

# Le Comité des joueurs a testé pour vous Kitara

## Passages secrets testé par Simon

---

*Public*

---

Jeu familial

---

*Ce qu'il/elle a aimé :*

---

- Un jeu de contrôle de territoire ;
- Un jeu de gestion de ressources qui pousse à la réflexion ;
- Pas de dé donc pas de hasard accru ;
- Rejouabilité avec un deuxième set de cartes ;
- Plateau rappelant les actions possibles ainsi que le déroulement d'un tour de jeu du joueur ;
- Tous publics ;
- Esthétique des illustrations et de la boîte de jeu ;
- Jouabilité à deux prises en compte avec un plateau dédié.

---

*Ce qu'il/elle n'a pas aimé :*

---

Attention aux joueurs du type réflexif dont je fais partie. Le jeu se déroulant au tour par tour. Vous pouvez vite ralentir le jeu si vous avez besoin d'envisager tous les cas de figures avant d'avancer.

---

*Commentaire personnel :*

---

Kitara est un jeu rapide et accessible. J'avais peur de cet aspect compétitif qui peut mener à de la frustration dans un affrontement. Ce jeu est loin d'apporter cela car il n'est pas trop punitif. Pas de combats difficiles à départager. Pas de troupes perdues mais plutôt repoussées. Pas trop de matériel pour la mise en place. Accessible à tous. Ce jeu sans être un coup de cœur m'a permis de passer un bon moment.

---

*Note globale*

---

8/10