

КОРОЛЬ СИАМА

Для 2-4 игроков

Автор – Peer Sylvester


Сиам, 1874 год. Король Сиама, Рама V, вдохновившись европейскими идеями, хочет улучшить государственное устройство. Однако его реформы не находят поддержки у богатых слоёв общества. Страна, раздираемая внутренними противоречиями, привлекает внимание европейских государств: Великобритания не прочь превратить её в ещё одну свою колонию. Соперничающим партиям становится ясно, что их склоки приведут лишь к потере независимости родной страны.

1. Состав игры

- 1 игровое поле
- 54 партийца (18 жёлтых, 18 красных и 18 синих)
- 4 комплекта карт действий (по 8 карт каждый)
- 4 карточки с правилами

- 24 фишки партий (по 8 каждого цвета)



- 4 фишки Великобритании 

- 4 фишки короля 

- 8 карточек провинций Сиама



2. Игра

Король Сиама – игра для 2-4 игроков. В игре 2 или 3 игроков каждый участник играет за самого себя, а в игре 4 игроков соревнуются две команды по 2 игрока, причём игроки, сидящие друг против друга, являются партнёрами.

Играя картами действий, игроки пытаются добиться того, чтобы одна из трёх партий получила контроль над страной. При этом они стараются увеличить собственное влияние на побеждающую партию.

В конце игры игрок, имеющий наибольшее влияние на победившую партию, считается победителем. В игре с 4 игроками партнёр победившего игрока празднует победу вместе с ним.

Но будьте внимательны: не исключено, что Сиам станет британской колонией. В этом случае условия победы будут иными.

Партия 2 игроков длится 30 минут, 3 игроков – 45, 4 игроков – около часа.

3. Начало игры

При игре 2 игроков удалите из игры по 2 партийца каждого цвета.

Каждый игрок получает комплект из 8 карт действия.

Каждый игрок выбирает случайную карточку с правилами. На этой карточке в левом верхнем углу указаны цвета двух партийцев, которых получает игрок. При игре 4

игроков четвёртый игрок получает карточку с номером 4 и партийцев того же цвета, что и его сосед слева.

Игровое поле показывает карту Сиам и его 8 провинций. Каждая из 3 партий имеет свою домашнюю провинцию, столица которой отмечена двумя партийцами.

В каждую провинцию размещаются 4 партийца:

- в домашнюю провинцию 2 партийца соответствующей партии и 2 случайных партийца,
- во все остальные провинции по 4 случайных партийца.

Оставшиеся партийцы размещаются в одной кучке на гербе страны.

8 карточек провинций размещаются и выкладываются случайным образом, лицом вверх, на клетки, пронумерованные от 1 до 8.

4. Ход игры

Каждая игра состоит из 8 раундов, в каждом из которых партии борются за контроль над очередной провинцией: сначала за провинцию, расположенную в клетке 1, затем – в клетке 2, и так далее.

Игроки делают свои ходы. Первым игроком становится тот, у кого карточка с номером 1, затем делают ход игроки по часовой стрелке. В свою очередь хода игрок может сыграть только одну карту действия или пасовать, однако далее, если борьба за провинцию продолжается, игрок, даже прежде пасовавший, может играть и другие карточки действия.

Как только прозвучало три паса подряд, борьба за текущую провинцию заканчивается и определяется, какая партия получила над ней контроль.

Борьба за следующую провинцию начинается с игрока, сидящего слева от того, кто в предыдущей борьбе сказал последний пас.

	Андрей	Борис	Катя
1	пас	пас	действие
2	пас	действие	пас
3	пас	пас – финиш	

В таблице показан типичный ход борьбы. После трёх пасов подряд борьба заканчивается и определяется победившая партия. Борис был последним пасовавшим игроком, значит, в следующей борьбе первой будет делать ход Катя.

5. Действия

Если игрок решает сыграть карту действия, он выкладывает перед собой одну карту действия – поверх предыдущих – так, чтобы была видна только последняя сыгранная им карта.

Действие, указанное на карте, должно быть выполнено. *Исключение:* разрешено играть карты, действие которых полностью или частично недопустимо. В этом случае выполняется лишь разрешённая правилами часть действия.

Действие игровой карты может быть направлено на любые провинции, за исключением тех, битва в которых уже закончилась.






После выполнения действия карты игрок должен взять одного партийца из любой провинции. Он кладёт этого партийца перед собой, тем самым повышая своё влияние на эту партию. Партиец берётся даже в том случае, когда действие карты запрещено.

Сыгранная карта к игроку не возвращается: за всю игру игрок может сыграть картами действия только 8 раз.

Самая последняя карта игры (для 3 игроков, например – 24-я) может быть сыграна только в том случае, если игрок (или его партнёр в игре 4 игроков) её действием добивается победы.

Например, в игре с 3 игроками сыграны все карты действия, кроме одной. Эта самая последняя карта (то есть 24-я) находится у Андрея. Он может сыграть ее, только если с её помощью выигрывает игру.

Карты действия:

	<p>Махарача (король по-тайски). Игрок меняет порядок битв, меняя местами две лежащие лицом вверх карточки провинций. На одну из этих карточек он кладёт фишку "Король", и карточка такой провинции уже не может быть перемещена.</p>
	<p>Хон Тай (свободные люди). Игрок перемещает по одному партийцу каждой партии из общей кучки в провинции. Если у какой-то партии не осталось партийцев, её партиец не перемещается. Партийцы разных партий могут быть размещены в разных провинциях. В каждом наборе карт по две таких карты действия.</p>
	<p>1 на 1. Игрок обменивает 1 партийца в одной провинции на 1 партийца в другой провинции. Эти провинции не обязательно должны быть соседними. Можно обменивать партийцев одного цвета. Если две такие карты играют подряд, без других карт действия между ними, вторая карта не должна возвращать партийцев в исходное состояние.</p>
	<p>2 на 1. Игрок обменивает 2 партийцев в одной провинции на 1 партийца в соседней провинции. Можно обменивать партийцев одного цвета. Если две такие карты играют подряд, без других карт действия между ними, вторая карта не должна возвращать партийцев в исходное состояние.</p>
	<p>Рама. Игрок кладёт двух партийцев партии Рама из общей кучки в одну или две провинции. Эти провинции должны быть соседними с провинциями, уже контролируруемыми этой партией, или соседними с домашней провинцией партии. Во втором случае эта провинция не должна быть под контролем другой партии или британцев. Такие же карты есть и у двух других партий.</p>

6. Завершение битвы

Когда в битве прозвучало три паса подряд, определяется, какая партия получила контроль над текущей провинцией: его получает партия с наибольшим числом партийцев в данной провинции, и её фишка кладётся на столицу провинции.

При равенстве числа партийцев у двух или трёх партий или их отсутствии власть в провинции захватывают британцы, и фишка "Британия" кладётся на столицу

провинции. В обоих случаях все партийцы в провинции перемещаются в общую кучку, а карточка провинции на игровом поле поворачивается лицом вниз.

	<p><i>В этой провинции больше всего партийцев партии Рама (жёлтые), поэтому эта партия получает контроль над провинцией. Положите фишку партии на столицу провинции.</i></p>
	<p><i>В этом случае у двух партий равное количество партийцев, поэтому власть в провинции получает Британия. Положите на столицу провинции британскую фишку.</i></p>

7. Победа в игре

Игра заканчивается немедленно, если Британия устанавливает свой контроль в четырёх провинциях, а Сиам провозглашается британской колонией.


Если Сиам сохраняет независимость, то игра заканчивается после того, как будут завершены все 8 битв за провинции. В этом случае власть в стране оказывается у партии, контролирующей наибольшее количество провинций. При равенстве победителем оказывается партия, получившая победу в одной из провинций последней.

<p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>	<p><i>Фишки показывают порядок, в котором разные партии получали контроль над провинциями. Видно, что Лао (красные) и Рама (жёлтые) выиграли по 3 раза, но последнюю победу одержала Рама, и она получает власть в стране.</i></p>
<p>1 2 3 4 5 6</p> <p>СТОП!</p>	<p><i>После шестой битвы Британия контролирует 4 провинции Сиам. Следовательно, игра заканчивается немедленно, а Сиам становится британской колонией.</i></p>

Если Сиам стал британской колонией, выигрывает тот игрок, у которого наибольшее количество полных комплектов партийцев. (Полный комплект состоит из одной голубой, одной красной и одной жёлтой фишки партийцев.) При равенстве победителем считается игрок, который сыграл свою **карту действия** последним.
Примечание: В игре 4 игроков условия победы несколько иные, см. раздел 8.

Если Сиам **не** стал британской колонией, выигрывает тот игрок, который собрал наибольшее количество партийцев победившей партии. При равенстве победа

достаётся тому, у которого больше партийцев второй по рангу партии. Если и этот показатель одинаков, то игрок, который сыграл свою **карту действия последним, ПРОИГРЫВАЕТ.**

Андрей  **Борис** **Катя**

Пример: Сиам стал британской колонией. Андрей и Борис собрали по 1 полному комплекту партийцев, а Катя – 2. Поэтому она – победитель.

1 **2**

Андрей **Борис** **Катя**

Пример: Власть в Сиаме получила партия Лао, второе место – у Рамы. Больше всего партийцев Лао у Андрея и Бориса – по 4. Но, так как партийцев занявшей второе место партии Рамы у Андрея больше, он – победитель.

8. Игра 4 игроков

В игре с 4 игроками 2 игрока, сидящие напротив друг друга, являются партнёрами. Общение между игроками, в том числе и между партнёрами, запрещено. Игроки также не могут показывать друг другу свои оставшиеся карты действия. Каждый игрок собирает своих собственных партийцев.

Победитель определяется по стандартным правилам. Партнёр выигравшего игрока тоже считается победителем. Исключение: Если Сиам становится британской колонией, то партнёры складывают своих партийцев и считают полные комплекты, собранные совместно. При равенстве этого показателя выигрывает команда, игрок которой сыграл **карту действия последним**.

Пример. В игре 4 игроков Сиам стал британской колонией. Андрей и Аня вместе собрали 7 голубых, 3 красных и 6 жёлтых партийцев. Это составляет 3 полных комплекта. Борис и Катя собрали 4 комплекта, следовательно, они выиграли.

Пример. Правящей партией Сиамы стала Рама. У Андрея 4 жёлтых партийца, у Ани 3, у Бориса 5 и у Кати 1. Следовательно, победил Борис, а вместе с ним и Катя.