à ce tour.

Le vainqueur du combat qui a assommé un joueur peut lui voler un Bois, un Caillou ou un Os ; ou la moitié de ses Kroms (arrondi au supérieur) ; ou une de ses cartes Bonus piochée au hasard.

Au début du tour suivant, un joueur assommé reprend ses esprits, récupère 6 points de vie et peut reprendre la partie normalement.

Les trois joueurs sur le même lieu jettent un dé chacun. Kolos obtient le meilleur score (6) et jouera donc en premier, suivi de Karok (3) puis de Valkyr (2).

Valkyr perd 4 points de vie (6 moins 2). Karok perd 3 points de vie (6 moins 3).

Comme il ne lui restait que 3 points de vie, Karok est assommé et perd donc sa Phase d'action à ce tour. Kolos va pouvoir lui faire les poches...

LES LIEUX

LORS DE SA PHASE D'ACTION, UN JOUEUR PEUT EFFECTUER DIFFÉRENTES ACTIONS, EN FONCTION DU LIEU OÙ IL SE TROUVE.

LA CAVERNE

Lorsqu'un joueur se trouve à la Caverne, deux options s'offrent à lui :

- Profiter d'un repos bien mérité pour récupérer 3 ⚡ et 2 ❤️, **OU**
- Rendre des services contre des ressources, des points de vie et/ou des cartes Bonus. Chaque jeton ⚡, ⚙️ ou 🌟 coûte 3 ⚡; chaque carte 🌟 piochée coûte 2 ⚡; chaque tranche de 3 ❤️ coûte 1 ⚡.

LA FORÊT

Lorsqu'un joueur se trouve dans la Forêt, il commence sa balade en piochant la première carte de la pile Cueillette.

Il peut continuer à piocher dans la pile Cueillette en dépensant des Kroms : la seconde carte piochée coûte 1 ⚡; la troisième 3 ⚡; la quatrième 4 ⚡.

Dès qu'il a pioché une carte, un joueur récupère directement la récompense indiquée (s'il y en a une), puis défausse la carte avant de décider d'en piocher une autre.

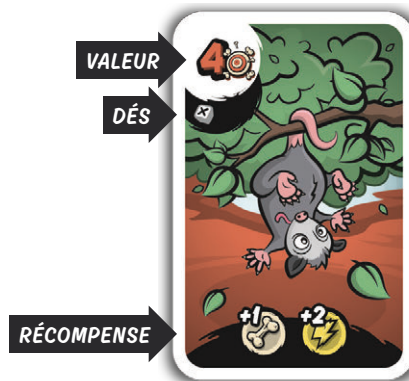
Avant de piocher sa première carte Cueillette, un joueur a toujours la possibilité de mélanger la défausse cueillette avec la pile cueillette pour constituer une nouvelle pile.

LA SAVANE

Lorsqu'un joueur se trouve à la Savane, il part à la chasse et doit choisir une proie parmi les 4 cartes Chasse face visible sur le plateau.

Il lance alors le nombre de dés indiqué en haut à gauche de cette carte (1, 2 ou 3 selon la créature), auquel il peut ajouter 1 dé supplémentaire en dépensant 2 ⚡ ou 2 dés supplémentaires en dépensant 4 ⚡.

Ces dés supplémentaires doivent être achetés avant de lancer tous les dés, ils ne peuvent être achetés après.



Si la somme totale des dés lancés est supérieure ou égale à la valeur de la créature indiquée en haut à gauche de la carte, le joueur attrape sa proie et récupère la récompense indiquée en bas de la carte.

La carte Chasse est alors défaussée, une nouvelle carte est immédiatement piochée et placée face visible pour la remplacer. Si, à l'inverse, la somme des dés est inférieure à la valeur de la créature, le joueur rentre bredouille et honteux. Qu'il réussisse ou non, un joueur ne peut chasser qu'une seule proie lors de sa Phase d'action.

LA MONTAGNE

Lorsqu'un joueur se trouve à la Montagne, il cherche à grimper le plus haut en obtenant la meilleure combinaison possible avec 5 dés.

Il lance une première fois les 5 dés puis il peut éventuellement les relancer plusieurs fois en dépensant des Kroms : les première et deuxième relances coûtent 1 ⚡ chacune ; les troisième et quatrième relances coûtent 2 ⚡ chacune.

À chaque relance, le joueur peut choisir de garder tout ou partie de ses dés et de relancer les autres.

Lorsqu'un joueur est satisfait de son résultat, il peut s'arrêter et récupérer la récompense correspondante à sa combinaison finale :

- 🎲 🎲 = 2 dés identiques = 3 ⚡
- 🎲 🎲 + 🎲 🎲 = 2 fois 2 dés identiques = 4 ⚡
- 🎲 🎲 🎲 = 3 dés identiques = 2 ⚡ + 1 🌟
- 🎲 🎲 🎲 + 🎲 🎲 = 3 dés identiques et 2 dés identiques = 2 ⚡ + (2 🌟 OU 2 🌟)
- 🎲 🎲 🎲 🎲 = 4 dés identiques = 3 🌟 OU 3 🌟
- 🎲 🎲 🎲 🎲 🎲 = 5 dés identiques = 2 ⚡ + 2 🌟 + 2 🌟 + 2 🌟
- 🎲 > 🎲 OU 🎲 > 🎲 = 5 dés dont les valeurs se suivent = 3 🌟 + 1 🌟



JOUER UN BONUS

Les cartes Bonus permettent de gagner des avantages ou de faire des crasses aux autres joueurs.

Elles se conservent face cachée et peuvent être utilisées par un joueur lors de sa phase d'action, sauf si un symbole indique le contraire.



Un Bonus avec ce symbole ne peut être joué que pendant un combat, après que les dés aient été lancés, pour en modifier le résultat. Plusieurs de ces Bonus peuvent être joués durant un combat. Le résultat final n'est calculé que lorsque plus aucun joueur impliqué ne souhaite jouer de Bonus.



Un Bonus avec ce symbole peut être utilisé dès qu'un autre joueur utilise une de ses cartes bonus. Cette carte est défaussée sans que son effet soit appliqué.



Les Bonus avec le symbole d'un lieu ne peuvent être joués que lorsque le joueur se trouve sur ce lieu.

EFFETS :



Combat : Lancez Y dés supplémentaires et ajoutez les à votre total.



Combat : Ajoutez Y à votre total.



Gagnez X Kroms/Ressources/points de vie.



Le joueur ciblé perd X Kroms/Ressources/points de vie.



Volez X Kroms/Ressources au joueur ciblé sur le même lieu que vous.



Perdez Y Kroms/Ressources pour gagner X Kroms/Ressources



Échangez Y Kroms/Ressources contre X Kroms/Ressources au joueur ciblé.



RÉALISER DES ÉVOLUTIONS

Un joueur ne peut réaliser d'Évolutions que durant sa phase d'action.

Pour cela un joueur doit dépenser les ressources indiquées.

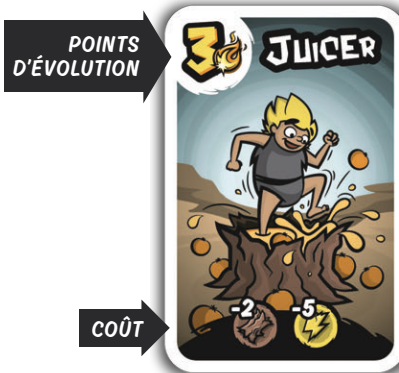


Une Évolution peut être réalisée sur n'importe quel lieu, à moins que le symbole d'un lieu ne se trouve sur la carte, auquel cas le joueur doit se trouver sur le lieu en question.

Lorsqu'un joueur réalise une Évolution, il marque le nombre de points d'Évolution indiqué en haut à gauche de celle-ci.

Une nouvelle carte Évolution est alors piochée immédiatement et placée face visible pour remplacer celle récupérée.

Pour tenir compte des points d'Évolution marqués, chaque joueur conserve les cartes Évolutions qu'il a réalisées face visible à côté de son mini-plateau.



FIN DE PARTIE

Le premier joueur à atteindre 10 points d'Évolution remporte la partie et devient le nouveau chef du village.

À 5 joueurs, le premier à atteindre 8 points d'Évolution l'emporte.

À 6 joueurs, le premier à 7 points l'emporte.

Pour des parties un peu plus longues, vous pouvez augmenter de 2 le nombre de points d'Évolution nécessaires pour l'emporter.



KROMOSAURE

LE KROMOSAURE EST UNE EXTENSION, COMPLÈTEMENT OPTIONNELLE, QUI PERMET DE PIMENTER UN PEU PLUS VOS PARTIES DE KROM ! EN SE BALADANT ALÉATOIREMENT SUR LE PLATEAU ET EN ATTAQUANT TOUS CEUX QU'ELLE CROISE, CETTE GROSSE BESTIOLE AUGMENTE LA QUANTITÉ DE COMBAT, BIEN QU'UNE PETITE RÉCOMPENSE ATTENDE CELUI QUI PARVIENDRA À LA TERRASSER.

MISE EN PLACE

Le mini-plateau Kromosaure est placé sur un coin de table. 1 jeton Coeur est placé sur le 10 de son échelle de vie. La figurine Kromosaure et ses trois cartes Destinations sont placées non loin.



PHASE DE DÉPLACEMENT

Le Kromosaure a trois cartes Destinations à son effigie, une pour chacun des lieux suivants : Forêt, Savane et Montagne. Il n'y a qu'à l'abri de la Caverne que les Kroms sont sûrs de ne pas croiser le Kromosaure !

Après que les cartes Destinations des joueurs aient été révélées, on tire une carte Destination aléatoirement pour le Kromosaure, puis on déplace sa figurine sur ce lieu. Un Kromosaure peut rester plusieurs tours de suite sur le même lieu.



COMBAT

Si le Kromosaure se trouve sur le même lieu qu'un ou plusieurs joueurs, il combattra avec eux avant que l'on ne résolve leurs phases d'action, exactement comme un joueur.

Lors d'un combat, on lance un dé pour le Kromosaure, puis on ajoute 2 à son résultat.

L'issue du combat est déterminée normalement, en considérant le Kromosaure comme un autre joueur, bien que, s'il gagne, il ne vole rien à ceux qu'il assomme.

Si les points de vie du Kromosaure tombent à 0, il est retiré de la partie. Le joueur qui l'a assommé ne peut rien lui voler mais récupère sa figurine en trophée ! Elle rapporte 1 point d'Évolution supplémentaire.

Si le joueur qui a le Kromosaure en trophée est assommé, en plus de se faire dépouiller normalement, il se fait voler ce dernier par le vainqueur, ainsi que le point d'Évolution qui va avec. Le trophée peut ainsi changer de main plusieurs fois au cours d'une partie !

BONUS

Le Kromosaure n'est pas considéré comme un joueur en ce qui concerne les cartes Bonus. Par conséquent il ne peut pas être affecté par des Bonus qui visent spécifiquement un joueur.

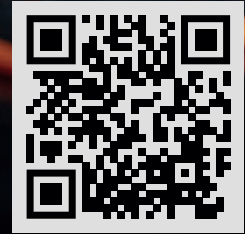
💖 UN IMMENSE MERCI ! 💖

À SABRINA TOBAL / THE MICO / LA DREAM TEAM DU TAROT
DAVID / SANDRINE / AGATHE / MARINE / CLAIRE / LES CORNUS
ZACHARY / ADRIEN «KRONOS» DENIS / LUCIE FROBERT / LUDODELALUDO
AMÉLIE POURCELOT (AINSI QUE TRISTAN ET VALENTIN) VALÉRY DEHONGHER
JÉRÔME MARCHAND / MAXIME VAN DER KUIJ / LUDIKEV
TOUS LES KISSBANKERS ET TOUS CEUX QUI ONT FAIT NAÎTRE LE PROJET !

Kluster



 VIDEO



Game: **Paula & Robert Henning**
Illustrations: **Bannister** / Photos: **Marielsa Niels**
© Copyright Kluster LLC

CONTENT



6 STANDEES



1 REVERSIBLE GAMEBOARD



6 CHARACTER BOARDS + 1 KROMOSAURUS BOARD



6 DICE



1 KROMOSAURUS



50 KROM
TOKENS ⚡



12 WOOD
TOKENS 🌲



12 STONE
TOKENS 🪨



12 BONE
TOKENS 🦴



7 HEART
TOKENS ❤️



27 DESTINATION
CARDS



20 CARTES
CUEILLETTE



17 HUNTING
CARDS



31 BONUS
CARDS ⚡



25 EVOLUTION
CARDS



SUDDENLY, A MYSTERIOUS HALO ILLUMINATES THE SKY. JUST BEFORE THE DAZZLED EYES OF THE TRIBEMEN, THE CHIEF DISAPPEARS.

THE VILLAGE IS IN PANIC! THE TRIBE NEEDS A NEW LEADER, BUT NOT AN EMPTY HEADED ONE THIS TIME!

THE COMPETITION BEGINS BETWEEN THE PRETENDERS.

ONLY THE MOST INGENIOUS WILL WIN.

EXPLORE THE TERRITORIES AROUND YOUR CAVE TO GATHER THE RESOURCES NECESSARY TO BUILD YOUR FANTASTIC INVENTIONS!

GOAL

Realize the best Evolutions to become the new chief. Visit the welcoming Cave, the mysterious Forest, the arid Savanna and the vertiginous Mountain to find resources, in order to realize Evolutions, and Bonuses to defend yourself against the other pretenders.

The first player to reach 10 Evolution points wins the game and becomes the new chief. In 5 players games, the first to reach 8 Evolution points wins. With 6 players, the first to reach 7 points wins.

SETUP

Place the board at the center of the table. Shuffle the Evolution cards and form a deck placed, face down, on the dedicated location on the board. Do the same for Hunting Picking and Bonus cards.

Draw 4 Hunting cards and 4 Evolution cards and place them, face up, on the dedicated locations on the board. Place Krom, Bone, Wood and Stone tokens on their dedicated location on the board.

Each player then chooses a character and picks up the corresponding character board and standee. Each player puts 1 Heart token on the 7 of the life ladder of their character board. Each player then gets 5 Krom tokens, draws 1 Bonus card and receives the 4 Destination cards, one for each place on the board. Then everyone places their standee on the Cave.



HOW TO PLAY

EACH GAME IS DIVIDED IN ROUNDS.
EACH ROUND IS COMPOSED OF
ONE MOVEMENT PHASE AND ONE
ACTION PHASE PER PLAYER.

1 MOVEMENT PHASE

Each player secretly chooses the place they want to go to by placing in front of them, face down, the corresponding Destination card. Then they all reveal their card simultaneously and move their standee to the place they have chosen.

Players have to move each round: they can't pick the Destination card corresponding to the place they are on at the beginning of the Movement phase.



2 ACTION PHASES

Action phases are resolved in the places order:
players at the Cave play first, the ones at the Forest play second, the ones at the Savanna play third, the ones at the Mountain play last.

If several players are in the same place, when it comes to resolve their Action phases, a combat takes place and will decide the playing order between them.

When a player ends their Action phase, the next player begins theirs. Once every Action phase has been played, the round ends and a new one begins.

Alma plays first because no one is at the Cave.

Then play the players at the Savanna.

Because they are in the same place, a combat has to be resolved to know who, between Mörhy and Valkyr, will play first.

GLACIAL BOARD

Krom's board is reversible. The back of the board allows you to bring the Kroms into a real ice age!

With this game mode, any round spend outside the warm comfort of the Cave refrigerates a bit more the players: an additional parameter to keep in mind in your schemes.

When a player begins their Action phase in the Forest, Savanna or Mountain, they automatically lose 1 hit point.



A player can't lose their last hit point that way. Therefore, they can't be stunned just because of the cold.

When a player begins their Action phase in the Cave, they automatically recover 1 hit point, in addition to those they can recover during the phase by resting or providing services.



COMBAT

If several players are in the same place, a combat takes place to determine who plays first.

Every player in this place rolls one die. The one with the highest score wins and plays first. The Action phases of the other players are resolved in the descending order of their scores.

Ties are settled by looking at the players weight indicated on their character boards. At the Cave and the Savanna, the heaviest wins; in the Forest and the Mountain, the lightest wins. If several players obtain the highest score on the dice, there is only one winner: the one winning with their weight.

Additionally, each defeated player loses as many hit points as the difference between their score and the winner's.

When a player loses hit points, their Heart token is moved down the life ladder of their character board accordingly. If a player drops to 0 hits points, they are stunned.

When a player recovers hit points, their Heart token is moved up the life ladder of their character board, to a maximum of 7.

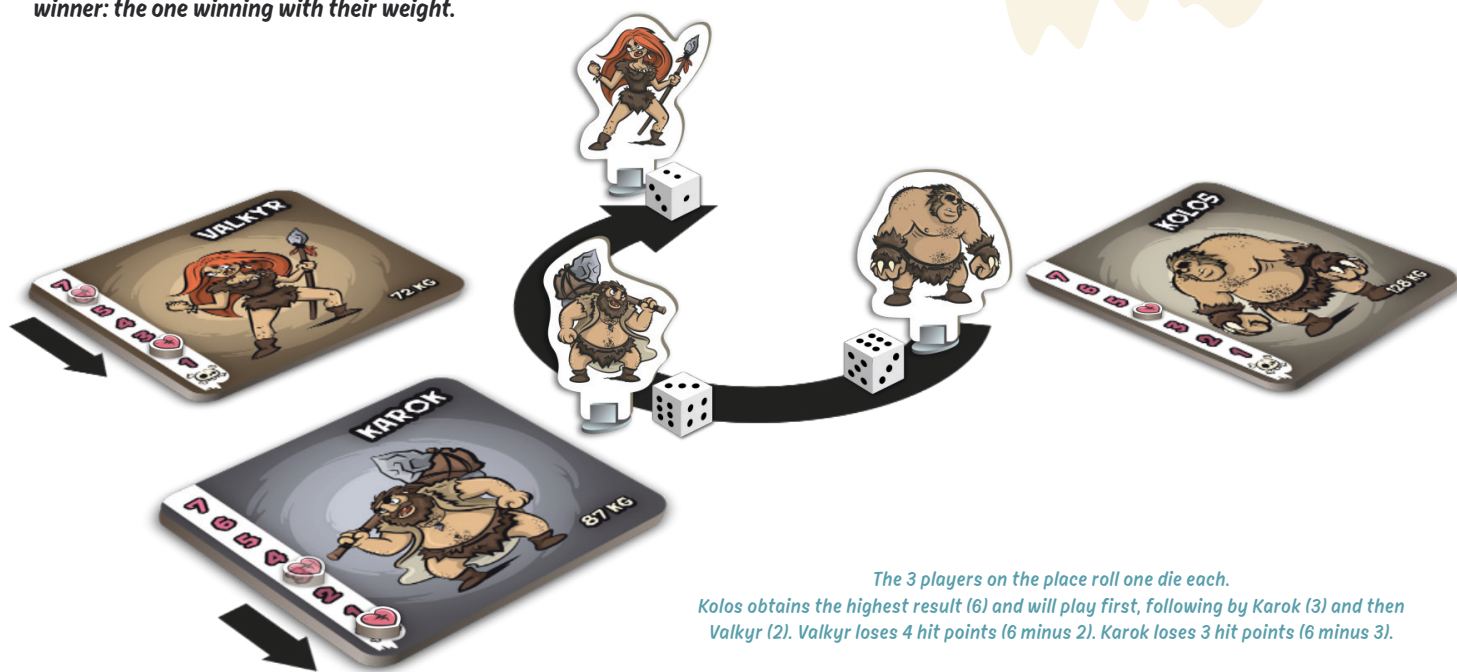


STUNNED

When a player's hit points drop to 0, they are stunned and won't be able to play their Action phase this round.

The winner of the combat who stunned them can steal them one Wood, one Stone or one Bone; or half their Kroms (rounding up); or one of their Bonus cards, drawn at random.

At the beginning of the next round, the stunned player gets back on their feet, recovers 7 hit points and resumes playing with no further effect.



The 3 players on the place roll one die each. Kolos obtains the highest result (6) and will play first, following by Karok (3) and then Valkyr (2). Valkyr loses 4 hit points (6 minus 2). Karok loses 3 hit points (6 minus 3).

Because he has only 3 hit points left, Karok is stunned and loses his next Action phase. And Kolos will be able to empty his pockets...



PLACES

DURING THEIR ACTION PHASE, A PLAYER CAN ACCOMPLISH DIFFERENT ACTIONS, DEPENDING ON THE PLACE THEY ARE IN.

CAVE

A player in the Cave has two choices:

- Enjoy a well-deserved rest to get 3 ⚡ and recover 2 ❤️.

OR

- Provide services in exchange for any number of resources, hit points and/or

Bonus cards:

Each ⚡, ⚡ or ⚡ token costs 3 ⚡;

each ⚡ costs 2 ⚡;

each 3 ❤️ costs 1 ⚡.

FOREST

A player in the Forest begins their hike by drawing the first card of the Picking deck.

The player can spend Kroms to continue drawing Picking cards:

the second card costs 1 ⚡;

the third one 3 ⚡;

the fourth one 4 ⚡.

Each time a player draws a card, they get the indicated reward (if there is one), discard the card and then decide to draw another one or not.

Before drawing their first Picking card, a player has always the opportunity to shuffle the Picking deck with its discard pile to make a new deck.

SAVANNA

A player in the Savanna goes hunting and chooses one prey among the 4 Hunting cards face up on the board.

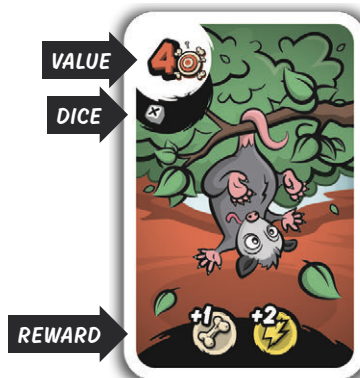
The player takes the number of dice indicated on the top left of the card (1, 2 or 3 depending on the creature's toughness), to which:

they can add 1 additional die by spending 2 ⚡

or 2 additional dice by spending 4 ⚡.

They then rolls all those dice.

Those additional dice need to be purchased before all the dice are rolled, never after.



If the total sum of the dice rolled is greater than or equal to the creature's value indicated on the top left of its card, the player catches their prey and gets the reward indicated on the bottom of its card.

The Hunting card is then discarded and a new one is drawn at once and placed face up on the board to replace it.

On the other hand, if the sum of the dice is less than the creature's value, the player ends up empty handed. Regardless of their result, a player can hunt only one creature per Action phase.

MOUNTAIN

A player in the Mountain tries to climb the highest cliff by obtaining the best result with 5 dice.

The player rolls the 5 dice once. They can then roll again several times by spending Kroms:

the first and second rerolls cost 1 ⚡ each;

the third and fourth rerolls cost 2 ⚡ each.

During each reroll, the player can reroll all or part of their dice and keep the others.

When a player is satisfied with their result, they can stop and get the reward corresponding to their final combination:

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} = 2 \text{ identical scores} = 3 \text{ ⚡}$$

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} + \text{X} \text{X} \text{X} \\ = 2 \text{ different sets of 2 identical scores} \\ = 4 \text{ ⚡}$$

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} = 3 \text{ identical scores} = 2 \text{ ⚡} + 1 \text{ ⚡}$$

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} + \text{X} \text{X} \text{X} \\ = 3 \text{ identical scores and 2 identical scores} \\ = 2 \text{ ⚡} + (2 \text{ ⚡ OR } 2 \text{ ⚡})$$

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} \\ = 4 \text{ identical scores} \\ = 3 \text{ ⚡ OR } 3 \text{ ⚡}$$

$$\bullet \text{ } \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} \text{X} \\ = 5 \text{ identical scores} \\ = 2 \text{ ⚡} + 2 \text{ ⚡} + 2 \text{ ⚡} + 2 \text{ ⚡}$$

$$\bullet \text{ } \text{X} > \text{X} \text{X} \text{ OR } \text{X} > \text{X} \text{X} \\ = 5 \text{ dice with following scores} \\ = 3 \text{ ⚡} + 1 \text{ ⚡}$$





PLAY A BONUS

Bonus cards grant advantages or inflict disadvantages to other players.

They are secretly kept face down and used by a player during their Action phase, unless a symbol indicates otherwise.



A Bonus with this symbol can only be played during a combat, after the dice have been rolled, to modify the result. Several of these

Bonuses can be played during a combat. The final result is calculated when no more player involved wants to play a Bonus card anymore.



A Bonus with this symbol can be played whenever another player uses a Bonus card. This card is discarded without its effects being applied.



Bonuses with the symbol of a place on it can only be played when the player is in that place.

EFFECTS:



Combat: Roll Y additional dice and add them to your total.



Combat: Add Y to your total.



Gain X Kroms/Resources/hit points.



The targeted player loses X Kroms/Resources/hit points.



Steal X Kroms/Resources from the targeted player in the same place as you.



Lose Y Kroms/Resources to gain X Kroms/Resources.



Swap Y Kroms/Resources with X Kroms/Resources from the targeted player.



REALIZE EVOLUTIONS

A player can only realize Evolutions during their Action phase.

To do that, a player needs to spend the resources indicated on the Evolution card.



Unless the symbol of a place is present on its card, an Evolution can be realized in any place. Evolutions with the symbol of a place on it

can only be played when the player is in that place.

When realizing an Evolution, a player scores the number of Evolution points indicated on the top left of the card.

A new Evolution card is then immediately drawn and placed face up on the board to replace the one that has been realized.

To account for the Evolution points they score, each player keeps the Evolution cards they have realized face up next to their character board.

EVOLUTION POINTS



COST

END OF THE GAME

The first player to reach 10 Evolution points immediately wins the game and becomes the new chief of the village.

In 5 players games, the first to reach 8 Evolution points wins.

With 6 players, 7 points are necessary.

For longer games, you can increase by 2 the number of Evolution points necessary to win.



KROMOSAURUS

THE KROMOSAURUS IS AN EXTENSION, COMPLETELY OPTIONAL, THAT ALLOWS YOU TO SPICE UP THE GAME A BIT MORE!

RANDOMLY MOVING ACROSS THE BOARD AND ATTACKING EVERY KROM IT COMES ACROSS, THIS BIG BAD BEAST INCREASES THE NUMBER OF COMBATS. NONETHELESS, A LITTLE REWARD AWAITS THE ONE WHO WILL BRING THE BEAST DOWN!

SETUP

The Kromosaurus board is placed on the table near the game board. 1 Heart token is placed on the 10 of its life ladder. The Kromosaurus standee and its Destinations cards are kept closely.



MOVEMENT PHASE

The Kromosaurus has three Destination cards for itself, one for each of the following places: Forest, Savanna and Mountain. Only in the Cave are the Kroms sure not to meet the Kromosaurus!

After the players' Destination cards has been revealed, a Destination card is randomly drawn for the Kromosaurus. Then its standee is moved to this place. Unlike the players, a Kromosaurus can stay several rounds in the same place.

COMBAT

If the Kromosaurus is in the same place as one or more players, it will fight with them before resolving their Action phases, exactly like another player.

During a combat, a die is rolled for the Kromosaurus, then 2 is always added to its score.

The result of the combat is determined as usual, considering the Kromosaurus like another player. However, if it wins, the Kromosaurus doesn't steal anything from the ones it stuns.

If the Kromosaurus' hit points drops to 0, it is removed from the game. The player that stunned the Kromosaurus can't steal anything from it, but they can keep its standee as a trophy! This trophy yields 1 extra Evolution point.

If the player keeping the Kromosaurus trophy is stunned, in addition to being stripped of, the winner steals from him the trophy (and the Evolution point it yields)! The trophy can change hands several times during the game.

BONUSES

The Kromosaurus is not considered as a player for the purpose of the Bonus cards. Therefore, it can't be targeted by any Bonus that specifically targets a player.

♥ MANY THANKS! ♥

TO SABRINA TOBAL / THE MICO / LA DREAM TEAM DU TAROT
DAVID / SANDRINE / AGATHE / MARINE / CLAIRE / LES CORNUS
ZACHARY / ADRIEN «KHROSOS» DENIS / LUCIE FROBERT / LUDODELALUDO
AMÉLIE POURCELOT (AS WELL AS TO TRISTAN AND VALENTIN) VALÉRY DEHONGHER
JÉRÔME MARCHAND / MAXIME VAN DER KUIJ / LUDIKEV
ALL THE KISSBANKERS AND ALL THOSE WHO MADE KROM POSSIBLE!





2-6



45min



16+



Game: DAVID SIMIDE

Illustrations: THE MICO

© Copyright Borderline Editions

SPIELMATERIAL



6 CHARAKTERAUFSPELLER



1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN



6 CHARAKTERTAFELN + 1 KROMOSAURIERTAFEL



6 WÜRFEL



1 KROMOSAURIERAUFSPELLER



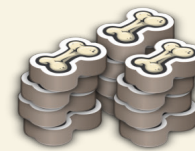
50 KROMMARKER



12 HOLZMARKER



12 STEINMARKER



12 KNOCHENMARKER



7 HERZMARKER



27 ORTSKARTEN



20 SAMMELKARTEN



17 JAGDKARTEN



31 BONUSKARTEN



25 ERFINDUNGSKARTEN



PLÖTZLICH ERLEUCHTET EIN MYSTERIÖSER LICHTSCHEIN DEN HIMMEL, UND DIREKT VOR DEN GEBLENDETEN AUGEN DER STAMMESMITGLIEDER VERSCHWINDET DER HÄUPTLING SPURLOS.

DAS DORF IST IN PANIK! DER STAMM BRAUCHT EINEN NEUEN ANFÜHRER, ABER DIESMAL EINEN MIT MEHR GRIPS IN DER BIRNE!

DER WETTKAMPF ZWISCHEN DEN ANWÄRTERN BEGINNT UNVERZÜGLICH. NUR DER EINFALLSREICHSTE WIRD GEWINNEN.

ERKUNDET DIE GEBIETE RUND UM EURE HÖHLE, UM DIE RESSOURCEN ZU SAMMELN, DIE IHR FÜR EURE FANTASTISCHEN ERFINDUNGEN BENÖTIGT!

ZIEL DES SPIELS

Entwickle die besten Erfindungen, um neuer Häuptling zu werden. Besuche die heimelige Höhle, den wundersamen Wald, die staubige Savanne und den... besonders hohen Berg auf der Suche nach Ressourcen, um Erfindungen zu verwirklichen, und Boni, um dich gegen die anderen Anwärter zu verteidigen.

Wer zuerst 10 Evolutionspunkte erreicht, gewinnt das Spiel und wird neuer Häuptling. Beim Spiel zu fünft gewinnt, wer zuerst 8 Evolutionspunkte erreicht. Bei Spielen zu sechst gewinnt, wer zuerst 7 Punkte erreicht.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte (mit der bunten Seite nach oben). Mischt die Erfindungskarten zu einem Stapel, welcher auf der dafür vorgesehenen Stelle auf dem Spielplan platziert wird. Tut das gleiche mit den Jagd-, Sammel- und Bonuskarten.

Zieht 4 Jagdkarten und 4 Erfindungskarten und legt sie aufgedeckt auf die für sie vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Legt die Krom-, Knochen-, Holz- und Steinmarker auf die für sie vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.

Dann wählt jeder einen Charakter und nimmt sich die entsprechende Charaktertafel und den passenden Aufsteller. Auf die Gesundheitsleiste jeder Charaktertafel wird 1 Herzmarker an die Position „7“ gelegt. Jeder erhält außerdem 5 Krommarker, zieht 1 Bonuskarte und erhält einen Satz von 4 Ortskarten, eine für jeden Bereich auf dem Spielplan. Alle Charakteraufsteller werden auf den Höhlenbereich des Spielplans gestellt.



SPIELBLAUF

JEDE PARTIE IST IN EINZELNE RUNDEN UNTERTEILT. JEDE RUNDE BESTEHT AUS EINER BEWEGUNGS- UND EINER AKTIONSPHASE PRO SPIELER.

1 BEWEGUNGSPHASE

Jeder wählt insgeheim einen der vier Orte auf dem Spielplan und legt die entsprechende Ortskarte verdeckt vor sich ab. Anschließend werden alle Ortskarten gleichzeitig aufgedeckt und die Charakteraufsteller an die gewählten Orte versetzt.

Charaktere müssen in jeder Runde den Ort wechseln: Es darf niemals die Ortskarte des Bereichs gewählt werden, an dem der Charakter zu Beginn der Bewegungsphase steht.

2 AKTIONSPHASE

Die Aktionsphasen werden in der Reihenfolge der Orte abgehandelt: **Zuerst sind die Spieler in der Höhle an der Reihe, gefolgt von denen im Wald; die Spieler in der Savanne kommen als drittes und die auf dem Berg spielen zum Schluss.**

Befinden sich mehrere Charaktere am selben Ort, wenn ihre Aktionsphase abgehandelt wird, kommt es zum Kampf um die Zugreihenfolge.

Wenn ein Spieler seine Aktionsphase abgeschlossen hat, ist der nächste an der Reihe. Sind alle Aktionsphasen abgeschlossen, endet diese Spielrunde und eine neue beginnt.



Alma spielt als Erste, weil niemand sonst in der Höhle ist. Danach sind die Spieler in der Savanne an der Reihe. Da sie sich am selben Ort befinden, muss ein Kampf entscheiden, ob Mörhy oder Valkyr als nächstes spielen.

EISZEITSPIELPLAN

Der Krom-Spielplan ist zweiseitig bedruckt. Die Rückseite versetzt euch in die Eiszeit!

In diesem Spielmodus setzt euren Charakteren in jeder Runde, die sie außerhalb der wärmenden Höhle verbringen, die Kälte zu – ein weiterer Faktor, den es bei der Planung zu berücksichtigen gilt.

Wenn ein Charakter seine Aktionsphase im Wald, in der Savanne oder auf dem Berg beginnt, verliert er automatisch einen Lebenspunkt.



Ein Charakter kann seinen letzten Lebenspunkt nicht aufgrund von Kälte verlieren. Er kann auf diese Weise also nicht KO gehen.

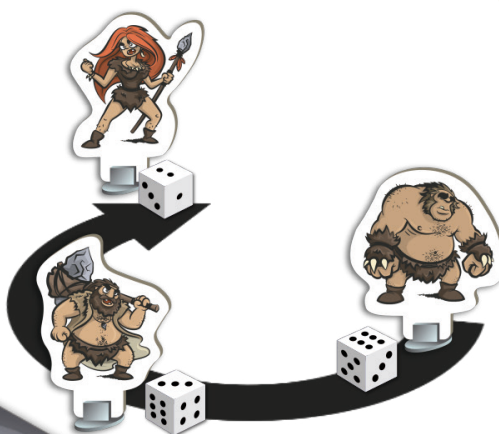
Wenn ein Charakter seine Aktionsphase in der Höhle beginnt, regeneriert er automatisch 1 Lebenspunkt – zusätzlich zu denen, die er eventuell durch Pause machen oder arbeiten wiedererlangt.

KAMPF

Befinden sich mehrere Charaktere am selben Ort, entscheidet ein Kampf um die Zugreihenfolge.

Jeder an diesem Ort anwesende Spieler würfelt. Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt und führt zuerst seine Aktionsphase durch. Die Aktionsphasen der anderen an diesem Ort anwesenden Spieler werden in absteigender Reihenfolge ihrer Würfelergebnisse ausgeführt.

Gleichstände werden nach dem auf den Charaktertafeln angegebenen Gewicht der Charaktere aufgelöst. Der Schwerste gewinnt, wenn der Kampf in der Höhle oder in der Savanne stattfindet; der Leichteste, wenn der Kampf im Wald oder auf dem Berg stattfindet. Haben also mehrere Spieler die höchste Punktzahl erreicht, gibt es trotzdem nur einen Sieger: derjenige, der dank seines Gewichts gewinnt.



Darüber hinaus verliert jeder Unterlegene im Kampf so viele Lebenspunkte, wie die Differenz zwischen seinem Ergebnis und dem des Siegers beträgt.

Wenn ein Charakter Lebenspunkte verliert, wird der Herzmarker auf der Gesundheitsleiste seiner Charaktertafel weiter nach unten verschoben. Erreicht er die 0, geht der Charakter KO.

Wenn ein Charakter Lebenspunkte zurückgewinnt, wird der Herzmarker auf der Gesundheitsleiste seiner Charaktertafel wieder nach oben verschoben (Maximum: 7).



KO GEHEN

Wenn die Gesundheit eines Charakters auf 0 sinkt, geht er KO und sein Spieler kann seine Aktionsphase in dieser Runde nicht ausführen.

Der Sieger des Kampfes, in dem ein Charakter KO geschlagen wurde, kann ein Holz, einen Stein oder einen Knochen von ihm stehlen; oder die Hälfte seiner Kroms (aufgerundet); oder eine zufällige seiner Bonuskarten.

Zu Beginn der nächsten Runde kommt ein KO gegangener Charakter wieder zu Bewusstsein, gewinnt 6 Lebenspunkte zurück und kann das Spiel normal fortsetzen.

Die drei Spieler am selben Ort werfen jeweils einen Würfel. Kolos erreicht die beste Punktzahl (6) und wird daher zuerst spielen, gefolgt von Karok (3) und dann Valkyr (2). Valkyr verliert 4 Lebenspunkte (6 minus 2). Karok verliert 3 Lebenspunkte (6 minus 3).

Da er nur noch 3 Lebenspunkte hatte, geht Karok KO und verliert daher in diesem Zug seine Aktionsphase. Außerdem kann Kolos ihm die Taschen leeren...

DIE ORTE

WÄHREND DEINER AKTIONSPHASE KANNST DU VERSCHIEDENE AKTIONEN AUSFÜHREN, JE NACHDEM, WO SICH DEIN CHARAKTER BEFINDET.

DIE HÖHLE

Wenn dein Charakter in der Höhle ist, hast du zwei Möglichkeiten:

- dir eine wohlverdiente Pause zu gönnen, um 3 ⚡ und 2 ❤️ zu erhalten.
ODER
- dir Ressourcen, Lebenspunkte und/oder Bonuskarten zu erarbeiten:
Jeder ⚡, ⚡ oder ⚡ kostet 3 ⚡;
Jede gezogene ⚡ kostet 2 ⚡;
Jede 3 zurückgewonnenen ❤️ kosten 1 ⚡.

DER WALD

Wenn dein Charakter im Wald ist, geht er auf Streifzug, indem du die oberste Karte vom Sammelstapel ziehst.

Du kannst weitere Karten vom Sammelstapel ziehen, indem du Kroms aus gibst:

Die zweite gezogene Karte kostet 1 ⚡;
die dritte 3 ⚡;
die vierte 4 ⚡.

Sobald du eine Sammelkarte gezogen hast, nimmst du dir sofort die angegebene Belohnung (sofern vorhanden) und wirfst die Karte ab, bevor du dich entscheidest, eine weitere zu ziehen.

Vor dem Ziehen deiner ersten Sammelkarte hast du immer die Möglichkeit, den Sammelablagestapel mit dem verbleibenden Sammelstapel zu einem neuen Stapel zu mischen.

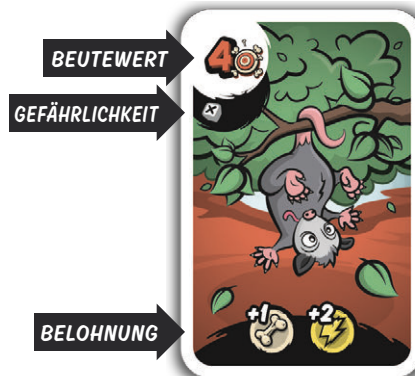
DIE SAVANNE

Wenn dein Charakter in der Savanne ist, geht er auf die Jagd. Wähle aus den 4 offenen ausliegenden Jagdkarten eine Beute aus.

Wirf dann die oben links auf dieser Karte angegebene Anzahl Würfel (1, 2 oder 3 - je nach Gefährlichkeit der Beute).

Du kannst 1 weiteren Würfel hinzufügen, indem du 2 ⚡ aus gibst, oder 2 zusätzliche Würfel, indem du 4 ⚡ aus gibst.

Diese zusätzlichen Würfel müssen VOR dem Wurf gekauft werden; du kannst nicht nachträglich weitere dazukaufen.



Ist die Summe der geworfenen Würfelergebnisse größer oder gleich dem oben links auf der Karte angegebenen Beutewert, war die Jagd deines Charakters erfolgreich und du erhältst die Belohnung, die unten auf der Karte abgebildet ist.

Anschließend wird die Jagdkarte abgelegt; es wird sofort eine neue Jagdkarte nachgezogen und offen an der freien Stelle ausgelegt.

Ist die Würfelsumme dagegen kleiner als der Beutewert, kehrt der Charakter mit leeren Händen von der Jagd zurück. Ob erfolgreich oder nicht, ein Charakter kann während seiner Aktionsphase nur eine Beute jagen.

DER BERG

Wenn dein Charakter auf dem Berg ist, versucht er, den höchsten Gipfel zu erklimmen, indem du mit 5 Würfeln die bestmögliche Kombination erzielst.

Wirf dazu alle 5 Würfel. Dann kannst du Wiederholungswürfe ausführen, indem du Kroms aus gibst:

Die ersten zwei Wiederholungswürfe kosten je 1 ⚡; die dritte und vierte Wiederholung kostet jeweils 2 ⚡.

Bei jedem Wiederholungswurf kannst du wählen, ob du alle oder nur einen Teil deiner Würfel neu werfen und den Rest behalten möchtest.

Wenn du mit deinem Ergebnis zufrieden bist, hörst du auf zu würfeln und nimmst dir die Belohnung, die deiner endgültigen Kombination entspricht:

• ⚡ ⚡ = 1 Pärchen = 3 ⚡

• ⚡ ⚡ + ⚡ ⚡ = 2 Pärchen = 4 ⚡

• ⚡ ⚡ ⚡ = 1 Drilling = 2 ⚡ + 1 ⚡

• ⚡ ⚡ ⚡ + ⚡ ⚡
= 1 Drilling + 1 Pärchen
= 2 ⚡ + (2 ⚡ ODER 2 ⚡)

• ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ = 1 Vierling = 3 ⚡ ODER 3 ⚡

• ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡
= 1 Fünfling = 2 ⚡ + 2 ⚡ + 2 ⚡ + 2 ⚡

• ⚡ > ⚡ ODER ⚡ > ⚡
= 1 StraÙe
= 3 ⚡ + 1 ⚡



BONUSKARTEN AUSSPIELEN

Bonuskarten bieten euch unterschiedliche Vorteile oder erlauben euch, euren Mitspielern zu schaden.

Sie werden verdeckt gehalten und können während der eigenen Aktionsphase ausgespielt werden, es sei denn, ein Symbol auf der Karte besagt etwas anderes.



Eine Bonuskarte mit diesem Symbol kann nur während eines Kampfes ausgespielt werden (nach dem Würfeln), um das Ergebnis zu verändern. Während eines Kampfes können mehrere Bonuskarten gespielt werden. Das Endergebnis steht erst fest, wenn keiner der am Kampf beteiligten Spieler eine weitere Bonuskarte mehr spielen möchte.



Eine Bonuskarte mit diesem Symbol kann verwendet werden, sobald ein anderer Spieler eine seiner Bonuskarten ausspielt.

Dessen Karte wird abgeworfen, ohne dass ihr Effekt eintritt.



Bonuskarten mit einem Ortsymbol kannst du nur spielen, während sich dein Charakter an diesem Ort befindet.

EFFEKTE:



Kampf: Wirf Y zusätzliche Würfel und addiere sie zu deiner Gesamtsumme.



Kampf: Addiere Y zu deiner Gesamtsumme.



Erhalte X Kroms/Ressourcen/Lebenspunkte.



Ein Spieler deiner Wahl verliert X Kroms/Ressourcen/Lebenspunkte.



Stiehl X Kroms / Ressourcen von einem Spieler am selben Ort.



Bezahle Y Kroms/Ressourcen, um X Kroms/Ressourcen zu erhalten.



Tausche Y Kroms/Ressourcen gegen X Kroms/Ressourcen eines anderen Spielers.



ERFINDUNGEN VERWIRKLICHEN

Erfindungen können nur während der eigenen Aktionsphase verwirklicht werden.

Dazu müssen die auf der Erfindungskarte angegebenen Ressourcen bezahlt werden.



Eine Erfindung kann an jedem Ort verwirklicht werden, es sei denn, auf der Karte befindet sich ein Ortssymbol. In diesem Fall muss sich der Spieler an diesem Ort befinden.

Wenn ein Spieler eine Erfindung verwirklicht, erhält er die oben links angezeigte Anzahl von Evolutionspunkten.

Anschließend wird sofort eine neue Erfindungskarte nachgezogen und offen an der freien Stelle ausgelegt.

Um die bereits erzielten Evolutionspunkte anzuzeigen, legt jeder Spieler die von ihm verwirklichten Erfindungskarten offen neben seiner Charaktertafel aus.

EVOLUTIONS PUNKTE



KOSTEN

SPIELENDE

Wer zuerst 10 Evolutionspunkte erreicht, gewinnt sofort das Spiel und wird neuer Stammeshäuptling.

Beim Spiel zu fünf gewinnt, wer zuerst 8 Evolutionspunkte erreicht.

Beim Spiel zu sechst gewinnt, wer zuerst 7 Evolutionspunkte erreicht.

Wenn ihr länger spielen wollt, könnt ihr die Anzahl der benötigten Evolutionspunkte um 2 erhöhen.



KROMOSAURIER

DER KROMOSAURIER BIETET EUCH DIE MÖGLICHKEIT, EUER KROM-SPIEL NOCH MEHR AUFZUPEPPEN!

DIESER GROSSE BÖSE KERL BEWEGT SICH ZUFÄLLIG ÜBER DEN SPIELPLAN UND GREIFT JEDEN AN, DER IHM BEGEGNET, WODURCH SICH DIE ANZAHL DER KÄMPFE DEUTLICH ERHÖHT. ANDERERSEITS ERHÄLT DERJENIGE, DER IHN BESIEGT, EINE KLEINE BELOHNUNG.

SPIELAUFBAU

Die Kromosauriertafel wird neben den Spielplan gelegt. 1 Herzmarker wird auf die 10 seiner Lebensskala gelegt. Der Kromosaurieraufsteller und dessen drei Zielkarten werden in der Nähe platziert.



BEWEGUNGSPHASE

Es gibt drei Ortskarten für den Kromosaurier, eine für jeden der folgenden Orte: Wald, Savanne und Berg. Nur die Höhle bietet einen zuverlässigen Schutz gegen den Kromosaurier!

Nachdem die Ortskarten der Spieler aufgedeckt wurden, wird eine zufällige Ortskarte für den Kromosaurier gezogen und anschließend sein Aufsteller an diesen Ort bewegt. Im Gegensatz zu Charakteren kann der Kromosaurier mehrere Runden hintereinander am selben Ort verbringen.

KAMPF

Befindet sich der Kromosaurier am selben Ort wie ein oder mehrere Charaktere, kämpft er mit ihnen, genau wie jeder andere Charakter auch, bevor ihre Aktionsphasen abgehandelt werden.

Beim Kampf wird ein Würfel für den Kromosaurier geworfen und dann 2 zu seinem Ergebnis dazu addiert.

Der Ausgang des Kampfes wird wie üblich bestimmt, wobei der Kromosaurier wie ein anderer Charakter behandelt wird - mit dem Unterschied, dass der Kromosaurier KO gegangene Charaktere nicht bestiehlt.

Wenn die Lebenspunkte des Kromosauriers auf 0 sinken, wird er aus dem Spiel entfernt. Der Spieler, der ihn KO geschlagen hat, kann ihm nichts stehlen, erhält stattdessen aber seinen Aufsteller als Trophäe! Er Sie 1 zusätzlichen Evolutionspunkt wert.

Wenn der Besitzer der Kromosaurier-Trophäe im Kampf KO geschlagen wird, nimmt ihm der Gewinner des Kampfes zusätzlich zum normalen Bestehlen auch die Trophäe ab (inklusive des zugehörigen Evolutionspunktes). Die Trophäe kann im Laufe einer Partie mehrmals den Besitzer wechseln!

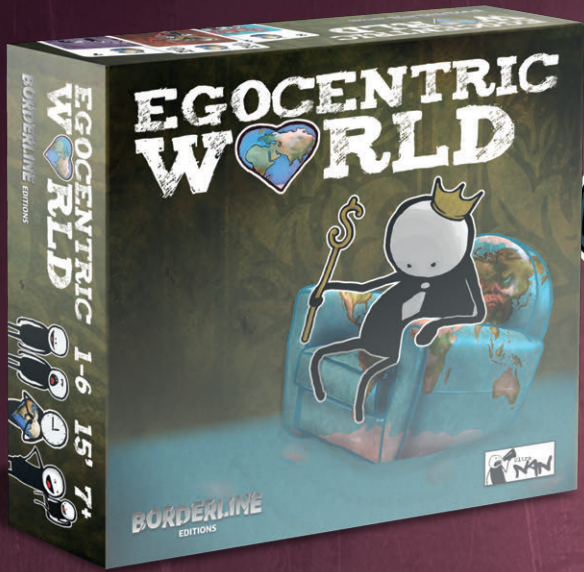
BONUS

Der Kromosaurier zählt für Bonuskarten nicht als Spieler. Er kann daher nicht von Bonuskarten beeinflusst werden, die speziell auf einen Spieler abzielen.

♥ VIELEN DANK! ♥

AN OLIVER BRETTSCHEIDER FÜR DIE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
SABRINA TOBAL / THE MICO / LA DREAM TEAM DU TAROT
DAVID / SANDRINE / AGATHE / MARINE / CLAIRE / LES CORNUS
ZACHARY / ADRIEN «KRONOS» DENIS / LUCIE FROBERT / LUDODELALUDO
AMÉLIE POURCELOT (SOWIE TRISTAN UND VALENTIN) VALÉRY DEHONGHER
JÉRÔME MARCHAND / MAXIME VAN DER KUIJ / LUDIKEV
ALLE KISSBANKER UND ALLE, DIE KROM MÖGLICH GEMACHT HABEN!

Game: Julien Vaucanson
& François Bergeron
Illustrations: UltraNAN
© Copyright Borderline Editions



1-6 15' 7+



CONTENUTO



6 SEGNALINI PERSONAGGIO



1 TABELLONE FRONTE/RETRO



6 SCHEDE PERSONAGGIO +1 SCHEDE KROMOSAURO



6 DADI



1 SEGNALINO KROMOSAURO



50 SEGNALINI
KROM ⚡



12 SEGNALINI
LEGNO 🌲



12 SEGNALINI
PIETRA 🪨



12 SEGNALINI
OSSO 🦴



7 SEGNALINI
CUORE ❤️



27 CARTE
DESTINAZIONE



20 CARTE
RACCOLTA



17 CARTE
CACCIA



31 CARTE
BONUS ⚡



25 CARTE
EVOLUZIONE

**IMPROVVISAMENTE, UN BAGLIORE
MISTERIOSO ILLUMINA IL CIELO.
PROPRIO DAVANTI AGLI OCCHI
ABBAGLIATI DEI MEMBRI DELLA
TRIBU, IL CAPO SCOMPARE.**

**IL VILLAGGIO E NEL PANICO! LA
TRIBÙ HA BISOGNO DI UN NUOVO
LEADER E DOVRA ESSERE UNO
CAPACE! INIZIA**

**LA COMPETIZIONE TRA I
PRETENDENTI. VINCERA IL PIU
GENIALE.**

**ESPLORA I TERRITORI INTORNO
ALLA TUA CAVERNA PER
RACCOGLIERE LE RISORSE
NECESSARIE PER COSTRUIRE LE TUE
FANTASTICHE INVENZIONI!!**

OBBIETTIVO

Realizza le migliori Evoluzioni per diventare il nuovo capo. Visita l'accogliente Caverna, la misteriosa Foresta, l'arida Savana e la vertiginosa Montagna per trovare risorse, per realizzare Evoluzioni, e Bonus per difenderti dagli altri pretendenti.

Il primo giocatore che raggiunge i 10 punti Evoluzione vince la partita e diventa il nuovo capo. Nelle partite a 5 giocatori, vince il primo che raggiunge 8 punti Evoluzione. Con 6 giocatori, il primo che arriva a 7 punti.

PREPARAZIONE

Posizionate il tabellone al centro del tavolo. Mescolate le carte Evoluzione e formate un mazzo posto, a faccia in giù, nell'apposito spazio sul tabellone. Fate lo stesso per le carte Raccolta, Caccia e Bonus.

Pescate 4 carte Caccia e 4 carte Evoluzione e posizionatele, scoperte, negli appositi spazi sul tabellone.

Ogni giocatore sceglie quindi un personaggio e prende la scheda del personaggio corrispondente e il relativo segnalino. Ogni giocatore mette 1 segnalino Cuore sul 7 dell'indicatore dei punti vita sulla propria scheda personaggio. Ogni giocatore riceve quindi 5 gettoni Krom, pesca 1 carta Bonus e riceve le 4 carte Destinazione, una per ogni posto sul tabellone. Quindi tutti mettono il loro segnalini personaggio sulla Caverna.



COME GIOCARRE

OGNI PARTITA È DIVISA IN TURNI. OGNI TURNO È COMPOSTO DA UNA FASE MOVIMENTO E UNA FASE DI AZIONE IN CAPO A CIASCUN GIOCATORE.

1 FASE DI MOVIMENTO

Ogni giocatore sceglie segretamente il posto in cui vuole andare piazzando davanti a sé, a faccia in giù, la carta Destinazione corrispondente. Quindi tutti rivelano la propria carta contemporaneamente e spostano il proprio segnalino personaggio nel posto che hanno scelto.

I giocatori devono muoversi ad ogni turno: non possono scegliere la carta Destinazione corrispondente al posto in cui si trovano all'inizio della fase di Movimento.



2 FASI DI AZIONE

Le fasi di Azione vengono svolte seguendo l'ordine delle ubicazioni: **i giocatori della Caverna giocano per primi, quelli della Foresta per secondi, quelli della Savana per terzi, quelli della Montagna per ultimi.**

Se più giocatori si trovano nello stesso posto, quando si tratta eseguire le loro fasi di Azione, ha luogo un combattimento e questo deciderà l'ordine di gioco tra di loro.

Quando un giocatore termina la sua fase di Azione, il giocatore successivo inizia la sua. Una volta che ogni fase Azione è stata giocata, il turno termina e ne inizia uno nuovo.

Alma gioca per prima poiché nessun giocatore si trova nella Caverna. Quindi giocano i giocatori nella Savana. Siccome si trovano nello stesso posto, bisogna risolvere un combattimento per sapere chi, tra Mörhy and Valkyr, giocherà per primo.

MAPPA GLACIALE

Il tabellone di Krom è reversibile. Il retro vi permette di portare i Krom in una vera e propria era glaciale!

Con questa modalità di gioco, ogni turno trascorso al di fuori della calda e accogliente Caverna, congela un po' di più i giocatori: un elemento aggiuntivo da tenere a mente nella vostra strategia.

Quando un giocatore inizia la sua fase di Azione nella Foresta, Savana o Montagna, perde automaticamente 1 punto vita.



Un giocatore non può perdere il suo ultimo punto vita in questo modo. Pertanto, non possono essere tramortiti solo a causa del freddo.

Quando un giocatore inizia la sua fase di Azione nella Caverna, recupera automaticamente 1 punto vita, oltre a quelli che può recuperare durante la fase riposando o fornendo servizi.

COMBATTIMENTO

Se più giocatori si trovano nello stesso posto, ha luogo un combattimento per determinare chi gioca per primo.

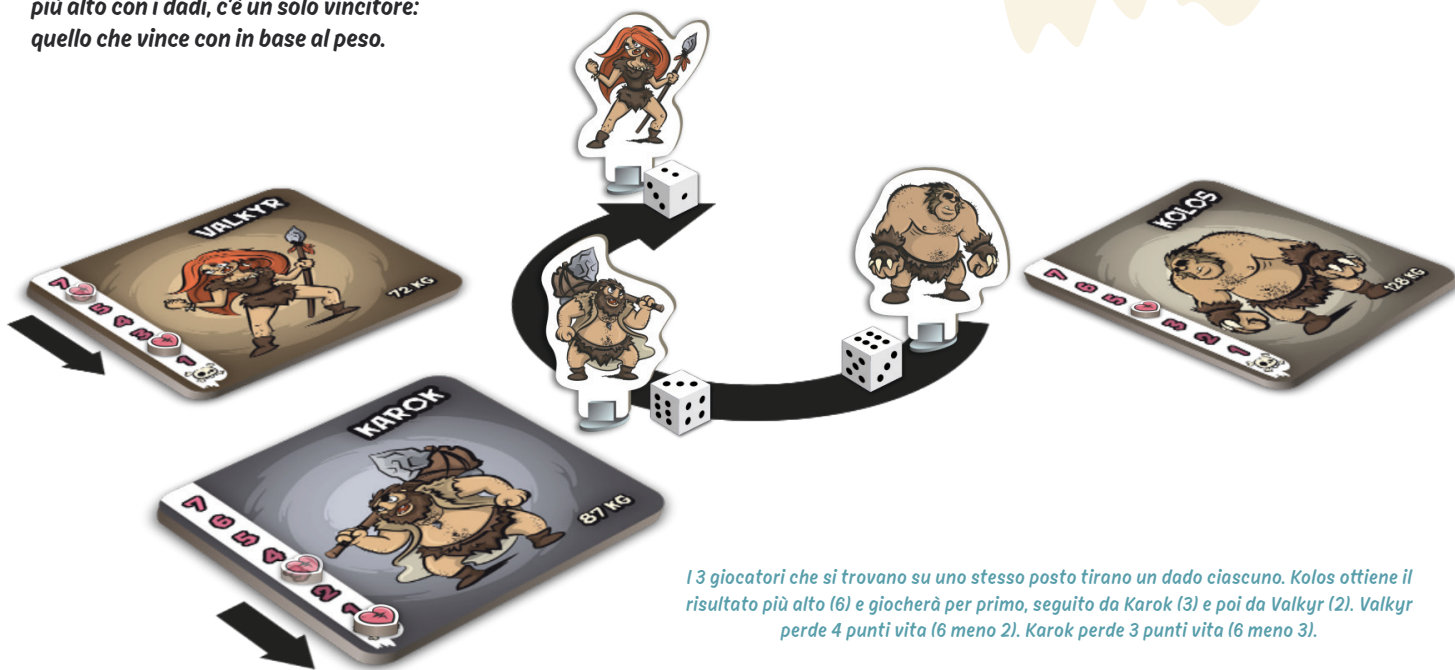
Ogni giocatore in questo posto tira un dado. Quello con il punteggio più alto vince e gioca per primo. Le fasi Azione degli altri giocatori vengono risolte in ordine decrescente a seconda dei loro punteggi.

I pareggi vengono risolti confrontando il peso dei giocatori indicato sulle loro schede personaggio. Nella Caverna e nella Savana vince il più pesante; nella Foresta e nella Montagna vince il più leggero. Se più giocatori ottengono il punteggio più alto con i dadi, c'è un solo vincitore: quello che vince con in base al peso.

Inoltre, ogni giocatore sconfitto perde tanti punti vita quanto la differenza tra il proprio punteggio e quello del vincitore.

Quando un giocatore perde punti vita, il suo segnalino Cuore viene spostato verso il basso lungo l'indicatore dei punti vita sulla sua scheda personaggio. Se un giocatore scende a 0 punti vita, viene tramortito.

Quando un giocatore recupera punti vita, il suo segnalino Cuore sale lungo l'indicatore dei punti vita sulla sua scheda personaggio, fino a un massimo di 7.



I 3 giocatori che si trovano su uno stesso posto tirano un dado ciascuno. Kolos ottiene il risultato più alto (6) e giocherà per primo, seguito da Karok (3) e poi da Valkyr (2). Valkyr perde 4 punti vita (6 meno 2). Karok perde 3 punti vita (6 meno 3).

Poiché ha solo 3 punti vita, Karok è tramortito e perde la sua prossima fase di Azione e Kolos potrà svuotargli le tasche...



TRAMORTITO

Quando i punti vita di un giocatore scendono a 0, questo sarà tramortito e non potrà giocare la sua prossima fase di Azione in questo turno.

Il vincitore del combattimento che li ha tramortiti può rubargli un Legno, una Pietra o un Osso; o metà dei loro Krom (arrotondando per eccesso); o una delle loro carte Bonus, scelta a caso.

All'inizio del turno successivo, il giocatore tramortito si rialza in piedi, recupera 7 punti vita e riprende a giocare senza ulteriori effetti.

POSTI

DURANTE LA SUA FASE AZIONE, UN GIOCATORE PUÒ COMPIERE DIVERSE AZIONI, A SECONDA DEL POSTO IN CUI SI TROVA.

CAVERNA

Un giocatore nella Caverna ha due opzioni:

- Godersi un meritato riposo per ottenere 3 ⚡ e recuperare 2 ❤️.
OPPURE
- Fornire servizi in cambio di qualsiasi numero di risorse, punti vita e/o carte
Bonus:
Ogni segnalino ⚡, 🌟 o 🍀 costa 3 ⚡;
Ogni 🌟 costa 2 ⚡;
Ogni 3 ❤️ recuperati costano 1 ⚡.

FORESTA

Un giocatore nella Foresta inizia la sua escursione pescando la prima carta del mazzo Raccolta.

Il giocatore può spendere Krom per continuare a pescare carte Raccolta:
la seconda carta costa 1 ⚡;
la terza 3 ⚡;
la quarta 4 ⚡.

Ogni volta che un giocatore pesca una carta, ottiene la ricompensa indicata (se esiste), scarta la carta e poi decide se pescarne un'altra o meno.

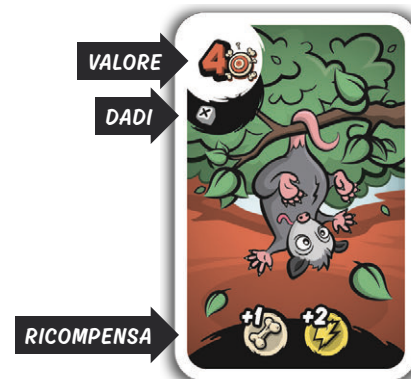
Prima di pescare la prima carta Raccolta, un giocatore ha sempre l'opportunità di mischiare il mazzo Raccolta con la sua pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

SAVANA

Un giocatore nella Savana va a caccia e sceglie una preda tra le 4 carte Caccia scoperte sul tabellone.

Il giocatore prende il numero di dadi indicato in alto a sinistra della carta (1, 2 o 3 a seconda della creatura), a cui può aggiungere 1 dado aggiuntivo spendendo 2 ⚡ o 2 dadi aggiuntivi spendendo 4 ⚡. Poi tira tutti i dadi.

I dadi aggiuntivi devono essere acquistati prima che tutti i dadi vengano lanciati, mai dopo.



Se la somma totale dei dadi lanciati è maggiore o uguale al valore della creatura indicato in alto a sinistra della sua carta, il giocatore cattura la sua preda e ottiene la ricompensa indicata in fondo alla sua carta. La carta Caccia viene quindi scartata e subito ne viene pescata una nuova che viene messa a faccia in su sul tabellone per sostituirla. Invece, se la somma dei dadi è inferiore al valore della creatura, il giocatore resta a mani vuote. Indipendentemente dal risultato, un giocatore può cacciare solo una creatura per ogni fase di Azione.

MONTAGNA

Un giocatore nella Montagna cerca di scalare la parete più alta ottenendo il miglior risultato con 5 dadi.

Il giocatore lancia i 5 dadi una volta. Può quindi tirare di nuovo più volte spendendo Krom: il primo e il secondo rilancio costano 1 ⚡ ciascuno; il terzo e il quarto rilancio costano 2 ⚡ ciascuno.

Durante ogni rilancio, il giocatore può tenere tutti o parte dei propri dadi e tirare di nuovo gli altri.

Quando un giocatore è soddisfatto del proprio risultato, può fermarsi e ottenere il premio corrispondente alla sua combinazione finale:

- 🎲 🎲 = 2 punteggi identici = 3 ⚡
- 🎲 🎲 + 🎲 🎲
= 2 serie diverse di 2 punteggi identici
= 4 ⚡
- 🎲 🎲 🎲 = 3 punteggi identici = 2 ⚡ + 1 🍀
- 🎲 🎲 🎲 + 🎲 🎲
= 3 punteggi identici e 2 punteggi identici
= 2 ⚡ + (2 🍀 0 2 🌟)
- 🎲 🎲 🎲 🎲
= 4 punteggi identici
= 3 🍀 0 3 🌟
- 🎲 🎲 🎲 🎲 🎲
= 5 punteggi identici
= 2 ⚡ + 2 🍀 + 2 🌟 + 2 ❤️
- 🎲 > 🎲 0 🎲 > 🎲
= 5 dadi con i punteggi consecutivi
= 3 🍀 + 1 🌟



GIOCARE UN BONUS

Le carte Bonus garantiscono dei vantaggi o danno svantaggi ad altri giocatori.

Vengono mantenute segrete a faccia in giù e usate da un giocatore durante la propria fase di Azione, a meno che un simbolo non indichi diversamente.



Un Bonus con questo simbolo può essere giocato solo durante un combattimento, dopo che i dadi sono stati tirati, per modificare il risultato. Molti di questi Bonus possono essere giocati durante un combattimento. Il risultato finale viene calcolato quando nessun giocatore coinvolto vuole più giocare una carta Bonus.



Un Bonus con questo simbolo può essere giocato ogni volta che un altro giocatore usa una carta Bonus. Questa carta viene scartata senza che vengano applicati i suoi effetti.



I Bonus con il simbolo di un luogo possono essere giocati solo quando il giocatore si trova in quel luogo.

EFFETTI:



Combattimento: tira Y dadi aggiuntivi e aggiungili al totale.



Combattimento: aggiungi Y al tuo totale.



Guadagna X Krom/Risorse/punti vita.



Til giocatore bersaglio perde X Krom/Risorse/punti vita.



Ruba X Krom/Risorse dal giocatore bersaglio nello stesso posto in cui ti trovi.



Perdi Y Krom/Risorse per guadagnare X Krom/Risorse.



Scambia Y Krom/Risorse con X Krom/Risorse dal giocatore bersaglio.



REALIZZARE EVOLUZIONI

Un giocatore può realizzare Evoluzioni solo durante la sua Fase Azione.

Per fare ciò, un giocatore deve spendere le risorse indicate sulla carta Evoluzione.



A meno che il simbolo di un posto non sia presente sulla sua carta, una Evoluzione può essere realizzata in qualsiasi posto. Le Evoluzioni con il simbolo di un posto possono essere giocate solo quando il giocatore si trova in quel posto.

Quando realizza una Evoluzione, un giocatore ottiene il numero di punti Evoluzione indicato in alto a sinistra della carta.

Viene quindi immediatamente pescata una nuova carta Evoluzione e posta a faccia in su sul tabellone in sostituzione di quella appena realizzata.

Per tenere conto dei punti Evoluzione ottenuti, ogni giocatore tiene le carte Evoluzione realizzate a faccia in su accanto alla propria scheda personaggio.



PUNTI EVOLUZIONE

COSTO

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che raggiunge i 10 punti Evoluzione vince immediatamente la partita e diventa il nuovo capo del villaggio.

Nelle partite a 5 giocatori, vince il primo che raggiunge 8 punti Evoluzione.

Con 6 giocatori, sono necessari 7 punti.

Per partite più lunghe, potete aumentare di 2 il numero di punti Evoluzione necessari per vincere.



KROMOSAURO

IL KROMOSAURO È UN AGGIUNTA, COMPLETAMENTE OPZIONALE, CHE TI PERMETTE DI RENDERE IL GIOCO ANCORA PIÙ AVVINCENTE!

MUOVENDOSI CASUALMENTE SUL TABELLONE E ATTACCANDO OGNI KROM CHE INCONTRA, QUESTA BESTIACCIA AUMENTA IL NUMERO DI COMBATTIMENTI. TUTTAVIA, UNA PICCOLA RICOMPENSA ATTENDE COLUI CHE ABBATTERÀ LA BESTIA!

PREPARAZIONE

La scheda del Kromosauro viene posizionata sul tavolo vicino al tabellone. 1 segnalino Cuore viene piazzato sul 10 del suo indicatore dei punti vita. Il segnalino del Kromosauro e le sue carte Destinazioni sono tenute lì accanto.



FASE DI MOVIMENTO

Il Kromosauro ha tre carte Destinazione per sé, una per ciascuno dei questi luoghi: Foresta, Savana e Montagna. Solo nella Caverna i Krom sono sicuri di non incontrare il Kromosauro!

Dopo che le carte Destinazione dei giocatori sono state rivelate, viene pescata a caso una carta Destinazione per il Kromosauro. Quindi il suo segnalino viene spostato in questo luogo. A differenza dei giocatori, un Kromosauro può rimanere più turni nello stesso posto.



COMBATTIMENTO

Se il Kromosauro si trova nello stesso posto di uno o più giocatori, combatterà con loro prima di risolvere le loro fasi di Azione, esattamente come un altro giocatore.

Durante un combattimento si tira un dado per il Kromosauro, poi si aggiunge sempre 2 al suo punteggio.

Il risultato del combattimento viene calcolato come al solito, considerando il Kromosauro come un altro giocatore. Tuttavia, se vince, il Kromosauro non ruba nulla a quelli che stordisce.

Se i punti vita del Kromosauro arrivano a 0, viene rimosso dal gioco. Il giocatore che ha tramortito il Kromosauro non può rubargli nulla, ma può tenerlo come trofeo! Questo trofeo fornisce 1 punto Evoluzione extra.

Se il giocatore che ha il trofeo del Kromosauro viene tramortito, oltre a essere derubato, il vincitore gli ruba anche il trofeo (e il punto Evoluzione che questo assegna)! Il trofeo può passare di mano più volte durante il gioco.

BONUS

Il Kromosauro non è considerato un giocatore ai fini delle carte Bonus. Quindi, non può essere bersagliato da Bonus che indicano in maniera specifica un giocatore.

♥ **GRAZIE MILLE!** ♥

A RICCARDO E GIANFRANCO PER LA TRADUZIONE ITALIANA
SABRINA TOBAL / THE MICO / LA DREAM TEAM DU TAROT
DAVID / SANDRINE / AGATHE / MARINE / CLAIRE / LES CORNUS
ZACHARY / ADRIEN «KHROSOS» DENIS / LUCIE FROBERT / LUDODELALUDO
AMÉLIE POURCELOT (COSÌ COME TRISTAN E VALENTIN) VALÉRY DEHONGHER
JÉRÔME MARCHAND / MAXIME VAN DER KUIJ / LUDIKEV
TUTTI I KISSBANKERS E TUTTI COLORO CHE HANNO RESO POSSIBILE KROM!