

## LIVRET DE REGLES

# KING OF SIAM

POUR 2 A 4 JOUEURS AGES DE 12 ANS ET PLUS

PAR PEER SYLVESTER



*Siam, 1874. Le Roi du Siam, Rama V Phra Maha Chulalongkorn, est très ouvert aux idées européennes et souhaite moderniser son pays. Toutefois, ses premières réformes rencontrent une résistance ouverte de la part de la haute noblesse. Rapidement une lutte de pouvoir éclate entre les royalistes, les Lao du nord du Siam et les Malais du sud du Siam.*

*Au moment où cela se produit, le Siam est la cible des puissances européennes, la Grande-Bretagne et la France, qui envisagent de réduire le Siam en une colonie de leur empire.*

*Il est évident pour toutes les factions en lutte que la liberté du pays et la libre expression des dissidents sont en conflit et que cela revient à marcher sur une corde raide. Le Siam doit préserver une apparence de tranquillité, malgré les troubles sous la surface. La devise du Siam « L'unité apporte le bonheur » est dangereusement proche de devenir une expression vide.*

## 1. Éléments de jeu

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 54 « partisans » (18 jaunes, 18 rouges et 18 bleus)
- ◆ 1 paquet de cartes de jeu composé de :
  - 4 sets de cartes action (8 cartes chacun)
  - 4 aides de jeu
- ◆ 1 plaque de jetons prédécoupés :



8 marqueurs  
de contrôle  
« Rama »  
(jaune)



8 marqueurs  
de contrôle  
« Lao »  
(rouge)



8 marqueurs  
de contrôle  
« Malay »  
(bleu)



4 marqueurs de  
contrôle  
« Britannique »



4 marqueurs  
« Roi »



8 tuiles  
de province

## 2. Concept de base

 KING OF SIAM est un jeu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 2 et à 3 joueurs, les joueurs jouent l'un contre l'autre. Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs jouent par équipe de deux, les joueurs assis l'un en face de l'autre faisant partie de la même équipe.

 En jouant des cartes action, les joueurs essaient de donner le contrôle du Siam à une des trois factions (Rama, Lao, Malay). En même temps, ils essaient d'accroître leur propre influence sur la faction gagnante.

 A la fin du jeu, le joueur ayant la plus grande influence sur la faction gagnante est le vainqueur. Dans une partie à 4 joueurs, l'équipier du vainqueur partage la victoire.

 Soyez prudents ! Il est possible que le Siam devienne une colonie britannique. Dans ce cas, les conditions de victoire sont différentes.

 Une partie à 2 joueurs dure à peu près 30 minutes, 45 minutes à 3 joueurs et une heure pour une partie à 4 joueurs.

## 3. Mise en place du jeu

 Dans une partie à 2 joueurs, deux partisans de chacune des couleurs sont retirés du jeu.

 Chaque joueur reçoit un set de 8 cartes action.

 Chaque joueur pioche au hasard une carte d'aide de jeu. Deux partisans sont représentés dans le coin supérieur gauche de cette carte. Chaque joueur reçoit les partisans représentés sur sa carte et les pose devant lui, de manière visible pour tous.  
REMARQUE : la carte d'aide de jeu n° 4 est uniquement utilisée dans une partie à 4 joueurs ; le joueur qui possède cette carte reçoit les mêmes partisans que ceux reçus par le joueur assis à sa gauche.

 Le plateau de jeu contient une carte du Siam et ses 8 provinces. Chacune des trois factions possède une **province d'origine**. La province d'origine d'une faction est indiquée par une illustration de deux partisans de la couleur de cette faction.

 Quatre partisans sont posés dans chaque province :

- Dans une province d'origine, on pose 2 partisans de la couleur de la faction correspondante et 2 partisans piochés au hasard ;
- Dans toutes les autres provinces, on pose 4 partisans piochés au hasard ;

 Les partisans restant sont placés dans la réserve commune, sur les armoiries du Siam (dans le coin inférieur droit du plateau de jeu).

 Les 8 tuiles de province sont posées, dans un ordre déterminé aléatoirement, dans chacun des emplacements numérotés de « 1 » à « 8 ». Les tuiles sont posées face visible de manière à ce que le nom de la province soit visible.

## 4. Déroulement du jeu

 Chaque partie est constituée de 8 luttes de pouvoir. Dans chaque lutte de pouvoir, les factions combattent pour gagner le contrôle d'une province. Les luttes de pouvoir se déroulent dans l'ordre dans lequel les tuiles province sont posées : la première lutte concerne la province située sur l'emplacement « 1 », la suivante concerne la province située sur l'emplacement « 2 », et ainsi de suite.

 Les joueurs jouent chacun à leur tour. Le premier joueur de la partie est celui qui possède la carte d'aide de jeu ayant le plus petit numéro, le jeu se poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur choisit soit de jouer UNE carte action (voir section 5), soit de passer.

 Un joueur qui a passé lors de son tour précédent peut à nouveau jouer lorsque c'est à nouveau son tour. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte action (il peut passer à chaque tour). Aussi longtemps qu'un joueur détient des cartes action, il n'est jamais obligé de passer.

 Quand tous les joueurs ont passé l'un à la suite de l'autre, la lutte de pouvoir se termine par le décompte de la province contestée pour déterminer quelle faction a gagné son contrôle (voir section 6).

 Après qu'une lutte de pouvoir est terminée, le premier joueur de la lutte suivante est celui situé à la gauche du joueur ayant passé en dernier lieu.

	Alfred	Benjamin	Charles
1.	pas	pas	action
2.	pas	action	<b>pas</b>
3.	<b>pas</b>	<b>pas=fin</b>	

**Exemple :** Le tableau ci-dessus montre le déroulement général de la lutte de pouvoir. Après que 3 joueurs ont passé l'un après l'autre, la lutte de pouvoir est terminée et l'on détermine qu'elle est la faction qui contrôle la province contestée. Benjamin était le dernier à passer, de sorte que le premier joueur pour la lutte de pouvoir suivante sera Charles.

### 5. Actions

 Si un joueur décide de jouer une carte action, il pose UNE de ses cartes action devant lui, en l'empilant au dessus de celles qu'il a précédemment jouées, de manière à ce que seule la carte du dessus soit visible.

 L'action indiquée par la carte jouée **DOIT** être exécutée.  
**Exception :** Il est permis de jouer une carte action qui, selon les règles du jeu, ne peut pas être totalement ou partiellement exécutée. Dans un cas pareil, l'action de la carte peut être exécutée tant que cette exécution demeure permise par les règles du jeu.

 Tenez compte du fait que la carte action jouée peut influencer n'importe quelle province. Il n'est toutefois pas permis de placer des partisans dans une province qui est déjà contrôlée par une faction ou par les britanniques suite à une lutte de pouvoir déjà terminée.

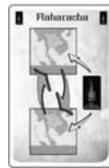
 Après avoir exécuté l'action, le joueur doit prendre un des partisans situés dans n'importe laquelle des provinces. Il pose ce partisan devant lui et, ce faisant, accroît son influence sur la faction à laquelle le partisan appartient. Le partisan doit être pris par le joueur, même si l'exécution de l'action de la carte n'est pas totalement ou partiellement permise, selon les règles du jeu.

 Les cartes action jouées ne sont jamais rendues au joueur. Ainsi, un joueur ne peut jouer qu'un maximum de 8 cartes action par partie.

 **Important :** La toute dernière carte action de la partie ne peut être jouée que si le joueur qui la joue (ou son équipier) remporte la victoire en l'exécutant.

**Exemple :** Dans une partie à 3 joueurs, toutes les cartes action sauf une ont été jouées. Cette toute dernière carte action (c'est-à-dire la 24ème carte action) est détenue par Alfred. Il ne peut jouer cette carte que s'il gagne la partie avec elle.

 Les actions en détail :



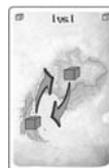
**Maharacha** (« Roi » en langue Thaï).

Le joueur change l'ordre des luttes de pouvoir en intervertissant deux tuiles face visible de province. Il pose un marqueur « Roi » sur une de ces deux tuiles. Remarque : une tuile sur laquelle se trouve déjà un marqueur « Roi » ne peut pas être intervertie.



**Khon Thai** (« Peuple libre »).

Le joueur déplace un partisan de chaque faction de la réserve commune dans une province. Remarque : si une faction n'a plus de partisan dans la réserve commune, aucun partisan de cette faction n'est déplacé. Des partisans de factions différentes peuvent aller dans des provinces différentes – Cette carte action est présente en double exemplaire dans chaque set.



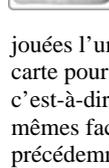
**1 vs. 1** (un contre un).

Le joueur intervertit 1 partisan situé dans une province avec 1 partisan situé dans une autre province. Les deux provinces ne doivent pas nécessairement être adjacentes. Il est permis d'intervertir des partisans de la même couleur.



**2 vs. 1** (2 contre 1).

Le joueur intervertit 2 partisans situés dans une province avec 1 partisan situé dans une autre province. **Les deux provinces doivent être adjacentes.** Il est permis d'intervertir des partisans de la même couleur.



**Important :** Si deux cartes action « 1 vs. 1 » sont jouées l'une après l'autre, il n'est pas permis d'exécuter la seconde carte pour « défaire » l'intervention réalisée avec la première carte ; c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas intervertir des partisans des mêmes factions entre les mêmes provinces comme cela fut fait précédemment, mais en sens opposé. Ceci vaut aussi pour deux cartes action « 2 vs. 1 » qui sont jouées l'une après l'autre.



**Rama.**

Le joueur place 2 partisans Rama de la réserve commune dans une ou deux provinces. Il ne peut choisir que des provinces qui sont **adjacentes** à une province qui est déjà contrôlée par la faction Rama ou qui sont **adjacentes** à la province d'origine de la faction Rama. Dans le second cas, pour pouvoir exécuter cette action la province d'origine de la faction Rama ne peut pas être contrôlée par une autre faction ni par les britanniques.



**Lao et Malai.**

Il s'agit de la même carte action que la carte Rama, mais pour les factions Lao et Malai.

## 6. Fin d'une lutte de pouvoir

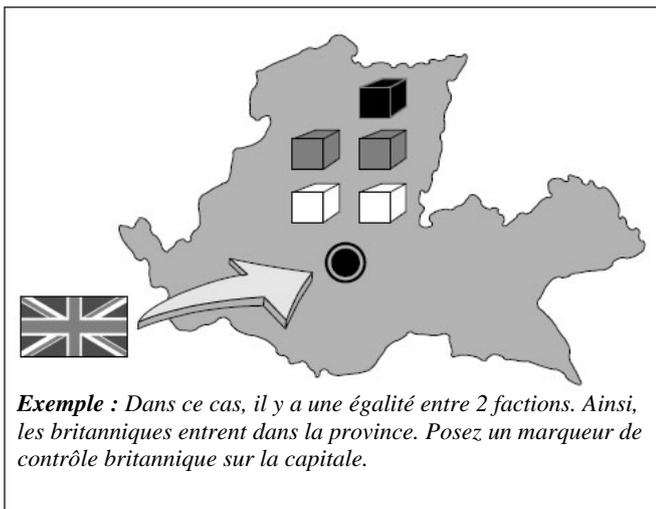
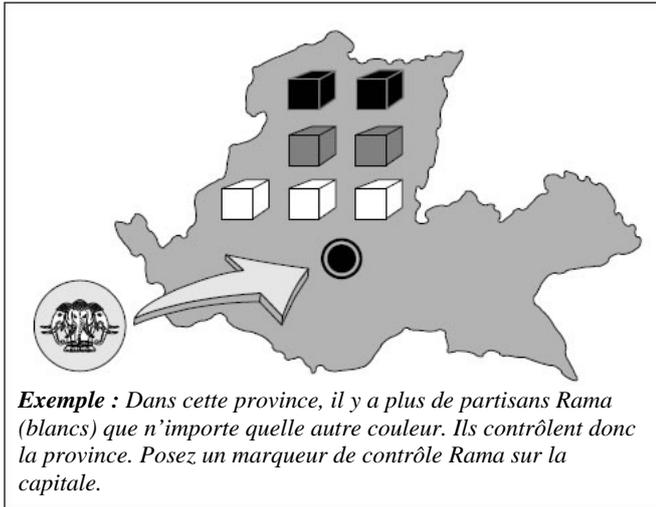
 Quand tous les joueurs ont passé l'un à la suite l'autre, la province contestée est examinée pour déterminer la faction qui gagne le contrôle de celle-ci.

 La province contestée est celle dont la tuile est face visible sur l'emplacement dont le numéro est le plus petit.

 La faction possédant le plus de partisans dans la province gagne le contrôle de celle-ci. Un de ses marqueurs de contrôle est posé sur la capitale de la province.

 Si deux ou toutes les factions sont à égalité, les britanniques entrent dans la province et en prennent le contrôle. Ceci a lieu même s'il n'y a aucun partisan des factions dans la province. Un marqueur de contrôle britannique est posé sur la capitale de la province.

 Dans les deux cas, tous les partisans situés dans la province sont placés dans la réserve commune. Après cela, la tuile de la province est retournée face cachée et la lutte de pouvoir est terminée.

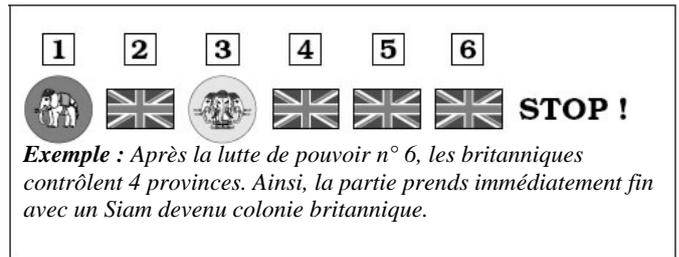


## 7. Victoire

### Quelle faction règne sur le Siam ?

 La partie se termine immédiatement lorsque les britanniques contrôlent 4 provinces. Le Siam est de ce fait considéré comme une colonie britannique. Remarque : la domination des britanniques sur le Siam est assez rare.

 Si le Siam ne devient pas une colonie britannique, la partie se termine après que les 8 luttes de pouvoir ont été réalisées. Dans ce cas, le Siam est dirigé par la faction qui contrôle le plus de provinces. Si les factions sont à égalité, la faction gagnante est celle des factions à égalité qui fut la dernière à gagner le contrôle d'une province.



### Qui est le joueur gagnant ?

 Si le Siam est devenu une colonie britannique, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de séries complètes de partisans. Une série consiste en un partisan bleu, un rouge et un jaune. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui avait joué une carte action **en dernier lieu gagne la partie**.

Remarque : Dans une partie à 4 joueurs, les conditions de victoire sont légèrement différentes (voir section 8).

 Si le Siam **n'est pas** devenu une colonie britannique, le vainqueur est le joueur qui a rassemblé le plus de partisans de la faction gagnante. Si des joueurs sont à égalité, la victoire revient au joueur à égalité qui possède le plus de partisans de la faction en seconde position. Lorsqu'il y a encore égalité, le joueur qui est toujours à égalité et qui **a le dernier joué sa carte action PERD la partie**.

**Alfred**      **Benjamin**      **Charles**

*Exemple : Le Siam devient une colonie britannique. Alfred et Benjamin ont rassemblé 1 série complète de partisans, alors que Charles a rassemblé deux séries complètes de partisans. Il est donc le gagnant.*

**Alfred**      **Benjamin**      **Charles**

*Exemple : La faction Lao règne sur le Siam et la faction Rama est en seconde position. Alfred et Benjamin possède le plus de partisans de la faction Lao, mais sont à égalité. Alfred possède plus de partisans de la faction Rama en seconde position, il est le gagnant.*

**8. Jeu à 4 joueurs**

Dans une partie à 4 joueurs, deux joueurs assis l'un en face de l'autre font partie d'une même équipe. Les joueurs ne peuvent pas communiquer entre eux (même s'ils sont équipiers). Les joueurs ne peuvent pas non plus se montrer leurs cartes action restantes. Chaque joueur collecte ses propres partisans.

Le joueur gagnant est déterminé selon les règles standards. Quand un joueur gagne, son équipier gagne avec lui. Exception : Si le Siam est devenu une colonie britannique, chaque équipe combine ses partisans pour constituer des séries complètes. En cas d'égalité, l'équipe dont un des joueurs a été **le dernier à jouer une carte action GAGNE la partie.**

*Exemple : dans une partie à 4 joueurs, le Siam est devenu une colonie britannique. Alfred et Alice ont rassemblé 7 partisans bleus, 3 rouges et 6 jaunes. Ceux-ci forment 3 séries complètes. Benjamin et Bertha possèdent 4 séries complètes et sont donc les gagnants.*

*Exemple : La faction Rama règne sur le Siam. Alfred possède 4 partisans jaunes, Alice en a 3, Benjamin en a 5 et Bertha en a 1. Dès lors, Benjamin a gagné avec Bertha.*

**Auteur :** Peer Sylvester  
**Graphisme de la couverture :** Andreas Töpfer  
**Typo "Thai-Font" :** Andreas Töpfer  
**Autres graphismes :** Richard Stubenvoll  
**Recherches historiques :** Peer Sylvester, Richard Stubenvoll  
**Mise en page, textes et traductions :** Richard Stubenvoll  
**Relecture règles anglaises :** Bowen Simmons  
**Conseillers :** Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer  
**Testeurs :** Bernd Eisenstein, Christian Daus, Dominic Goh, Günter Cornett, Erhard Portner, Lea Sylvester, Antje Held, Jörn Willhöft, Franziska Gilbert, Anne Gross, Josef Gundel, Michael Benkendorf, Ralf Viereck, Richard Stubenvoll, Stefan Stubenvoll.  
 Merci beaucoup à vous tous !

© 2007. Tous droits réservés à Peer Sylvester et Histogame.  
 Si vous avez des questions relatives aux règles ou des remarques, contactez-nous :  
<http://www.histogame.de>

**Traduction**  
**Frédéric FRENAY**

**Mise en page**  
 **LudiGaume**  
<http://www.ludigaume.net>

