

# KITARA

## ПРАВИЛА

«Послушай, Омугензи, историю Китары.

Много веков назад огромная империя Китара процветала на землях вокруг Великих озер Африки. Короли Абахвези подарили своему народу красивые строения, искусные изделия из металла и большие стада коров анколе.

Их правление было временем единства и мира, но через три поколения Абахвези исчезли. Их империя разделилась на маленькие враждующие королевства. Теперь люди с грустью смотрят на руины когда-то великолепных дворцов Абахвези и взывают о том, чтобы Китара, Империя Света, снова стала целостной».

## ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы правитель независимого королевства. Ваша мечта - воссоединить Империю Китара. Однако вы знаете, что у ваших соперников такие же амбиции. Во время своего хода вы расширяете свое Королевство, выбирая одну из доступных карт Королевства; карты могут дать вам новых воинов, движение и очки Процветания. Заставьте своих врагов отступить, накормите свои стада, защитите изобилие саванн и используйте мистические силы руин Абахвези, чтобы доказать людям свою ценность.

Конец игры происходит, когда открывается первая карта 5 Эпохи. Игрок с наибольшим количеством очков Процветания станет новым Правителем Китары!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 2 игровых поля (одно двустороннее)
- 20 деревянных фишек по 4 цвета  
(10 Воинов, 5 Вожаков, 3 Героя,  
1 Фишка Процветания, 1 Фишка Перемещения)
- 1 маркер первого игрока
- 4 планшета Королевств
- 2 колоды карт Королевств  
(36 карт Синего и 36 карт Красного Королевства)
- 39 Жетонов Подвигов Героев
- 1 тканевый мешок

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разверните игровое поле и поместите его в середину стола.  
Убедитесь, что вы играете на стороне поля соответствующей количеству игроков.  
Количество игроков показано символом . Другое поле уберите в коробку.

Например: для игры вчетвером используйте сторону поля с символом:

На каждом игровом поле есть области, обведенные черным или белым. Начальные области игроков обозначены значком . Есть три типа местности: Руины и Саванны, обведены белым; Озёра обведены черным. Трек Процветания проходит по краям поля.



## 2. ФИГУРКИ И ФИШКИ

Случайным образом выберите первого игрока.  
Он получает Жетон Первого игрока.

Каждый игрок выбирает цвет и получает все фигурки и фишки выбранного цвета  
(10 Воинов, 5 Вожаков, 3 Героев, 1 Фишку Процветания, 1 Фишку Перемещения)  
и размещает их рядом с планшетом Королевства, тем самым создав свой личный запас.

Каждый игрок размещает свою Фишку Процветания  
на ячейке 0 на Треке Процветания.

Затем, начиная с первого игрока по часовой стрелке, каждый игрок размещает  
3 фигурки своих воинов в свободной начальной области .  
Остальные фигурки остаются в запасе у игроков.



Воин      Вожак      Герой

С помощью этих фигурок игроки контролируют области на поле и получают за это выгоды.



Фишка Перемещения используется для подсчёта использованных символов перемещения во время хода игрока.



Жетон Первого игрока напоминает всем, у кого был первый ход.



Фишка Процветания используется для подсчёта очков на Треке Процветания, окружающем игровое поле.

### 3. ПЛАНШЕТЫ И КАРТЫ

Каждый игрок берёт планшет Королевства соответствующий выбранному цвету и размещает его перед собой. Каждый игрок берёт Начальную карту Королевства (карта с номером Эпохи 0) и размещает её справа от своего планшета.



### 4. ЖЕТОНЫ ПОДВИГА

Поместите 39 Жетонов Подвигов Героев в тканевый мешок.



На Жетонах Подвигов Героев указаны Очки Процветания, от 2 до 5 на каждом. Из мешка жетоны вытягиваются случайно.



Планшет Королевства - содержит подсказки по символам на картах, описание эффектов фигурок и порядок фаз хода. У всех игроков Начальные карты Королевства идентичны и они показывают начальные фигурки Воинов, символы перемещения, способность выбора новых карт. Карты игрока рядом с его планшетом Королевства считаются его Королевством.

Выберите для игры одну из 2 колод карт Королевства (синюю или красную) и отложите другую обратно в коробку. Отсортируйте выбранную колоду на отдельные стопки Эпох по номерам указанным в низу карт (1). Перемешайте каждую стопку карт отдельно, затем сформируйте из них общую колоду по порядку Эпох. Стопка 5 Эпохи в самом низу, а 1 Эпохи - сверху. Положите получившуюся колоду Объединённого Королевства лицевой стороной вниз рядом с полем и откройте из неё 6 карт Королевства. Для каждой колоды игровой процесс отличается: синяя колода рекомендуется для первой игры.

Символы на картах Королевства разделены на 4 ряда (на картах Красной колоды 5 рядов). Символы в каждом ряду используются в разных фазах вашего хода. Чем больше символов в ряду, тем мощнее карта. Карты Королевства становятся более мощными по мере увеличения номера Эпохи. Число внизу карты обозначает номер Эпохи.



# ХОД ИГРОКА

Игра длится несколько раундов, пока не откроется карта 5 Эпохи. После этого завершите текущий раунд (чтобы у всех игроков было одинаковое количество ходов), затем каждый игрок делает последний ход. В играх на 2 или 4 игроков у каждого игрока будет 7 ходов. В играх на троих у каждого игрока будет 9 ходов.

В каждом раунде игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

## ХОД ИГРОКА


Каждый игрок, в свой ход, выполняет 5 фаз в указанном ниже порядке.


1. ВЫБОР КАРТЫ
2. ПРИЗЫВ
3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
4. ПОДСЧЁТ
5. УПРАВЛЕНИЕ


## 1. ВЫБОР КАРТЫ

- 1 Игрок выбирает 1 карту Королевства из 6 карт в открытом ряду.

### ВЫБОР КАРТ

Каждый символ  в верхнем ряду на картах Королевства расширяет область выбора игрока на 1 дополнительную карту.

Подсчитайте количество символов  в вашем Королевстве. Это количество карт, из которых вы можете выбрать одну, начиная считать с левого края ряда (дальше всего от колоды).

Например: в первый ход игры у вас есть 2 символа  на вашей Начальной карте, поэтому вы можете выбрать первую или вторую карту с левой части ряда.

- 2 Игрок размещает выбранную карту в свое Королевство справа от уже имеющихся карт.
- 3 Сдвиньте оставшиеся открытые карты Объединённого Королевства влево, чтобы заполнить пустое место в ряду. Затем возьмите карту из колоды и положите ее лицевой стороной вверх в правый конец ряда.



Затем переходите к ФАЗЕ ПРИЗЫВА.

## 2. ПРИЗЫВ

Во втором ряду только что взятой игроком карты указаны символы фигурок, от 0 до 3. Игрок берёт указанное число и тип фигурок из своего запаса и размещает их в любое место игрового поля, где уже имеются его фигурки.

Пример: Красный игрок взял карту с 1 символом Воина. Он берёт 1 фигурку Воина из своего запаса и размещает её в область Саванны, уже занятую его фигурками.



Если у игрока все фигурки, указанного на карте типа, уже находятся на поле, то он не может разместить эти фигурки.

Примечание: игрок призывает ТОЛЬКО фигурки указанные на НОВОЙ карте, а НЕ с карт, которые уже имеются в его Королевстве.

Перейдите к ФАЗЕ ДВИЖЕНИЯ.

### 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Третий ряд на картах Королевства содержит символы Перемещения >>. Каждый символ >> позволяет совершить 1 Перемещение. Не обязательно использовать все указанные символы Перемещения.

В начале ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ игрок размещает Фишку Перемещения на крайний левый символ >> на картах своего Королевства. После каждого передвижения фигурок на поле сдвигайте Фишку Перемещения на следующий символ вправо. Это поможет отследить, сколько ходов вы сделали на этом этапе.

Атака и отступление происходят во время ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (см. Следующую страницу). После того как игрок разыграл все свои символы Перемещения (или не стал этого делать) начинается ФАЗА ПОДСЧЁТА.







### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Действие Перемещения состоит из передвижения одной фигурки или группы фигурок из одной области на игровом поле в соседнюю область. Перемещение всегда должно следовать этим правилам:

- Все перемещающиеся фигурки, передвигаясь из одной области в соседнюю, должны пересекать белую границу между этими областями. Фигурки никогда не могут пересекать черные границы (Озёра).
- В течении хода одни и те же фигурки могут совершать несколько Перемещений, самостоятельно или в составе разных групп. На усмотрение игрока.
- Ваши фигурки могут перемещаться в область, занятую фигурками другого игрока, только если вы можете Атаковать (см. Следующую страницу).
- Вы должны закончить одно Перемещение прежде чем начинать другое.
- Необязательно перемещать все фигурки из выбранной области - можно переместить одну часть, а другую часть оставить.

## АТАКА

- Атака происходит всякий раз, когда вы Перемещаете фигурки в область, занятую фигурками другого игрока. Чтобы совершить Атаку, ваша группа перемещающихся фигурок должна иметь численное преимущество (минимум на 1) над группой фигурок другого игрока в данной области. Все виды фигурок (    ) могут атаковать. Каждая фигурка добавляет +1 силе Атаки.
- Игрок не может Атаковать область другого игрока, если это единственная область, которую тот в данный момент занимает.  
Все атаки, отвечающие указанным выше условиям, считаются успешными.
- Если в Атакующей группе фигурок была как минимум 1 фигурка Героя , атакующий игрок вытягивает из мешка 1 Жетон Подвига Героя. Игрок тайне смотрит число на вытянутом жетоне, не показывая его другим игрокам, и размещает жетон рядом с планшетом своего Королевства цифрой вниз.
- Фигурки проигравшего в бою игрока должны отступить из атакующей области (см. «Отступление» ниже). После этого активный игрок может продолжить делать ходы, включая дополнительные атаки.



## ОТСТУПЛЕНИЕ



Отступающий игрок должен переместить все фигурки из атакующей области в ближайшую (пересекая как можно меньше белых границ) область, в которой есть другие его фигурки.


Фигурки могут отступать через области, занятые фигурками других игроков, без атаки, но не могут перемещаться через черные границы (озёра).

Если у отступающего, на одинаковом расстоянии, есть несколько подконтрольных областей, то игрок может выбрать, в какую область отступить. Все фигурки должны отступить в одно и то же место.




## 4. ПОДСЧЁТ

 Четвертый ряд на картах Королевства содержит символы Процветания. Получите 1 Очко Процветания за каждый символ  на ваших картах.

 Получите 2 очка Процветания за каждую область руин, на которой находится хотя бы один ваш Вожак.


Отметьте Фишкой Процветания все набранные очки на Треке Процветания.



 Посмотрите все Жетоны Подвигов Героев, которые были получены в этот ход, не показывая их другим игрокам. Выберите и оставьте только 1 жетон с наивысшей ценностью (среди равноценных жетонов также должен остаться только 1 жетон), положив его лицевой стороной вниз на планшет вашего Королевства. Верните остальные Жетоны Подвигов Героев, которые были получены в этот ход, обратно в мешок.

Затем переходите к ФАЗЕ УПРАВЛЕНИЯ.

## 5. УПРАВЛЕНИЕ

Каждая карта в Королевстве игрока представляет людей, которых нужно накормить. Голодные люди рассердятся и покинут Королевство.

 В конце вашего хода, каждая область саванны, на которой размещена хотя бы 1 фигурка вашего воина, позволяет вам оставить (накормить) 1 карту в вашем Королевстве. Подсчитайте какое количество карт вы можете накормить. Вы должны сбросить все не накормленные карты. За каждый символ фигурки на сброшенных вами картах Королевства вы должны убрать с игрового поля одну фишку соответствующего типа и положить её обратно в ваш запас. Фигурки можно убрать с любой занятой вами области.

 На некоторых картах красной колоды есть символы . Эти карты не нужно кормить и их нельзя выбросить.

Затем ход переходит к игроку сидящему с слева и он начинает играть с ФАЗЫ ВЫБОРА КАРТЫ.

Только в играх для двоих игроков: в конце своего хода сбросьте крайнюю левую карту открытого ряда карт Объединённого Королевства. Переместите оставшиеся 5 карт влево, откройте верхнюю карту из колоды и разместите её в крайнее правое место ряда.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если во время ФАЗЫ ВЫБОРА КАРТЫ открылась карта 5 Эпохи, то запускается окончание игры. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки сыграют одинаковое количество ходов (то есть, пока игрок справа от первого игрока не закончит свой ход). В заключение, каждый игрок совершает последний ход.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Откройте все Жетоны Подвигов Героев и прибавьте их очки Процветания к полученным очкам на Треке Процветания.

Каждый игрок получает 2 очка Процветания за каждую карту, остающуюся в его Королевстве.

Игрок, набравший наибольшее количество очков Процветания, побеждает в игре! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством Жетонов Подвигов Героев. Если по прежнему остается ничья, игроки разделяют победу.

**SPECIAL THANKS TO :** 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.

**DESIGNER :** Eric B. Vogel

**ILLUSTRATOR :** Miguel Coimbra

**AGENCY :** Forgenext

**PROJECT MANAGER :** Ludovic Papais

**GRAPHIC DESIGNER :** Vincent Mougenot

**EDITOR :** Xavier Taverne

**TRANSLATION :** Danni Loe

**PROOFING :** William Niebling, Stephen Vargo and Stephan Brissaud



## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА:

Простота игрового дизайна Китары обманчива; Я работал над разработкой этой игры постоянно в течение 10 лет, и все это время она продолжала развиваться. В конечном счете, потребовалось много исследований и сотрудничества с производственной командой IELLO, чтобы прийти к идеальной настройке этой игры. Мы знали, что хотим, чтобы в игре был афро-фэнтезийный сеттинг, поэтому я просмотрел литературу в поисках исторической / мифологической основы, подходящей для адаптации дизайна. Изучив несколько возможных вариантов, мы остановились на древней Империи Китара, также называемой Империей Чвези.

Ученые расходятся во мнениях относительно того, была ли древняя империя Китара исторической или мифологической (Doyle, 2006; Uzoigwe, 2012). Империя могла располагаться на большей части межозерья Центрально-Восточной Африки в течение неизвестного периода, вплоть до 14-15 веков нашей эры. Согласно легенде, империя

была объединена из более старой свободной конфедерации династией королей Абахвези, обладавшей мистическими способностями и принесшей в регион важные новые технологии и практики. Согласно легенде, короли Абахвези позже были разгневаны непослушанием своего народа и исчезли в великих озерах. Затем их империя разделилась на несколько королевств, включая все еще существующее королевство Буньоро-Китара в западной Уганде. Королевства в регионе пытались повысить свой престиж, различными способами ассоциируя себя с Империей Китара и Абахвези. Хотя представление о королевствах, сражающихся за руины Китарана, является выдумкой.

На мой взгляд, налет на скот анколе был важным аспектом войны между королевствами региона на протяжении веков. Буньоро-Китара и соседние королевства боролись за восстановление регионального господства древней Империи Китара на протяжении доколониальной эпохи.

©2020 IELLO. IELLO, KITARA and their logos are trademarks of IELLO USA LLC under permission from IELLO.

**Contact for North America:** IELLO USA LLC, 81 David Love Pl. Suite 107, Santa Barbara, CA 93117 USA. Phone +1 (702) 818-1789.  
info@iellogames.com - www.iellousa.com

**Contact for Europe:** IELLO - 9 avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT France  
www.iello.com

Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA Corp.

FOLLOW US

