

SIAM

Un jeu de Didier Dhorbail
Illustré par Biboun

La trompe de l'éléphant est-elle plus forte que la corne du rhinocéros ? La question fait toujours furieusement débat dans le royaume de SIAM : les deux espèces puissantes et orgueilleuses se défient sans discontinuer autour de trois rochers pour prouver leur domination...

MATÉRIEL

1 plateau de jeu Recto-Verso, 13 pièces en bois (5 pour les Rhinocéros, 5 pour les Éléphants, 3 pour les Rochers), 18 autocollants (choisissez 5 autocollants Rhinocéros, 5 autocollants Éléphant, 3 autocollants Rocher et collez-les sur les 13 pièces en bois), les règles de jeu.

BUT DU JEU

Être le premier à pousser un Rocher hors du plateau.

COMMENT JOUER ?

Pour vos premières parties, il est conseillé de jouer avec le plateau de 5x5 cases. Chaque joueur choisit son animal. Les joueurs jouent à tour de rôle. Au début du jeu les animaux sont disposés à l'extérieur de la zone de jeu et les 3 Rochers au centre du plateau.



Les Eléphants, animaux sacrés dans le royaume de SIAM débutent la partie.

Les joueurs ne peuvent jouer à chaque tour de jeu qu'un seul de leur animal et ne faire qu'une des 5 actions suivantes :

- Entrer un de ses animaux sur le plateau
- Se déplacer sur une case libre
- Changer l'orientation de son animal sans changer de case
- Sortir un de ses animaux présent sur une case extérieure
- Se déplacer en poussant d'autres pièces présentes sur le plateau

Entrer un de ses animaux sur le plateau

Vous devez entrer un de vos animaux par l'une des cases extérieures (cases en rouge ci-contre). Aucun des 2 joueurs ne pourra jouer un de ses animaux sur les cases indiquées par une croix lors de leurs deux premiers tours de jeu.

Deux cas peuvent se présenter :

- la case est libre et vous pouvez placer votre animal en l'orientant dans la direction de votre choix ;
- la case est occupée et vous pouvez sous certaines conditions rentrer en effectuant une poussée (voir le chapitre « se déplacer en poussant »).



Se déplacer sur une case libre

Vous ne pouvez vous déplacer que d'une seule case et de façon orthogonale (déplacement en diagonale interdit). L'orientation de votre animal n'est pas liée à la direction de son déplacement. Tout en le déplaçant, vous pouvez à votre guise changer l'orientation de votre animal.



Changer l'orientation de son animal sans changer de case

Vous pouvez changer l'orientation de votre animal sur sa case de 1/4 ou 1/2 tour. Cette action compte comme un tour de jeu.

Sortir un de ses animaux présent sur une case extérieure

Vous pouvez sortir du plateau à tout moment un de vos animaux présent sur une case extérieure. Cette action compte comme un tour de jeu. L'animal sorti pourra être réutilisé et revenir sur le plateau à tout moment lors d'un futur tour de jeu.



Se déplacer en poussant d'autres pièces présentes sur le plateau

Lorsque la case où vous voulez vous rendre est occupée par une pièce (Éléphant, Rhinocéros ou Rocher), vous pouvez sous certaines conditions effectuer une poussée avec un de vos animaux :

A. Vous ne pouvez pousser que dans la direction indiquée par le chevron noir.



B. Un animal orienté dans la bonne direction peut pousser un rocher.
Deux animaux orientés dans la bonne direction peuvent pousser deux rochers.
Trois animaux orientés dans la bonne direction peuvent pousser trois rochers.



C. Un animal ne peut pas pousser un autre animal qui lui fait face (peu importe à qui appartient l'animal).
En effet, Rhinocéros et Éléphants ont la même force de poussée ; pour pouvoir pousser, il faut qu'il y ait donc une majorité d'animaux qui poussent dans la même direction.
Précision : un de vos animaux peut empêcher votre poussée, un animal adverse peut aider votre poussée.



D. Un animal peut pousser à lui seul un ou plusieurs animaux qui ne lui font pas face.

E. Vous pouvez pousser en entrant une pièce sur le plateau (en respectant les règles précédentes).



F. Pour résoudre des situations de poussée plus compliquées, il suffit de regarder les animaux qui poussent dans la même direction et de déduire ceux qui leur font face.

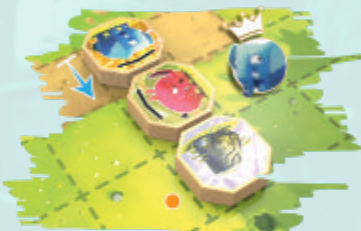
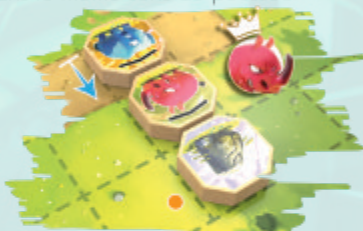


L'Éléphant de gauche et le Rhinocéros (dans le même sens) cumulent leur force pour pousser : un Éléphant leur fait face. À 2 contre 1, (l'Éléphant peut donc pousser).



Contrairement à l'exemple précédent, il y a 2 Rochers. À 2 animaux contre 1, il ne reste qu'un seul animal pour pousser 2 Rochers, ce qui est impossible (voir paragraphe B).

G. Lorsqu'un Rocher sort du plateau, la partie est terminée. Mais attention : le gagnant est le joueur qui est le plus proche du Rocher et dans le même sens de poussée.



H. Un animal qui sort du plateau suite à une poussée, n'est pas éliminé : il est récupéré par son propriétaire et pourra être joué plus tard dans la partie.

I. Pendant une poussée, un animal ne peut jamais changer d'orientation.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur parvient à pousser un Rocher hors du plateau.

VARIANTES

A. Jouez avec le verso du plateau pour des parties plus agressives (demande une connaissance du jeu de base). Pour cette variante les 2 joueurs n'utilisent que 4 animaux au lieu de 5.



B. Vous pouvez limiter à une fois par joueur la sortie d'un animal disposé sur une case extérieure.



SIAM

Designed by Didier Dhorbait
Illustrated by Biboun

Is the trunk of the elephant stronger than the horn of the rhinoceros? The question is still hotly debated in the kingdom of Siam. The two powerful and proud species are constantly challenging each other around three rocks to prove their domination.

MATERIAL

One double-sided game board, 13 wooden pieces (5 for the rhinoceros, 5 for the elephants, 3 for the stones), 18 stickers of your choice to glue onto the wooden pieces (7 stickers for rhinoceros, 7 for elephants, 4 for stones), game rules.

AIM OF THE GAME

After choosing your animal, be the first player to push a rock off of the board.

HOW TO PLAY

We suggest that you play your first games on the 5x5 board. Each player chooses their animal. Players play in turn. At the beginning of the game, animals are placed alongside the board and the 3 rocks onto the center of the board.



The elephants, sacred animals in the realm of SIAM, start the game. During each round, players may play only one of their animals and must perform one of the 5 following actions:

- Put an animal on the board
- Move to a free space
- Change the orientation of one's animal without moving
- Bring out one of your animals from an outside space
- Move and push other pieces on the board

Put an animal on the board

You can enter one of your animals by placing it on one of the outside spaces (red spaces)! During the first two turns, neither player may place any pieces on the board spaces marked with a cross.

There are two possibilities:

- There's a free space, where you can place your animal and orientate it to the direction of your choice
- The space is occupied and you can (under certain conditions) enter the board and push (see "move and push").



Move to a free space

You can move only from space to space and orthogonally (diagonal moves are forbidden).

The orientation of your animal does not influence the direction of your move.

You can change the orientation of your animal while moving.



Change the orientation of one's animal without moving

You can change the orientation of one of your animals on its space.

This is considered a game turn.

Bring out one of your animals from an outside space

At any time, you can remove one of your animals from an outside space. This is considered a game turn. This animal can be reused later and come back to the board at any time during a next turn.



Move and push other pieces on the board

When the space you want to enter is occupied by another piece (*elephant, rhino or rock*), you can push it under certain conditions:

A. You can push only by moving your animal forward.



B. One animal can push a rock, two animals oriented in the right direction can push two rocks and three animals oriented in the right direction can push three rocks.



C. An animal can never push another animal facing Rhinos and elephants have equal pushing strength. In order to push, there must be a majority of animals pushing in the same direction. Note: one of your animals can prevent another from pushing AND your opponent's animal can help you to push.



D. An animal can push any number of animals as long as they are orientated sidewise.



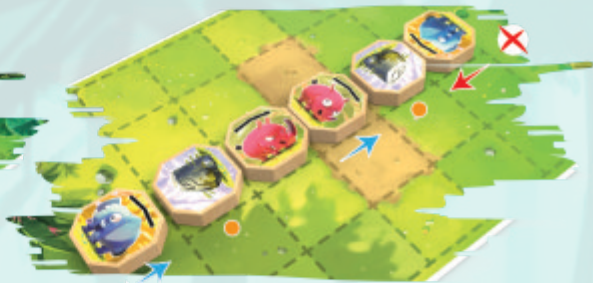
E. You can push as you enter a piece onto the board.



F. In order to solve more complicated pushing actions, you must consider all the animals and their directional orientation in relationship to the animal initiating the push action. If it results in a positive, you can push forward.

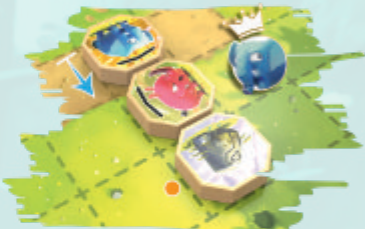


The elephant on the left can push forward because the rhino is pushing in the same direction (so the two forces are combined) and there is just one elephant facing them. Therefore, you have 2 forces against 1 and the pushing action is successful.



In this example, it is impossible for the push to succeed. A second rock has been added to the previous example and so two forces are needed to push the rocks and then with 2 animals vs. 1 animal you only have 1 animal force remaining instead of the required 2 for a push to succeed!

G. When a rock is pushed out, the game is won but beware – the winner is the player who is the closest to the rock AND orientated in the same pushing direction.



H. An animal which is pushed out is not eliminated and can be reused at any time.

I. No animal can change direction while pushing.

END OF THE GAME

The first player who pushes a rock off of the board wins.

VARIATIONS

A. Play using the opposite side of the board for more challenging games. Each player is limited to using only four animals for the entire game.



B. Players agree that they will only remove one animal from an outer space square for the entire game. This animal may still be returned to the board for play.



©2015 All rights reserved v1.0
ferti@orange.fr - www.ferti-games.com
SIAM est un jeu édité par FERTI GAMES,
33700 Mérignac, France.



SIAM

Autoren: Didier Dhorbail
Illustrationen: Biboun

Was ist stärker? Der Rüssel des Elefanten oder das Horn des Nashorns. Im mystischen Königreich Siam ist diese Frage seit jeher umstritten.

MATERIAL

1 doppelseitiges Spielbrett, 13 Holzspielsteine (5x Nashorn, 5x Elefant und 3x Felsen), 18 Aufkleber für die Spielsteine, Spielregel.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler wählt eine Tierart und versucht als Erster, eine Bergregion (Felsbrocken) vom Spielplan zu schieben.

SPIELVERLAUF

Für das erste Spiel empfehlen wir, die Seite mit dem 5x5-Felder-Spielfeld zu benutzen. Jeder Spieler wählt eine Tierart. Zu Beginn des Spiels befinden sich die Tiere außerhalb und die 3 Felsbrocken im Zentrum des Spielplans. Es wird abwechselnd gespielt.



Die weißen Elefanten sind in SIAM heilige Tiere und spielen daher als Erstes. Wer an der Reihe ist, kann nur eines seiner Tiere nutzen und damit eine von 5 möglichen Aktionen durchführen:

- Ein Tier ins Spiel bringen
- Sich auf ein freies Feld begeben
- Die Orientierung eines Tieres ändern, ohne sich zu bewegen
- Ein Tier am Rande des Spielplans aus dem Spiel nehmen
- Ein Tier bewegen und dabei andere Elemente auf dem Spielplan verschieben

Ein Tier ins Spiel bringen

Ein Tier kann nur über eines der äußeren Felder ins Spiel gebracht werden. Während der ersten 2 Spielzüge der jeweiligen Spieler darf kein Spieler einen Spielstein auf einem mit x markierten Feldern ins Spiel bringen.

Dabei gibt es 2 Möglichkeiten:

- Das Feld ist frei und ein Tier kann in beliebiger Richtung darauf platziert werden.
- Das Feld ist besetzt. Unter bestimmten Voraussetzungen, kann ein Tier dennoch durch Schieben ins Spiel gebracht werden (siehe Kapitel Andere Elemente auf dem Spielplan verschieben).



Sich auf ein freies Feld begeben

Ein Tier kann um ein Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegt werden, jedoch nie diagonal. Die Bewegungsrichtung ist unabhängig von der Orientierung des Tieres. Während der Bewegung kann die Orientierung beliebig verändert werden.



Die Orientierung eines Tieres ändern, ohne sich zu bewegen

Man kann die Orientierung eines Tieres auch auf dem aktuellen Feld ändern, ohne es um ein Feld zu bewegen. Dies ist ein gesamter Spielzug.


Ein Tier am Rande des Spielplans aus dem Spiel nehmen

Ein Tier kann zu jedem Zeitpunkt vom Spielplan genommen werden, wenn es sich auf einem äußeren Feld befindet. Dies ist ein gesamter Spielzug. Dieses Tier darf zu einem beliebigen, späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht werden.



Ein Tier bewegen und dabei andere Elemente auf dem Spielplan verschieben

Falls das Feld, auf das ein Tier bewegt werden soll, besetzt ist (Elefant, Nashorn, Felsbrocken), kann unter bestimmten Umständen "Geschoben" werden:

A. Ein Tier kann nur in eine Richtung schieben: nach vorne in Blickrichtung 



B. Ein Tier kann einen Felsbrocken schieben.
Zwei Tiere mit selber Blickrichtung können zwei Felsbrocken schieben.
Und drei Tiere mit selber Blickrichtung können drei Felsbrocken schieben.



C. Kein Tier kann ein anderes Tier schieben, das ihm entgegengesetzt ist, egal wem dieses Tier gehört. Elefanten und Nashörner sind gleich stark. Um entgegengesetzte Tiere verschieben zu können, muss eine Überzahl in Schubrichtung bestehen.

Bemerkung: Man kann von einem eigenen Tier am Schieben gehindert werden und ein gegnerisches Tier kann ein Schieben unterstützen.



D. Ein Tier kann beliebig viele andere Tiere schieben, wenn ihm diese nicht entgegengesetzt sind.

E. Man kann auch schon beim Ins-spiel-bringen schieben, wenn die Voraussetzungen hierfür stimmen.



F. Bei komplizierten Kombinationen schaut man zunächst, welche Tiere sich aufgrund ihrer Orientierungen neutralisieren. Danach betrachtet man, ob die übrigen Tiere eventuell noch Felsbrocken verschieben können.



Der schiebende Elefant befindet sich in der gleichen Richtung wie das Nashorn. Das Nashorn ist dem anderen Elefanten entgegengesetzt; diese zwei Tiere neutralisieren sich gegenseitig. Der erste Elefant kann den Felsen also schieben.

Der schiebende Elefant befindet sich in der gleichen Richtung wie das Nashorn. Das Nashorn ist dem anderen Elefanten entgegengesetzt; diese zwei Tiere neutralisieren sich gegenseitig. Der erste Elefant kann die zwei Felsen also nicht schieben.

G. Sobald ein Felsbrocken vom Spielplan geschoben wird, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat derjenige, der in Schubrichtung am nächsten am Felsbrocken ist.



H. Wird ein Tier vom Spielplan geschoben, kann es von seinem Besitzer zu einem beliebigen Zeitpunkt später wieder ins Spiel gebracht werden.

I. Während eines Schiebevorgangs kann kein Tier seine Orientierung ändern.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler einen Felsen vom Spielplan geschoben hat.

VARIANTE

A. Für ein konfliktreicheres Spiel bietet sich die andere Seite des Spielbrettes an. Anf dieser Seite kommen jedoch nur jeweils 4 Holzspielsteine jeder Partei zum Einsatz.



B. Sobald ein Tier eines Spielers das Außenfeld erreicht, kann dessen Erholung begrenzt werden.



©2015. All rights reserved. v1.0
ferti@orange.fr - www.ferti-games.com
SIAM is published by FERTI GAMES,
33700 Mérignac, France.

