Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

BORDERLINE
EDITIONS
UN JEU DE
KEVIN BERENGER
et XAVIER BAUD
ILLUSTRÉ PAR
DAMIEN CORNU
KROM
UNE PRÉHISTOIRE DE FOU
2-5
7 ans +
40 min

MATÉRIEL

5 PERSONNAGES

1 PLATEAU RÉVERSIBLE

6 MINI-PLATEAUX (5 PERSONNAGES ET 1 KROMOSAURE)

5 DÉS

1 KROMOSAURE

50 JETONS KROM

12 JETONS BOIS

12 JETONS CAILLOUX

12 JETONS OS

45 JETONS CŒURS

23 CARTES DESTINATIONS

20 CARTES CUEILLETTE

17 CARTES CHASSE

35 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.

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 récupère 7 jetons Cœurs et en place 6 sur son mini-plateau pour représenter ses points de vie. 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.

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.

Louisa 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 Mörhi ou Valkyr jouera en premier !

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.***

En outre, chaque perdant du combat perd autant de points de vie que la différence entre son résultat et celui du vainqueur.

Lorsqu'un joueur perd des points de vie, autant de jetons Cœurs sont retirés de son mini-plateau. S'il tombe à 0 point de vie, il est assommé.

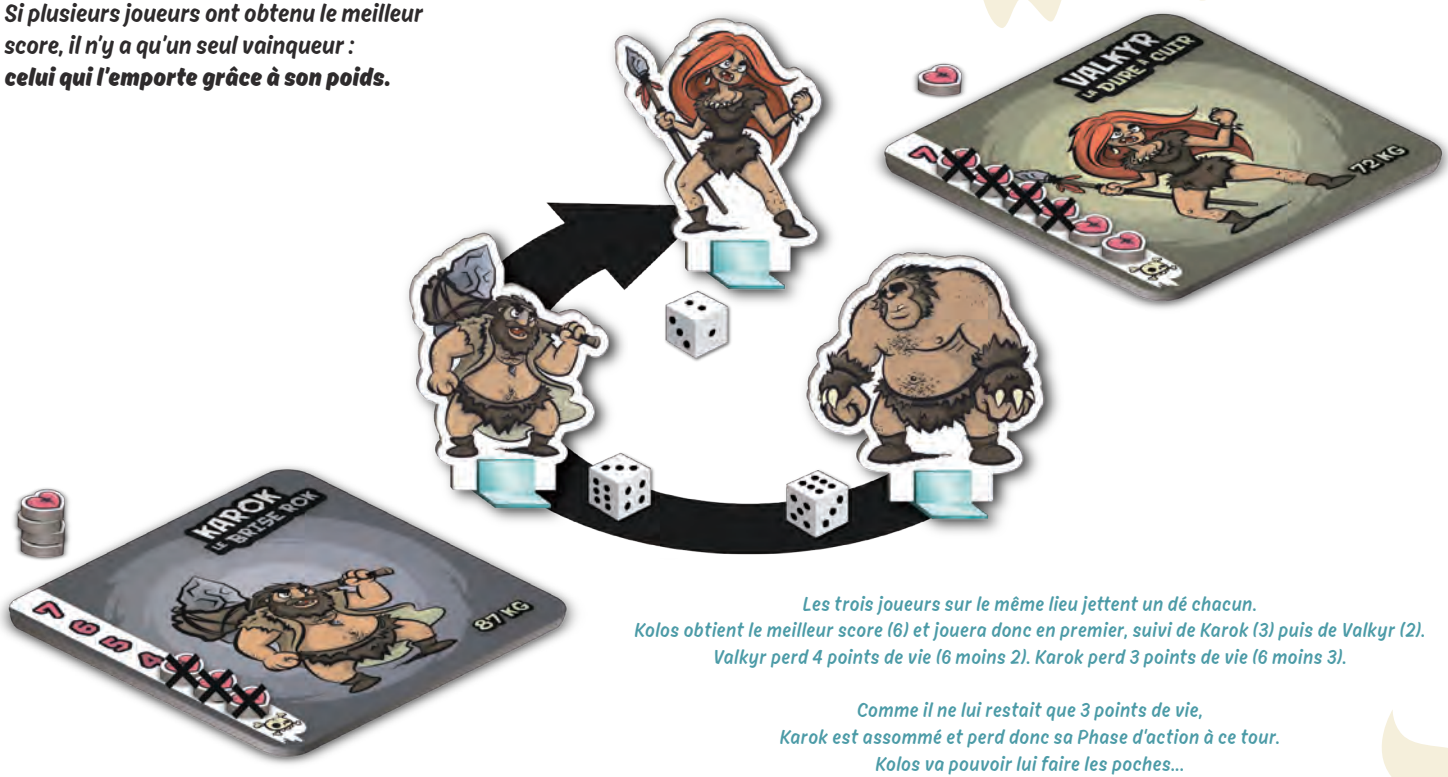
Lorsqu'un joueur récupère des points de vie, autant de jetons Cœurs sont replacés sur son mini-plateau, jusqu'à un maximum de 7.

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 (arrondie 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 dangerosité de 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 jouées à différents moments du tour.

Les conditions d'utilisation et les effets de chaque Bonus sont indiqués sur sa carte.

CONDITIONS D'UTILISATION

EFFET DU BONUS

RÉALISER DES ÉVOLUTIONS

À moins que le contraire ne soit précisé, un joueur ne peut réaliser d'Évolutions que durant sa phase d'action.

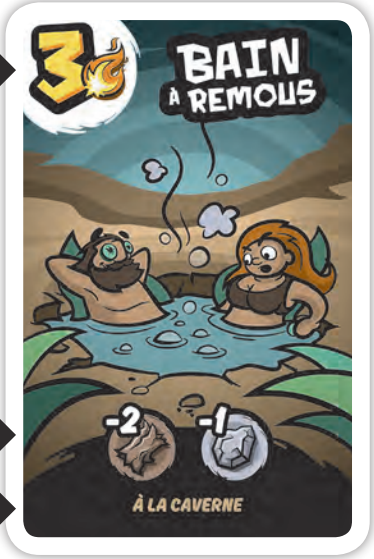
Pour cela un joueur doit remplir les conditions inscrites et dépenser les ressources indiquées. À moins qu'un lieu précis ne soit spécifié, une Évolution peut être réalisée sur n'importe quel lieu.

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.

POINTS D'ÉVOLUTION GAGNÉS



RESSOURCES NÉCESSAIRES

CONDITIONS DE RÉALISATION

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.

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. 10 jetons Cœurs sont placés dessus. 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 «KHRONOS» 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 !

© 2018 BORDERLINE

contact@borderlineedition.com

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Présence de petits éléments suceptibles d'être ingérés.

0-3

FABRIQUÉ EN FRANCE

LOT : 22427