



ZASADY GRY

KROM

EVOLUTION



AUTORZY
KEVIN BERENGER
XAVIER BAUD

BORDERLINE
EDITIONS

ILUSTRACJE
DAMIEN CORNU

ZAWARTOŚĆ GRY



6 FIGUREK POSTACI



1 DWUSTRONNA PLANSZA



6 PLANSZETEK POSTACI + 1 PLANSZETKA KROMOZAURA



6 KOŚCI



1 KROMOZAURO



50 ŻETONÓW
KROM ⚡



12 ŻETONÓW
DREWNA 🌲



12 ŻETONÓW
KAMIENIA 🪨



12 ŻETONÓW
KOŚCI 🦴



7 ŻETONÓW
SERCA ❤️



27 KART
CELU



20 KART
ZBIERANIA



17 KART
ŁOWÓW



31 KART
BONUSÓW ⚡



25 KART
EWOLUCJI

**NIEBO PRZECINA TAJEMNICZA
ŁUNA. TUBYLCY PATRZĄ Z
NIEDOWIERZANIEM JAK NAGLE
SPRZED ICH OCZU ZNIKA WÓDZ ICH
PLEMIENIA.**

**W OBOZIE ROŚNIE PANIKA, GDYŻ
PLEMIĘ POTRZEBUJE NOWEGO
WODZA, TYM RAZEM JEDNAK NIECO
MĄDRZEJSZEGO.**

**POMIĘDZY KANDYDATAMI
ROŚNIE RYWALIZACJA I TYLKO
NAJSAPRYTNIJSZY Z NICH WYGRA!**

**ZWIEDZAJ OBSZARY WOKOŁO
SWOJEJ JASKINI, BY ZBIERAĆ
ZASOBY DO REALIZACJI SZALONYCH
EWOLUCJI!**

CEL GRY

Przejdź najlepsze ewolucje i zostań nowym wodzem! Odwiedź przytulne jaskinie, tajemniczy las, jałową sawannę i wysokie góry, by zbierać zasoby potrzebne do przechodzenia ewolucji oraz bonusy do obrony przed innymi kandydatami.

Wygrywa i wodzem zostaje ten, kto jako pierwszy zdobędzie 10 punktów ewolucji. W rozgrywce dla 5 graczy ten pułap to 8 punktów, a dla 6 graczy – 7 punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóż planszę na stole. Potasuj karty ewolucji i ułóż je w zakryty stos na przeznaczonym im miejscu na planszy. Zrób tak samo z kartami tówów, zbierania i bonusów.

Dobierz po 4 karty tówów i ewolucji, i wyłóż je odkryte na odpowiadających im miejscach planszy. Połóż żetony krom, kości, drewna i kamieni na przeznaczonych im miejscach planszy.

Każdy gracz wybiera postać i bierze odpowiadające jej planszетkę i figurkę, a następnie umieszcza jeden żeton serca na 7 szczeblu drabiny życia na swojej planszетce. Każdy bierze po 5 żetonów krom, dobiera po 1 karcie bonusów i otrzymuje po 4 karty celów, po jednej na każdy obszar planszy. Następnie każdy umieszcza swoją figurkę na polu z jaskiniami.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

ROZGRYWKA SKŁADA SIĘ Z RUND. W JEDNEJ RUNDZIE KAŻDY GRACZ PRZECHODZI PRZEZ FAZĘ RUCHU I FAZĘ AKCJI.

1 FAZA RUCHU

Każdy gracz po kryjomu wybiera obszar, na który chce się udać, i kładzie przed sobą odpowiadającą mu zakrytą kartę celu. Gdy wszyscy wybiorą, odkrywają jednocześnie swoje karty i przenoszą swoje figurki na wybrane obszary.

W każdej rundzie gracze muszą się przemieścić, nie mogą zatem wybrać karty celu obszaru, na którym obecnie się znajdują.



2 FAZA AKCJI

Kolejność graczy w fazie akcji zależy od obszarów: **gracze w jaskiniach zaczynają, w następnej kolejności grają ci w lesie, następnie ci na sawannie, a na końcu ci w górach.**

Jeśli w czasie fazy akcji na jednym obszarze jest kilku graczy, muszą oni stoczyć walkę o kolejność rozgrywania akcji.

Gdy jeden z graczy kończy swoją fazę akcji, następny w kolejności może rozpocząć swoją. Po ukończeniu wszystkich faz akcji, runda się kończy i można rozpocząć nową.

Alma gra jako pierwsza, ponieważ jest jedyna w jaskiniach. Następną w kolejności jest sawanna. Są tam Mörhy i Valkyr, więc muszą zaważczyć o to kto zagra pierwszy.

PLANSZA LODOWCOWA

Plansza w Krom jest dwustronna. Druga strona pozwoli wam przenieść się do mroźnej epoki lodowcowej.

W tym trybie, każda runda spędzona poza ciepłem jaskiń to mroźna i przykra noc dla tubylców.

Każdy gracz, który rozpoczyna swoją fazę akcji w lesie, na sawannie lub w górach traci automatycznie 1 punkt życia.



Gracz nie może w ten sposób utracić ostatniego punktu życia, a co za tym idzie, sam mróz nie może go ogłuszyć.

Jeśli gracz rozpoczyna fazę akcji w jaskiniach, automatycznie odzyskuje 1 punkt życia, poza punktami, które może odzyskać odpoczywając, lub wykonując usługi.

WALKA

Jeśli na jednym obszarze jest kilku graczy, muszą oni stoczyć walkę o kolejność rozgrywania akcji.

Każdy z graczy rzuca po jednej kości. Ten z najwyższym wynikiem zaczyna pierwszy. Fazy akcji dla pozostałych graczy rozgrywa się w kolejności malejącej wyników.

Remisy rozstrzyga się patrząc na wagę postaci, zapisaną na ich planszetchkach. W jaskiniach i na sawannie wygrywa najcięższy, podczas gry w lesie i w górach wygrywa najlżejszy. Jeśli remis dotyczy najwyższego wyniku w rzutach, wówczas niezależnie od obszaru wygrywa najcięższy.

Dodatkowo, każdy pokonany gracz traci tyle życia, ile wynosi różnica między rzutem zwycięskim a jego rzutem.

Gdy gracz traci życie, przesuwa on swój żeton serca w dół drabiny na odpowiednie miejsce. Jeśli spadnie on poniżej 1, postać jest ogłuszona.

Gdy gracz odnawia życie, przesuwa on swój żeton serca w górę drabiny na odpowiednie miejsce, do maksymalnej wartości 7.



OGŁUSZENIE

Gdy życie postaci spadnie do 0, jest ona ogłuszona i nie może w tej rundzie przejść fazy akcji.

Zwycięzca walki, w której ta postać została ogłuszona, może zabrać jej jeden żeton drewna, kamienia lub kości, zabrać połowę jej żetonów krom (zaokrągloną w górę), lub jedną losową kartę bonusów.

Na początku następnego rundy ogłuszony gracz staje na nogi, odzyskuje wszystkie 7 punktów życia i wznowia grę bez dalszych utrudnień.



Wszyscy trzej gracze rzucają kośćmi. Kolos wyrzucił najwyższą (6) i zagra pierwszy. Po nim zagra Karok (3), a na końcu Valkyr (2). Valkyr traci 4 punkty życia (6 minus 2), a Karok traci 3 (6 minus 3).

Karok spadł do poziomu 0 punktów życia, co go ogłuszyło, i w tej rundzie nie bierze on udziału w fazie akcji. Oznacza to też, że Kolos może opróżnić mu kieszenie.

OBSZARY

W FAZIE AKCJI, GRACZ MOŻE WYKONAĆ RÓŻNE AKCJE, ZALEŻNIE OD TEGO NA JAKI OBSZAR PRZENIÓSŁ POSTAĆ.

JASKINIE

Gracz w jaskiniach może wybrać dwie akcje:

- Może udać się na odpoczynek, by otrzymać 3 ⚡ i odzyskać 2 ❤️.
LUB
- Może wykonać różne usługi w społeczności, dzięki którym może wymienić żetony krom na różną liczbę zasobów, punktów życia i/lub kart bonusów.
Każdy żeton ⚡, ⚡ lub ⚡ kosztuje 3 ⚡;
Każda karta ⚡ kosztuje 2 ⚡;
Każde 3 ❤️ kosztują 1 ⚡.

LAS

Gracz na spacerze w lesie rozpoczyna swoją fazę od dobrania karty zbierania.

Gracz może również wydać żetony krom, by dalej dobierać karty (maksimum 4 na fazę akcji):

Druga karta kosztuje 1 ⚡;
trzecia - 3 ⚡;
czwarta - 4 ⚡.

Po dobraniu karty gracz otrzymuje opisaną na niej nagrodę (jeśli taka jest), a następnie odrzuca kartę i decyduje czy dobierać dalej, według wyżej wymienionych zasad.

Przed dobraniem pierwszej karty zbierania w danej fazie, gracz może przetasować stos kart zbierania razem z kartami odrzuconymi.

SAWANNA

Gracz na sawannie wybiera się na łowy i wybiera jedno zwierzę na jednej z 4 odkrytych na planszy kart łowów.

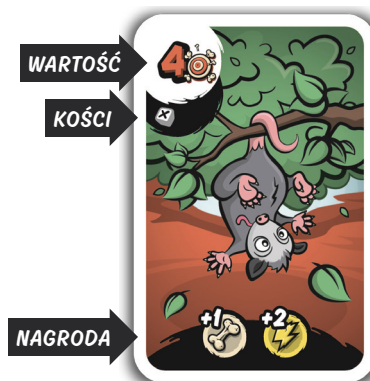
Bierze on następnie kości w liczbie zależnej od liczby ikon w lewym górnym rogu karty (1, 2 lub 3, zależnie od siły zwierzęcia).

Może też dobrać dodatkową kość, płacąc za nią 2 ⚡

lub 2 dodatkowe kości za 4 ⚡.

Gracz następnie rzuca wszystkimi kośćmi.

Dodatkowe kości muszą być kupione przed wykonaniem rzutu, nigdy po.



Jeśli suma oczek na wszystkich kościach jest równa lub wyższa od wartości w lewym górnym rogu karty, wówczas graczowi udało się złapać zwierzę i otrzymuje on nagrody oznaczone u dołu karty.

Gracz następnie odrzuca kartę, a na jej miejsce wykłada nową.

Z drugiej strony, jeśli suma oczek jest mniejsza niż wartość zwierzęcia, gracz odchodzi z pustymi rękami. Niezależnie od wyniku można polować tylko raz na fazę akcji.

GÓRY

Gracz w górach stara się wspiąć jak najwyżej rzucając 5 kośćmi, by osiągnąć jak największy wynik.

Gracz rzuca 5 kośćmi. Może je następnie przerzucić maksymalnie 4 razy, płacąc żetonami krom:

pierwsze i drugie przerzucenie kosztują po 1 ⚡;

trzecie i czwarte kosztują po 2 ⚡.

Gracz może przerzucić część kości lub wszystkie.

Gdy gracz jest zadowolony z wyrzuconych wyników, może przerwać i otrzymać związaną z nimi nagrodę.

• $\square \square = 2$ identyczne wyniki = 3 ⚡

• $\square \square + \square \square$
= 2 różne zestawy 2 identycznych wyników
= 4 ⚡

• $\square \square \square = 3$ identyczne wyniki = 2 ⚡ + 1 ⚫

• $\square \square \square + \square \square$
= 3 identyczne wyniki i 2 inne, identyczne wyniki
= 2 ⚡ + (2 ⚫ **LUB** 2 ⚡)

• $\square \square \square \square$
= 4 identyczne wyniki
= 3 ⚫ **LUB** 3 ⚡

• $\square \square \square \square \square$
= 5 identycznych wyników
= 2 ⚡ + 2 ⚫ + 2 ⚡ + 2 ❤️

• $\square > \square$ **LUB** $\square > \square$
= kości z wartościami po kolei
= 3 ⚫ + 1 ⚡



ZAGRYWANIE BONUSÓW

Karty bonusów oferują korzyści graczom, lub utrudniają grę ich przeciwnikom.

Gracze trzymają je zakryte i używają ich w fazie akcji, chyba że symbol na karcie kaže inaczej.



Kartę z tym symbolem można zagrać tylko w czasie walki, by zmodyfikować swój wynik po tym, gdy wszystkie kości zostały rzucone. W czasie jednej walki można zagrać kilka takich kart. Ostateczne wyniki są liczone, gdy żaden z graczy nie chce już użyć kart bonusów.



Kartę z tym symbolem można zagrać po tym, jak inny gracz zagrał kartę bonusów. Ta karta jest odrzucana bez rozpatrywania jej efektu.



Karty z symbolem obszaru można zagrać tylko wtedy, gdy gracz jest na odpowiadającym mu obszarze.

EFEKTY:

+Y Walka: rzuć Y dodatkowych kości i dodaj ich wartości do sumy wartości swoich kości.

+Y Walka: dodaj Y do sumy wyników swoich kości.

+X Dobierz X żetonów krom/zasobów/punktów życia.

-X Wybrany gracz traci X żetonów krom/zasobów/punktów życia.

X Zabierz X żetonów krom/zasobów wybranemu graczowi na tym samym obszarze.

-Y **+X** Strać Y żetonów krom/zasobów, by uzyskać X krom/zasobów.

Y **X** Wybierz gracza i zamień Y swoich żetonów krom/zasobów na X krom/zasobów tego gracza.



EWOLUCJE

Gracz może przejść ewolucję tylko w czasie swojej fazy akcji.

By to zrobić, gracz musi wydać zasoby opisane na wybranej karcie ewolucji.



Jeśli na karcie nie ma symbolu obszaru, może ją zdobyć na każdym obszarze.

Ewolucje z takim symbolem można przejść tylko na odpowiadającym mu obszarze.

Po przejściu ewolucji gracz zgarnia punkty podane na górze karty.

By śledzić punkty ewolucji, każdy gracz kładzie zdobytą przez siebie odkrytą kartę ewolucji obok swojej planszeczki.

Następnie dobiera on nową kartę ewolucji i kładzie ją na miejscu tej zagranej.



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym któryś z graczy zdobędzie 10 punktów ewolucji. Zostaje on wtedy nowym wodzem plemienia.

W grze dla 5 osób, warunek wygranej to 8 punktów ewolucji.

W grze dla 6 osób jest to 7 punktów.

By wydłużyć grę, można zwiększyć wymaganą liczbę punktów ewolucji o 2.



KROMOZAUUR

KROMOZAUUR, TO OPCJONALNE ROZSZERZENIE DO GRY, KTÓRE POZWAŁA NA DODATKOWE UROZMAIENIE ROZGRYWKI!

TEN OLBRZYM PORUSZA SIĘ LOSOWO PO PLANSZY I ATAKUJE KAŻDEGO NA SWOIM OBSZARZE, ZWIĘKSZAJĄC TYM SAMYM LICZBĘ WALK W CZASIE GRY. NAGRODA CZEKA NA TEGO, KOMU UDA SIĘ POKONAĆ BESTIĘ!

PRZYGOTOWANIE GRY

Plansztkę kromozaura połóżcie obok planszy, a na 10 punkcie życia połóżcie żeton serca. Figurkę i zakryte karty celu kromozaura połóżcie obok.



FAZA RUCHU

Kromozaur ma trzy karty celu: las, sawannę i góry. Tylko w jaskiniach tubylcy są bezpieczni przed bestią.

Po odkryciu kart celu graczy wybierzcie losowo kartę celu kromozaura, po czym umieśćcie jego figurkę na wylosowanym obszarze. W przeciwieństwie do graczy, kromozaur może spędzić kilka rund na tym samym obszarze.

WALKA

Jeśli na tym samym obszarze znajduje się kromozaur i gracz, rozpocznie on walkę przed rozpatrzeniem fazy akcji, tak jak inny gracz.

W czasie walki rzućcie jedną kostką za kromozaura i dodajcie do wyniku 2 punkty.

Walkę rozpatruje się dokładnie tak jakby to był gracz, z tą różnicą, że nie zabiera nic ogłuszonemu graczowi.

W momencie, w którym życie kromozaura spadnie do 0, schodzi on z planszy. Gracz, który go ogłuszył nie może nic ukraść, ale zatrzymuje sobie jego figurkę jako trofeum, które jest warte 1 punkt ewolucji.

Jeśli właściciel pokonanego kromozaura zostanie ogłuszony, poza utratą zasobu traci też to trofeum (i związany z nim punkt ewolucji). W czasie gry trofeum może zatem wędrować z rąk do rąk.

BONUSY

Kromozaur nie jest graczem, zatem nie może być celem kart bonusów, których celem są gracze.

WIELKIE DZIĘKI

DLA JAROSŁAWA KOWALCZYKA ZA POLSKIE TŁUMACZENIE
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 (A TAKŻE TRISTAN I VALENTIN) VALÉRY DEHONGHER
JÉRÔME MARCHAND / MAXIME VAN DER KUIJ / LUDIKEV
WSZYSTYCI KISSBANKERZY I INNI, DZIĘKI KTÓRYM POWSTAŁ KROM!