

# KITARA™

## Spielregel

“Lausche, Omugenzi, der Geschichte von Kitara.

Vor vielen Jahrhunderten erblühte das weite Kitara-Imperium in den Ländern um die großen Seen Afrikas. Die Könige der Abachwezi gaben ihrem Volk schöne Bauwerke, kunstvolle Metallarbeiten und große Herden Ankole-Rinder.

Ihre Regentschaft war geprägt von Einheit und Frieden, doch nach drei Generationen verschwanden die Abachwezi. Ihr Imperium spaltete sich in kleine, verfeindete Königreiche.

Jetzt blicken die Leute traurig auf die Ruinen der einst prachtvollen Abachwezi-Paläste und wünschen sich die Rückkehr Kitaras, des Imperiums des Lichts.”

### Übersicht und Spielziel

Du bist der Herrscher eines unabhängigen Königreichs. Du träumst davon, das Reich Kitara wieder zu vereinen. Doch du weißt, dass deine Rivalen dieselbe Absicht hegen.

In deinem Zug erweiterst du dein Reich, indem du 1 der verfügbaren Königreichkarten nimmst; Karten, die dir Krieger, Bewegung und Wohlstandspunkte verschaffen. Zwing deine Feinde zum Rückzug, versorge deine Herden, beschütze die fruchtbare Savanne, nutze die mystischen Kräfte der Abachwezi-Ruinen und beweise damit, dass du würdig bist.

Das Spielende beginnt, sobald die erste Karte des Zeitalters 5 aufgedeckt wird. Wer die meisten Wohlstandspunkte hat, wird zum neuen Herrscher Kitaras!

### Spielmaterial

- 2 Spielpläne (davon 1 doppelseitig)
- 20 Holzspielsteine pro Spielerfarbe (4 Farben) (10 Kriegerfiguren, 5 Herrschertierfiguren, 3 Heldenfiguren, 1 Wohlstandspunktanzeiger, 1 Bewegungsanzeiger)
- 1 Startspielerplättchen
- 4 Königreichtafeln
- 2 Decks Königreichkarten (36 blaue Königreichkarten und 36 rote Königreichkarten)
- 39 Heldenmarker
- 1 Stoffbeutel



# Spielkomponenten und Aufbau

## 1. Spielpläne

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte. Achtet darauf, mit dem für eure Spieleranzahl gedachten Spielplan, bzw. der korrekten Spielplanseite zu spielen, erkennbar an den -Symbolen. Der andere Spielplan bleibt in der Schachtel.

Beispiel: Im Spiel zu viert benötigt ihr den Spielplan mit diesem Symbol:

Auf jedem Spielplan sind schwarz oder weiß umrandete Felder. Die Startfelder der Spieler sind mit einem markiert. Es gibt drei Arten Felder: **Ruinen und Savannen mit weißem Rand; Seen mit schwarzem Rand.** Die Wohlstandsanzeige verläuft rund um den Spielplan.

## 2. Spielfiguren und Anzeigen

Gebt das **Startspielerplättchen** einem beliebigen Spieler. Er hat den ersten Zug.

**Wähle eine Farbe und nimm dir alle Steine dieser Farbe** (10 Kriegerfiguren, 5 Herrschertierfiguren, 3 Heldenfiguren, 1 Wohlstandspunktanzeiger, 1 Bewegungsanzeiger), die du als persönlichen Vorrat vor dir ablegst.

Lege deinen **Wohlstandspunktanzeiger** auf Feld 0 der Wohlstandsanzeige.

Danach, beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, **setzt du 3 deiner Kriegerfiguren auf ein unbesetztes Startfeld** (). Deine übrigen Figuren lässt du vor dir liegen.



Krieger Herrschertier Held

Diese Figuren bringen dir die **Kontrolle über Felder auf dem Spielplan** und bestimmte Vorteile.



Mit dem Bewegungsanzeiger **zeigst du an, wie weit du dich während deines Zugs bewegt hast.**



Das Startspielerplättchen erinnert euch daran, **wer den ersten Zug des Spiels hatte.**



Dieser Anzeiger zeigt **deinen Punktestand** auf der um den Spielplan herum laufenden Anzeige an.



### 3. Königreichstafeln und -karten

Nimm dir die Königreichstafel deiner Farbe und lege sie vor dich. Dann nimm dir eine Start-Königreichkarte (sie trägt eine 0) und lege sie rechts neben deine Tafel.



### 4. Plättchen und Beutel

Werft die 39 Heldenmarker in den Stoffbeutel.



Diese Plättchen zeigen auf einer Seite Wohlstandspunkte von 2 bis 5. Ihr zieht sie blind aus dem Beutel.



Die Königreichstafel erinnert an die Kartensymbole, die Effekte der unterschiedlichen Figurentypen und die Zugphasen. Die Start-Königreichkarte bringt dir deine anfänglichen Figuren, Bewegungsfähigkeit und Kartenwahl-Fähigkeit; alle Startkarten sind gleich. Deine Kartenauslage neben dieser Tafel ist dein Königreich.

Wählt 1 der 2 Königreichkartendecks (blau oder rot), mit dem ihr spielen wollt und legt das andere in die Schachtel zurück. Sortiert das gewählte Deck nach dem Zeitalter unten auf der Karte (I) in unterschiedliche Stapel. Mischt jeden Stapel für sich; dann legt alle Stapel verdeckt in aufsteigender Reihenfolge aufeinander, sodass der 5er-Stapel unten liegt und der 1er-Stapel oben. Legt dieses Königreich-Deck neben den Spielplan, zieht die obersten 6 Karten und legt sie offen rechts neben das Deck. Das Spiel verläuft je nach Deck unterschiedlich: In eurem ersten Spiel solltet ihr das blaue Deck verwenden.

Die Symbole auf den Königreichkarten sind auf 4 Reihen aufgeteilt (das rote Deck hat eine 5. Reihe). Die Symbole jeder Reihe haben in einer bestimmten Phase deines Zugs Bedeutung. Je mehr Symbole eine Karte hat, desto stärker ist sie. Die Königreichkarten werden mit den steigenden Zeitaltern stärker. Die Zahl unten auf der Karte zeigt das Zeitalter an, zu dem die Karte gehört.





# Spielablauf

Eine Partie Kitara verläuft über eine Anzahl Runden, bis eine Karte des Zeitalters 5 aufgedeckt wird. Beendet dann die laufende Runde (sodass alle Spieler dieselbe Anzahl Züge hatten), danach hat jeder Spieler noch 1 allerletzten Zug. In Partien zu zweit oder viert hat jeder Spieler 7 Züge. Zu dritt hat jeder Spieler 9 Züge.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

## ZUGÜBERSICHT

In deinem Zug durchläufst du nacheinander die folgenden 5 Phasen. Danach ist der Spieler links von dir an der Reihe.


1. NEHMEN
2. REKRUTIEREN
3. BEWEGEN
4. WERTEN
5. VERWALTEN


## 1. Nehmen

- 1 Wähle aus den neben dem Deck liegenden Karten 1 Königreichkarte, die du nehmen möchtest (das Nehmen einer Karte folgt besonderen Regeln, siehe unten).

### NEHMEN EINER KARTE

Jedes -Symbol in der obersten Reihe deiner Königreichkarte verleiht dir 1 zusätzliche Möglichkeit beim Auswählen der zu nehmenden Karte.

Zähle die Anzahl der -Symbole deines Königreichs. Aus so vielen Karten darfst du dir eine wählen; zähle von links beginnend (die Karte direkt neben dem Deck).

Beispiel: Im ersten Zug des Spiels hast du 2 -Symbole auf deiner Startkarte, also darfst du entweder die erste oder die zweite Karte von links nehmen.

- 2 **Lege diese Karte in dein Königreich**, rechts neben die Karten, die du bereits besitzt.
- 3 Um den jetzt frei gewordenen Platz der Reihe zu schließen, schiebe die übrigen Karten nach links. Danach **ziehst du 1 Karte vom Deck**, die du offen rechts ans Ende der Reihe legst.



Dann geht es mit der REKRUTIERUNGSPHASE weiter.

## 2. Rekrutieren

Die zweite Reihe deiner genommenen Karte zeigt 0 bis 3 Figurensymbole. Nimm dir jede auf der genommenen Karte angegebene Figur aus deinem Vorrat und stelle sie auf Spielplanfelder deiner Wahl, die du bereits besetzt hast.

Beispiel: Du hast eine Karte mit 1 Kriegersymbol genommen. Du nimmst dir 1 Kriegerfigur aus deinem Vorrat und stellst sie auf ein Savannenfeld, das bereits von deinen Figuren besetzt ist.



Sollten bereits alle deiner Figuren des passenden Typs auf dem Spielplan sein, überspringst du diesen Typ beim Rekrutieren einfach.

Hinweis: Du rekrutierst lediglich durch die Symbole auf deiner NEUEN Karte, NICHT der Karten, die bereits in deinem Königreich liegen.

Es geht weiter mit der BEWEGUNGSPHASE.



### 3. Bewegen

Die dritte Reihe auf den Karten in deinem Königreich zeigt eine Anzahl >>> Symbole. Jedes >>>-Symbol erlaubt dir 1 Bewegung. Du bist **nicht** verpflichtet, alle Bewegungen zu nutzen.

Zu Beginn deiner Bewegungsphase setzt du deinen Bewegungsanzeiger auf das am weitesten links liegende >>>-Symbol deines Königreichs. Nach jeder Bewegung, die du ausführst, bewegst du diesen Anzeiger auf das nächste >>>-Symbol rechts. Auf diese Weise behältst du die Übersicht über deine verfügbare Bewegung der Phase.

Angriffe und Rückzüge finden ebenfalls in der Bewegungsphase statt (folgende Seite). Wenn du alle deine >>>-Symbole genutzt hast, bzw. keine weiteren Bewegungen mehr ausführen möchtest, geht es mit der WERTUNGSPHASE weiter.



#### BEWEGUNG

Eine Bewegungsaktion besteht darin, 1 oder mehr Figuren (als Gruppe) von 1 Feld auf ein benachbartes Feld auf dem Spielplan zu verschieben. Eine Bewegung muss immer nach folgenden Regeln verlaufen:

- Alle Figuren, die sich bewegen, müssen sich über dieselbe weiße Grenze von 1 Feld auf 1 benachbartes Feld bewegen. Figuren dürfen nie über schwarze Grenzen ziehen (in Seen).
- Figuren dürfen mehrere Bewegungen innerhalb eines Zugs ausführen und es dürfen verschiedene Gruppen mit unterschiedlichen Bewegungsaktionen bewegt werden, bzw. beides in Kombination. Es liegt bei dir.
- Deine Figuren dürfen sich jedoch nur dann auf ein Feld bewegen, das ein anderer Spieler besetzt, wenn du diesen angreifen kannst (siehe nächste Seite).
- Du musst jede Bewegungsaktion abschließen, bevor du eine weitere beginnst.
- Es ist nicht zwingend, alle Figuren eines Felds zu bewegen; du darfst auch nur einige bewegen und den Rest dort stehen lassen.



## ANGREIFEN

- Ein Angriff findet immer dann statt, wenn du Figuren auf ein Feld ziehst, das mit Figuren eines Gegners besetzt ist. Um einen Angriff auszuführen, muss deine angreifende Figurengruppe (um mindestens 1) größer sein, als die besetzende Gruppe der Figuren deines Gegners. Alle Figurentypen (👤 👤 👤) dürfen zum Angriff genutzt werden und jede Figur vergrößert deine Angriffsmacht um 1.
  - Du darfst ein gegnerisches Feld niemals angreifen, wenn es das einzige Feld ist, das dieser Gegner gerade besetzt.
- Alle Angriffe, die den obigen Voraussetzungen entsprechen, sind automatisch erfolgreich.
- Wenn du mit einer Gruppe angegriffen hast, in der mindestens 1 Heldenfigur 👤 war, ziehst du blind 1 Heldenmarker aus dem Beutel; sieh dir die Zahl auf dem Marker an, aber zeige sie den anderen Spielern nicht und lege den Marker verdeckt neben deine Königreichstafel.
  - Die gegnerischen Figuren auf dem angegriffenen Feld müssen sich nun zurückziehen (siehe Rückzug unten).
  - Du darfst jetzt fortfahren, Bewegungen auszuführen, inklusive weiterer Angriffe.



## RÜCKZUG

Wenn du einen Gegner zum Rückzug zwingst, muss dieser alle seine Figuren vom angegriffenen Feld auf das nächstliegende Feld versetzen, das er besetzt hält (es müssen also möglichst wenige weiße Grenzen überquert werden).

Figuren dürfen sich ohne Angriff durch Felder zurückziehen, die von den Figuren anderer Spieler besetzt sind, dürfen beim Rückzug aber nie schwarze Grenzen (Seen) überqueren.




Wenn mehrere besetzte Felder gleichweit entfernt sind, darf der sich zurückziehende Spieler für eines davon entscheiden. Es müssen sich jedoch immer alle Figuren auf ein und dasselbe Feld zurückziehen.







# Spielende

## 4. Wertung

 Die vierte Reihe der Karten deines Königreichs zeigen eine Anzahl -Symbole. Du erhältst 1 Wohlstandspunkt pro -Symbol auf deinen Karten.

 Du erhältst 2 Wohlstandspunkte pro Ruinenfeld, das du mit mindestens 1 Herrschertier besetzt.


Versetze deinen Punktanzeiger auf der Wohlstandsanzeige entsprechend.



 Schau dir alle Heldenmarker an, die du in diesem Zug gezogen hast, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Behalte nur 1 davon mit dem höchsten Wert (auch bei Gleichstand nur 1), den du verdeckt auf deine Königreichtafel legst. Wirf deine anderen, in diesem Zug gezogenen Marker wieder zurück in den Beutel.

Dann mache weiter mit der VERWALTUNGSPHASE.

## 5. Verwalten

Jede Karte deines Königreichs stellt Bevölkerung dar, die du ernähren musst. Wird die Karte nicht ernährt, wird diese Bevölkerung ungehalten und verlässt dein Königreich.

 Jedes von dir besetzte Savannenfeld, auf dem mindestens 1 Krieger steht, lässt dich am Ende deines Zugs 1 Karte ernähren (behalten). Stelle fest, wie viele Karten du ernähren kannst; hast du mehr Karten als du in deinem Königreich ernähren kannst, musst du so viele abwerfen, bis dein Königreich nur noch so viele Karten hat, wie du ernähren kannst. Pro Figurensymbol auf den abgeworfenen Königreichskarten musst du 1 deiner Figuren des entsprechenden Typs vom Spielplan nehmen und zurück in deinen Vorrat legen. Figuren dürfen von beliebigen deiner besetzten Felder genommen werden.

 Bestimmte Karten im roten Deck haben -Symbole. Solche Karten müssen nicht ernährt werden und dürfen nicht abgeworfen werden.

**Danach ist der Spieler zu deiner Linken am Zug, der mit seiner NEHMENPHASE beginnt.**

**Nur im Spiel zu zweit:** Am Ende deines Zugs wirfst du die am weitesten links liegende Karte der Kartenreihe neben dem Deck ab. Verschiebe die übrigen 5 Karten nach links, decke die oberste Karte des Decks auf und lege sie rechts an die Reihe, direkt links neben dem Deck.

Wenn du während der Nehmenphase eine Karte des Zeitalters 5 aufdeckst, **wird das Spielende ausgelöst.** Setzt das Spiel fort, bis alle Spieler **dieselbe Anzahl Züge** ausgeführt haben (also bis der Spieler rechts vom Startspieler seinen Zug gemacht hat). Abschließend hat **jeder Spieler noch einen allerletzten Zug.**

## Endwertung

Decke alle deine Heldenmarker auf, rechne deren Wohlstandspunkte zusammen und ziehe deinen Wohlstandsanzeiger entsprechend weiter.

Jeder Spieler erhält zusätzlich **2 Wohlstandspunkte pro Karte**, die noch in seinem Königreich liegt.

**Der Spieler mit den meisten Wohlstandspunkten gewinnt!** Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Heldenmarker besitzt. Herrscht auch dann noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

## Credits

**BESONDERER DANKAN:** 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, and Martine Wargnier.

**AUTOR:** Eric B. Vogel

**ILLUSTRATOR:** Miguel Coimbra

**AGENTUR:** Forgenext

**PROJEKTLEITER:** Ludovic Papaïs

**GRAFIK-DESIGNER:** Vincent Mougénot

**REDAKTEUR:** Xavier Taverne

**ÜBERSETZER:** Michael Kröhnert

**ORIGINALREGEL:** Danni Loe, William Niebling, Stephen Vargo und Stephan Brissaud





## ANMERKUNGEN DES AUTORS:

Die Einfachheit des Kitara-Spieldesigns täuscht: Ich habe an der Entwicklung 10 Jahre lang gesessen, mit Unterbrechungen, und es hat sich in dieser Zeit deutlich verändert. Schlussendlich hat es eine Menge Recherche erfordert und erst die Zusammenarbeit mit dem Produktionsteam von IELLO hat dem Spiel sein perfektes Setting verpasst. Wir wollten das Spiel in einer Afro-Fantasy-Umgebung ansiedeln, daher hatte ich die Literatur nach einem historisch-mythologischen Kontext durchforstet, der zum Spielablauf passt. Nachdem wir einige mögliche Themen näher betrachtet hatten, einigten wir uns auf das Kitara-Imperium, manchmal auch Chwezi-Imperium genannt.

Die Gelehrten streiten noch, ob das Kitara-Imperium historischen oder mythologischen Ursprungs ist (Doyle, 2006; Uzoigwe, 2012). Das Imperium könnte sich für eine unerforschte Zeitspanne über den größten Teil des Gebiets zwischen den großen Seen Zentralafrikas erstreckt haben, etwa bis zum 14. oder 15. Jahrhundert nach Christi. Nach der Legende entstand das Imperium aus einem losen Zusammenschluss der Abachwezi-Königsdynastie,

der magische Fähigkeiten nachgesagt werden und die neue Techniken und Verfahrensweisen in der Region einführten. Die Legende besagt weiterhin, dass die Abachwezi-Könige wegen des Ungehorsams ihres Volkes in Zorn gerieten und in den großen Seen verschwanden. Ihr Imperium zersplitterte in mehrere Königreiche, darunter das bis heute existierende Königreich Bunyoro-Kitara in West-Uganda. Die Königreiche der Region versuchten, ihr Ansehen zu erhöhen, indem sie sich in vielerlei Weise auf das Kitara-Imperium und die Abachwezi bezogen. Obwohl die Spielidee, Königreiche sich um Kitara-Ruinen streiten zu lassen, meine Erfindung ist, war das gegenseitige Abjagen von Ankole-Rinderherden jahrhundertlang ein wichtiger Aspekt der Kriegsführung in dieser Region.

Bunyoro-Kitara und die benachbarten Königreiche kämpften während der gesamten präkolonialen Ära darum, die regionale Vorherrschaft des alten Kitara-Imperiums wiederherzustellen.

KITARA © 2020 IELLO und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 54180 HEILLECOURT - FRANCE  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

**HUTTER** Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, Deutschland

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile.  
Erstickengefahr. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.  
**AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.  
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

FOLGT UNS

