

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.



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 7 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.

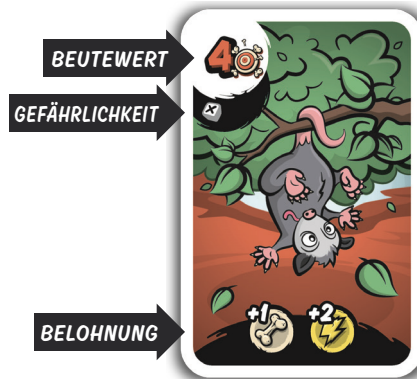
DIE SAVANNE

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:

• $\text{X X} = 1 \text{ Pärchen} = 3 \text{ ⚡}$

• $\text{X X} + \text{X X} = 2 \text{ Pärchen} = 4 \text{ ⚡}$

• $\text{X X X} = 1 \text{ Drilling} = 2 \text{ ⚡} + 1 \text{ ⚪}$

• $\text{X X X} + \text{X X}$
= 1 Drilling + 1 Pärchen
= 2 ⚡ + (2 ⚪ ODER 2 ⚡)

• $\text{X X X X} = 1 \text{ Vierling} = 3 \text{ ⚪ ODER } 3 \text{ ⚡}$

• X X X X X
= 1 Fünfling = 2 ⚡ + 2 ⚪ + 2 ⚡ + 2 ❤️

• $\text{X} > \text{X} \text{ ODER } \text{X} > \text{X}$
= 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.



Stihl 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 «KHROSOS» 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!