

KITARA™

Règles du jeu

« Écoute, Msafini, l'histoire de Kitara... »

Il y a bien des siècles de cela, un vaste Empire prospérait sur les terres des Grands Lacs d'Afrique. Fondé par la dynastie des Rois Bacwezi, l'Empire Kitara avait apporté la paix, l'architecture, le travail du fer et l'élevage des troupeaux de vaches Ankolé.

Hélas, après trois générations, les Bacwezi disparurent. Comme un triste symbole de l'Empire morcelé en Royaumes indépendants, les somptueux Palais tombèrent peu à peu en ruines. Aujourd'hui, les Royaumes se déchirent et luttent pour s'étendre. Lequel d'entre eux parviendra à faire renaître Kitara, l'Empire de Lumière, sur les cendres des Bacwezi ?

Apensu et but du jeu

Vous êtes à la tête d'un Royaume indépendant. Votre rêve : faire renaître l'Empire Kitara, qui a jadis apporté paix et prospérité dans la région. Mais, vous le savez, les autres Royaumes issus de l'Empire caressent précisément le même dessein.

Lors de votre tour de jeu, agrandissez votre Royaume en choisissant une carte parmi celles qui sont disponibles. Cette carte vous apporte des recrues, de nouvelles possibilités de déplacement, ainsi que des Points de prospérité. Faites fuir vos adversaires, développez vos troupeaux, protégez les Savanes nourricières et exploitez les anciennes Ruines mystiques pour faire prospérer votre Royaume.

Le jeu prend fin lorsque les cartes du 5^e Âge sont révélées. Le joueur avec le plus de Points de prospérité deviendra alors le nouvel Empereur de Kitara.

Matériel

- 2 plateaux (dont un recto verso)
- 20 pions en bois dans chacune des 4 couleurs (10 pions Guerrier, 5 pions Centaure, 3 pions Héros, 1 pion Prospérité, 1 pion Déplacement)
- 1 pion Premier joueur
- 4 fiches Royaume
- 2 paquets de cartes Royaume (36 cartes Royaume bleues, 36 cartes Royaume rouges)
- 39 jetons Héros
- 1 sac en tissu

Éléments de jeu et mise en place

1. Plateaux

Dépliez et placez un plateau au centre de la table. Assurez-vous de jouer avec le plateau et la face qui conviennent à votre nombre de joueurs en regardant les symboles. Laissez l'autre plateau dans la boîte.

Exemple : pour une partie à 4 joueurs, prenez le plateau avec le symbole suivant : 

Chaque plateau est constitué de cases délimitées par des contours blancs ou noirs. Les cases de départ des joueurs sont indiquées par un symbole de Hutte . Il existe trois types de cases : les cases Ruines et les cases Savane entourées de blanc, et les cases Lacs entourées de noir. Une piste de prospérité entoure le bord du plateau.

2. Pions

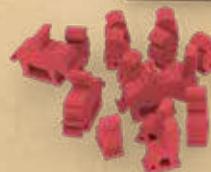
Donnez à un joueur au hasard le pion Premier joueur. Il devient le premier joueur.

Prenez chacun tous les pions d'une couleur (10 pions Guerrier, 5 pions Centaure, 3 pions Héros, 1 pion Déplacement et 1 pion Prospérité), et placez-les devant vous, ils constituent votre réserve.

Posez votre pion Prospérité sur l'emplacement 0 de la piste.

Ensuite, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, placez chacun votre tour 3 pions Guerrier sur une case de départ () non occupée.

Gardez les autres pions devant vous pour le moment.



3. Cartes et fiches Royaume

Prenez chacun une **fiche Royaume** de la couleur de vos pions, et placez-la devant vous. Placez ensuite une **carte Royaume de départ** (numérotée 0) et accolez-la à droite de votre fiche.



Cette fiche présente un rappel des effets des différents pions et symboles, ainsi que des différentes phases de chaque tour. **Toutes les cartes placées à droite de cette fiche forment votre Royaume.** Les cartes Royaume de départ comportent les différentes caractéristiques de départ de votre Royaume. Elles sont toutes identiques.

Prenez toutes les cartes Royaume, et triez-les par couleur pour former 2 paquets (un bleu et un rouge). Choisissez une couleur, et remettez l'autre paquet dans la boîte. **Triez ensuite le paquet que vous avez choisi de manière à ce que, face cachée, toutes les cartes 1 soient au-dessus des cartes 2, au-dessus des cartes 3, et ainsi de suite jusqu'à avoir les 5 en bas.** Placez ensuite face cachée le paquet près du plateau, il constitue la pioche. **Révélez 6 cartes Royaume et alignez-les** à gauche de la pioche. Les 6 cartes révélées doivent donc être de l'Âge 1.

Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec le paquet bleu.

Les cartes Royaume sont divisées en 4 rangées. **Chacune correspond à une phase de tour.** Plus il y a de symboles dans une rangée donnée, plus ces cartes sont puissantes lors de la phase correspondante. Au bas de la carte est indiqué l'Âge auquel elle appartient pour la mise en place.

Les paquets Royaume se distinguent par des styles de parties différents.



4. Jetons et sac

Placez les 39 jetons Héros dans le sac en tissu.



Ces jetons comportent une face avec des Points de prospérité allant de 2 à 5. Le sac permet de les piocher au hasard.

Déroulement de la partie

Une partie de Kitara se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'une carte de l'Âge 5 soit révélée, que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois puis aient joué un dernier tour. À 2 et 4 joueurs, chaque joueur joue donc 7 tours. À 3 joueurs, chacun joue 9 tours.

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À votre tour, jouez les 5 phases suivantes. Puis c'est au tour du joueur à votre gauche.

1. PIOCHEZ
2. RECRUTEZ
3. DÉPLACEZ
4. SCOREZ
5. GÉREZ

1. Piochez

- 1 Choisissez une carte Royaume révélée à côté de la pioche parmi celles que vous pouvez atteindre (voir Atteindre une carte ci-contre).
- 2 Placez cette carte dans votre Royaume à droite des cartes que vous possédez déjà.
- 3 Décalez les cartes Royaume étalées près de la pioche vers la gauche, de sorte à laisser de la place pour une nouvelle carte. Révélez la première carte de la pioche, et posez-la face visible sur l'espace laissé vacant.



ATTEINDRE UNE CARTE

La rangée Piochez de votre Royaume contient un certain nombre de symboles .

Chaque symbole  présent sur les cartes de votre Royaume vous permet d'atteindre une carte supplémentaire, en partant de la gauche.

Exemple : Vous avez 3  dans votre Royaume. Vous pouvez donc piocher une carte parmi les 3 cartes les plus éloignées de la pioche.

Passez ensuite à RECRUTEZ.

2. Recrutez

La rangée Recrutez de la carte piochée présente entre 0 et 3 symboles de pion. Pour chaque symbole, choisissez une case du plateau que vous occupez déjà et placez-y le pion correspondant.

Exemple : Vous avez pioché cette carte. Vous décidez de placer le Guerrier sur une case Savane.



Si vous n'avez plus de pions à placer, ignorez cette phase.

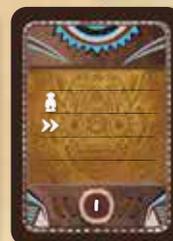
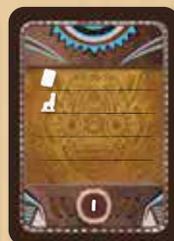
Passez ensuite à DÉPLACEZ.

3. Déplacez

La rangée Déplacez de votre Royaume contient un certain nombre de symboles >>>. Chaque symbole >>> présent sur les cartes de votre Royaume vous permet de **réaliser un déplacement**. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer tous vos déplacements.

Au début de cette phase, placez le pion Déplacement sur le symbole >>> le plus à gauche de votre carte la plus à gauche contenant un >>>. Après chaque déplacement, décalez ce pion d'un symbole pour **suivre plus facilement le nombre de déplacements effectués**.

Lorsque vous ne pouvez plus ou ne voulez plus déplacer de pions, passez à **SCOREZ**.



DÉPLACEMENT

Un déplacement consiste à déplacer un pion ou un groupe de pions sur le plateau. Respectez toujours les points suivants :

- Lors d'un déplacement, les pions ne peuvent se déplacer **qu'au travers d'une et une seule ligne blanche**, d'une case vers une autre case adjacente. Les cases Lac, entourées de noir, sont inaccessibles.
- **Un pion peut se déplacer plusieurs fois** lors d'un même tour.
- Vous pouvez séparer un groupe en deux en laissant des pions sur place comme bon vous semble.
- Vos pions peuvent entrer dans des cases libres comme dans des cases occupées. Cependant, **entrer dans une case occupée par un adversaire déclenche automatiquement un affrontement** (voir Affrontement).
- Vous devez toujours terminer un déplacement, et donc potentiellement un affrontement, avant de pouvoir en commencer un autre.

AFFRONTEMENT

Pour déclencher un affrontement, respectez les conditions suivantes :

- Votre groupe de pions voulant envahir la case adverse, c'est-à-dire les pions se déplaçant, **doit être plus nombreux** que le groupe de pions adverse, qu'importe la nature des pions.
- **Vous ne pouvez pas envahir la dernière case occupée par un adversaire.**
- **Vous ne pouvez pas déclencher d'affrontement en combinant 2 déplacements** de 2 cases différentes dirigées vers la même case à envahir.

Si vous déclenchez un affrontement, **vous le réussissez automatiquement.**

Appliquez alors les étapes suivantes dans l'ordre :

- **Faites entrer tous vos pions** participant à l'affrontement dans la case envahie.
- Si vous envahissez à l'aide d'au moins **1 Héros** 🗡️, **piochez un jeton Héros** au hasard dans le sac, et placez-le face cachée à côté de votre fiche Royaume.
- L'adversaire **doit battre en retraite** (voir ci-dessous)

Après un affrontement, **vous pouvez poursuivre vos déplacements** et potentiellement déclencher de nouveaux affrontements.



RETRAITE

Lorsque vous devez battre en retraite, **déplacez tous vos pions depuis la case envahie vers la case que vous occupez la plus proche** (c'est-à-dire qui vous demande de traverser le moins de lignes blanches possible). Lors d'une retraite, **vous pouvez traverser des cases occupées par des pions adverses, cela ne provoque pas d'affrontement.**

Si plusieurs cases sont éligibles, déplacez vos pions vers l'une de ces cases au choix. Cependant, tous les pions qui battent en retraite doivent le faire vers la même case.



Fin de la partie

4. Scorez

 La rangée Scorez de votre Royaume contient un certain nombre de symboles . Chaque symbole  présent sur les cartes de votre Royaume vous fait gagner 1 Point de prospérité. Reportez-le sur la piste de prospérité.

 Chaque case Ruines que vous occupez avec au moins 1 Centaure vous fait gagner 2 Points de prospérité. Reportez-les sur la piste de prospérité.

 Regardez secrètement les jetons Héros obtenus lors des affrontements de ce tour, posés à côté de votre fiche. **Gardez-en un seul** de la plus haute valeur parmi ceux que vous avez obtenus, et placez-le face cachée sur votre fiche Royaume. Remettez les jetons non sélectionnés dans le sac.

Passez ensuite à **GÉREZ**.

5. Gérez

Chaque carte de votre Royaume représente une partie du Royaume qui doit être nourrie.

 Chaque case Savane que vous occupez avec au moins 1 Guerrier vous permet de conserver une carte à la fin du tour : cette carte est considérée comme nourrie. Pour chaque carte non nourrie, défaussez une carte de votre Royaume au choix. **Retirez ensuite du plateau les pions nécessaires** de votre choix jusqu'à avoir un nombre de pions de votre couleur sur le plateau identique au nombre indiqué sur vos cartes Royaume restantes. Ces pions peuvent provenir de n'importe quelles cases.

 Certaines cartes comportent un Symbole  dans leur partie inférieure. Ces cartes n'ont pas besoin d'être nourries.

Dans les parties à 2 joueurs uniquement, à la fin de votre tour, défaussez la carte la plus à gauche parmi les 6 cartes étalées près de la pioche. Décalez les 5 cartes restantes, et révélez la première carte de la pioche, que vous placez le plus à droite possible, juste à gauche de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche, qui commence son tour par la phase **PIOCHEZ**.

Si, lors de la phase Piochez, vous révélez une carte de l'Âge 5, **la fin de partie est déclenchée**. Continuez alors à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué **le même nombre de tours** (c'est-à-dire jusqu'à la fin du tour du joueur situé à droite du premier joueur). Enfin, **jouez tous un dernier tour, et passez au DÉCOMPTE FINAL**.

Décompte final

Révélez tous vos jetons Héros et faites la somme des Points de prospérité inscrits dessus.

Chaque joueur gagne **2 Points de prospérité par carte encore présente** dans son royaume. Reportez tous ces points sur la piste de prospérité.

Le joueur avec le plus de Points de prospérité remporte la partie. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, le joueur avec le plus de jetons Héros l'emporte. S'il y a encore égalité parmi eux, ils se partagent la victoire.

Crédits

REMERCIEMENTS : Shannon Applecline, Gaëtan Beaujannot, Jessica Blair, Cedric Blaise, Heather Boshears-Robbins, Cordell Brown III, David Brown, David Boyd, Amy Crook, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Anna Gee, Terrence Gee, Jason Green-Lowe, Tyler Goble, Jos Harrington, Carmen Ho, James, Nick Klumpp, Brent Knudson, Brian Knudson, Eric Lyttle, Mak (Daddy) Mak, David McCracken, Mark Meuser, Daniel O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owens, Haley Pitoni, Christina Robinson, Robert Rossney, Chris Ruggiero, Chris Specker, Jon Spinner, Mitchell Stein, David Stansel-Garner, MacKenzie Stuart, Tyler Wallpole et Martine Wagnier.

AUTEUR : Eric B. Vogel

ILLUSTRATEUR : Miguel Coimbra

AGENCE : Forgenext

CHEF DE PROJET : Ludovic Papaïs

GRAPHISTE : Vincent Mougénou

RÉDACTEUR : Xavier Taverne

RELECTEUR : Alain Wernert



NOTE DE L'AUTEUR

L'apparente simplicité de Kitara est trompeuse. J'ai travaillé sur le développement de ce jeu de façon intermittente pendant 10 ans, période durant laquelle il a évolué continuellement. Finalement, il aura fallu beaucoup de recherches et de travail avec les équipes de IELLO pour arriver au thème parfait. Nous voulions que le jeu ait un cadre afro-fantastique. J'ai donc passé en revue la littérature à la recherche d'un cadre historique et mythologique adapté à la mécanique du jeu et à l'histoire qu'il raconte. Après avoir examiné quelques lieux possibles, nous avons choisi de situer l'action dans l'ancien empire Kitara, également appelé empire Chwezi.

Les avis des chercheurs diffèrent quant à savoir si cet empire est historique ou mythologique^(1,3). L'empire peut avoir couvert la majeure partie de la région interlacustre de l'Afrique centrale et orientale pendant une période inconnue, jusqu'au XIV^e ou XV^e siècle après J.-C. Selon la légende, cet empire est le résultat de l'unification d'une confédération plus ancienne et perdue, par la dynastie des rois Abachwezi, qui avaient des pouvoirs mystiques. Ils ont introduit de nouvelles technologies et pratiques dans la région. On dit que les rois Abachwezi, irrités par la désobéissance de leur peuple, disparurent dans les Grands Lacs. Leur empire s'est ensuite fragmenté en plusieurs royaumes, dont celui de Bunyoro-Kitara, qui existe encore dans l'ouest de l'Ouganda. Les royaumes de cette région ont tenté de faire grandir leur prestige en s'associant à l'empire Kitara et aux Abachwezi de diverses manières. Bien que la notion de royaumes combattant pour les

ruines de Kitara soit une de mes inventions, le vol de bétail à Ankole a été un aspect important de la guerre entre les royaumes de la région pendant des siècles. Bunyoro-Kitara et les royaumes voisins se sont battus pour rétablir la domination régionale de l'ancien empire Kitara tout au long de l'ère précoloniale.

« Centaure » vient de « Master-Animal »⁽²⁾. Il s'agit d'un terme scientifique utilisé pour désigner des animaux mythologiques africains qui ont des propriétés magiques ou anthropomorphes. Nous utilisons ce terme de manière quelque peu vague pour l'appliquer aux créatures fantastiques de notre jeu, qui ne sont pas directement empruntées à la mythologie de l'Afrique centrale ou orientale, mais qui sont plutôt des produits de l'imagination de notre talentueux artiste, inspirés par la prédominance des animaux magiques et sensibles dans la mythologie Bantoue.

1. Doyle, S. (2006). *From Kitara to the Lost Counties: Genealogy, Land and Legitimacy in the Kingdom of Bunyoro, Western Uganda*. *Social Identities*, 12:4, 457-470, DOI: 10.1080/13504630600823684.
2. Ford (1999). *The Hero with an African Face*. New York. Bantam.
3. Uzoigwe, G.N. (2012). *Bunyoro-Kitara Revisited: A Reevaluation of the Decline and Diminishment of an African Kingdom*. *Journal of Asian and African Studies*. 48(1) 16-34.

© 2020 IELLO • Tous droits réservés

Fabriqué en Chine par Whatz Games

IELLO • 9, avenue des érables • Lot 341 • 54180 Heillecourt • FRANCE

SUIVEZ-NOUS SUR



IELLO.COM

