

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

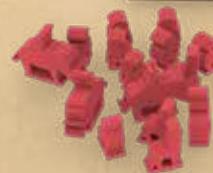
Donnez à un joueur au hasard le pion Premier joueur. Il devient le premier joueur.

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.



Guerrier Centaure Héros

Ces pions permettent de prendre le contrôle des différentes cases du plateau, et d'en tirer profit.



Le pion Déplacement sert lors de chaque tour pour suivre le compte du nombre de déplacements déjà effectués.



Le jeton Premier joueur permet de se rappeler facilement qui a commencé la partie.



Le pion Prospérité sert à indiquer votre score sur la piste qui fait le tour du plateau.

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.