



**RÈGLES**  
**RULES**  
**REGOLE**  
**SPIELREGELN**

# KROM

## EVOLUTION



GAME  
**KEVIN BERENGER**  
**XAVIER BAUD**

**BORDERLINE**  
EDITIONS

ILLUSTRATIONS  
**DAMIEN CORNU**

# 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  
TRIBU 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.**

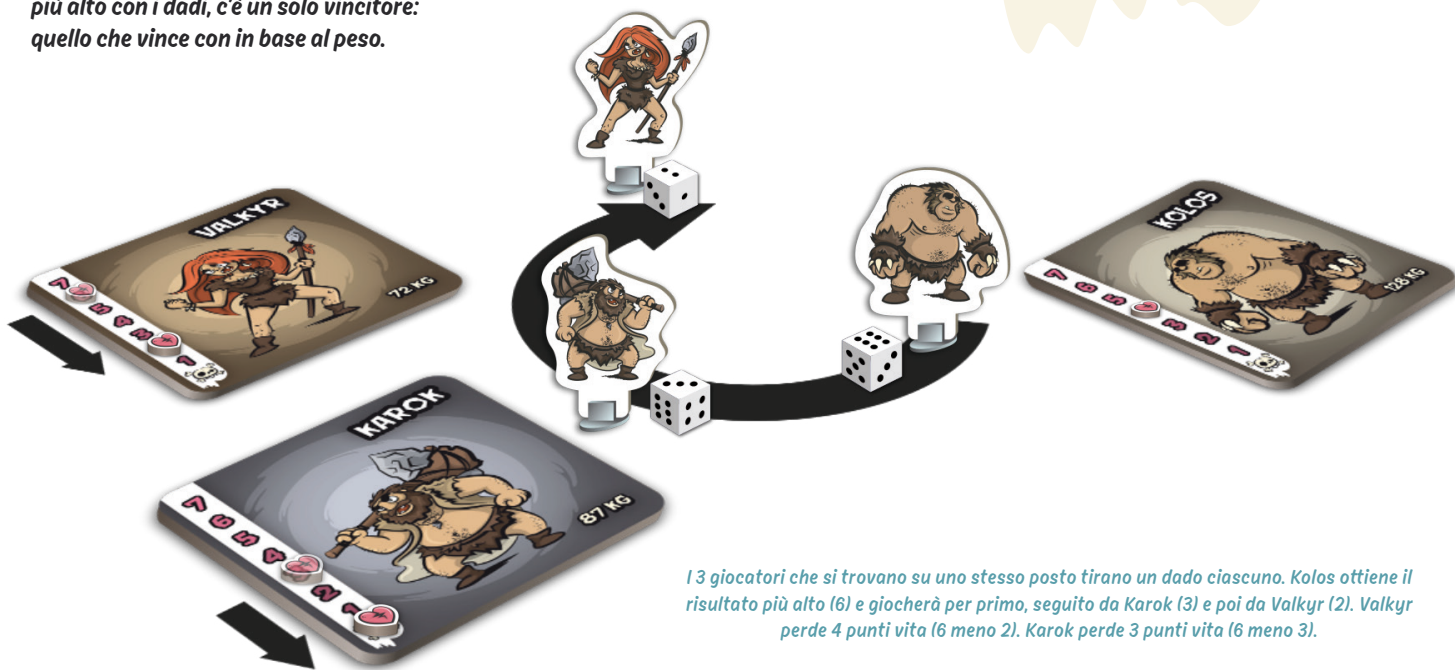
Ogni giocatore in questo posto tira un dado. Quello con il punteggio più alto vince e gioca per primo. Le fasi Azione degli altri giocatori vengono risolte in ordine decrescente a seconda dei loro punteggi.

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.

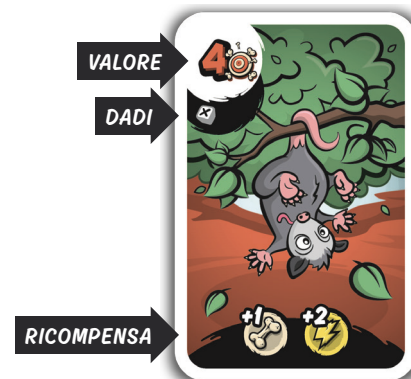
Prima di pescare la prima carta Raccolta, un giocatore ha sempre l'opportunità di mischiare il mazzo Raccolta con la sua pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

## 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.



## 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!