

INSTRUKCJA GRY

Krół Syjamu

DLA 2, 3 LUB 4 GRACZY W WIEKU OD 12 LAT
AUTOR: PEER SYLVESTER





Jest rok 1874. Pod hasłami krzewienia cywilizacji, państwa Europy podbijają coraz to nowe ziemie leżące w Azji i Afryce. Liczba, wielkość i zasobność kolonii jest wyznacznikiem prestiżu państw Starego Kontynentu. Syjam jest niewielkim, wciąż niepodległym, królestwem leżącym w Azji, pomiędzy brytyjską Birmą a francuskimi Indochinami.

Krół Syjamu, Rama V Phra Maha Chulalongkorn, jest bardzo otwarty na postępowe idee napływające z Europy i pragnie modernizacji swojego kraju. Jednakże, jego początkowe reformy napotykają na sprzeciw klas wyższych. Wkrótce rozpoczyna się walka o władzę pomiędzy trzema frakcjami: Lao z północy, Malajami z południa oraz poplecznikami Króla – frakcją Rama.

Tymczasem Syjam staje się potencjalnym celem kolonizacji dla europejskich mocarstw: Wielkiej Brytanii i Francji. Każda z nich chętnie widziałaby Syjam jako kolejną zdobycz dodaną do globalnego imperium.

Dla wszystkich trzech frakcji staje się oczywiste, że utrzymanie niepodległości Syjamu i otwarta walka o władzę nad krajem, to stąpanie po kruchym lodzie. Syjam musi na zewnątrz zachować wizerunek jedności, bez względu na toczące się zakulisowe walki o władzę. Motto Syjamu – „Szczęście przez Jedność” – może wkrótce stać się wyłącznie frazesem.

1. ELEMENTY GRY

-  1 plansza do gry;
-  54 pionki (18 żółtych, 18 czerwonych i 18 niebieskich);
-  Karty do gry składające się z:
 - ↳ 4 talii kart akcji (po 8 kart w każdej);
 - ↳ 4 kart pomocniczych.
-  Żetony, dzielące się na:



8 znaczników kontroli „Rama” (żółtych)



8 znaczników kontroli „Lao” (czerwonych)



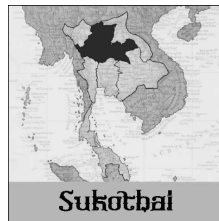
8 znaczników kontroli „Malajowie” (niebieskich)



4 „Brytyjskie” znaczniki kontroli








4 znaczniki „Król”










8 znaczników prowincji

2. OGÓLNE ZAŁOŻENIA

-  „Król Syjamu” jest grą dla 2, 3 lub 4 graczy. Gracze siedzą przy poszczególnych krawędziach planszy. W grze 2-osobowej oraz grze 3-osobowej, każdy gra przeciwko każdemu. W grze 4-osobowej, gracze dzielą się na dwie pary.
-  Poprzez zagrywanie kart akcji gracze starają się przejąć kontrolę nad Syjammem przez jedną z trzech frakcji (Rama, Lao, Malajowie). Jednocześnie, każdy z nich musi się starać przejąć kontrolę nad najsilniejszą z frakcji.
-  Grę wygrywa ten z graczy, który ma największy wpływ na zwycięską frakcję. W grze 4-osobowej, partner zwycięskiego gracza również jest zwycięzcą.
-  Ale uwaga! Syjam może się stać brytyjską kolonią. W takim przypadku, warunki zwycięstwa są inne.
-  Rozegranie gry dla 2 osób zajmuje około 30 minut, gry dla 3 osób około 45 minut, a gra dla 4 osób wymaga około godziny.

3. ROZSTAWIENIE GRY

-  W grze dwuosobowej należy usunąć z gry po dwa pionki z każdego koloru (2 żółte, 2 czerwone i 2 niebieskie).
 -  Każdy gracz otrzymuje jedną talię kart akcji, składającą się z 8 kart.
 -  Każdy gracz losuje 1 kartę pomocniczą. W lewym górnym rogu tej karty znajduje się obrazek z dwoma pionkami. Każdy gracz otrzymuje 2 pionki w określonym zestawie kolorów, zgodnie z informacją na jego karcie pomocniczej i kładzie je przed sobą, w sposób widoczny dla wszystkich. **UWAGA:** Karta pomocnicza nr 4 jest używana tylko w grze czteroosobowej; gracz posiadający tę kartę otrzymuje dwa pionki w takim samym zestawie kolorów jak sąsiad po jego lewej stronie.
 -  Plansza do gry ukazuje mapę Syjamu i jego 8 prowincji. Każda z trzech frakcji ma swoją **provincję ojczystą**. Prowincja ojczysta każdej frakcji jest oznaczona obrazkiem z dwoma pionkami w kolorze tej frakcji.
 -  W każdej prowincji należy położyć po 4 pionki:
 - ↳ w provincjach ojczystych ustawia się 2 pionki w kolorze odpowiedniej frakcji oraz 2 dodatkowe pionki w losowo ustalonych kolorach;
 - ↳ w pozostałych prowincjach ustawia się 4 pionki w losowo ustalonych kolorach.
 -  Pozostałe pionki, tworzące wspólną dla wszystkich graczy pulę, ustawia się w prawym dolnym rogu planszy, na godle Syjamu.
 -  8 znaczników prowincji kładzie się na polach ponumerowanych od (1) do (8), w losowo ustalonej kolejności. Znaczniki te kładzie się awerssem do góry tak, aby nazwa prowincji była widoczna dla wszystkich.
- WSKAZÓWKA:** Losowanie pionków może odbyć się z pomocą nieprzezroczystej filiżanki, kubka itp. Po wrzuceniu tam wszystkich pozostałych pionków (poza tymi, które trzeba obowiązkowo ustawić w prowinc-

Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na stronie internetowej:



Pełną wersję polskich zasad możesz nabyć kupując grę od Los Diablos Polacos. Szczegóły znajdziesz na



Komentarz Autora

Douglas Adams napisał: „Co się stanie, to się stanie”. Niewątpliwie tak właśnie było w przypadku tworzenia KRÓLA SYJAMU: Było to dla mnie nieuniknione...

Wszystko zaczęło się pod koniec 2003 r., kiedy byłem w Syjamie, dzisiejszej Tajlandii. Pracowałem tam przez ponad rok jako nauczyciel i bardzo chciałem dowiedzieć się więcej na temat tajskiej historii. Ale nie było to wcale takie proste, gdyż międzynarodowe szkoły, w których pracowałem, nie uczyły ani tajskiej ani azjatyckiej historii, lecz wyłącznie europejską. Nie było zatem książek, które mógłbym przeczytać, ani nauczycieli, których mógłbym pytać. Każda jednak informacja, jaką byłem w stanie pozyskać, fascynowała mnie. Wyjątkowo intrygujące było to, że Syjamowi udało się skutecznie uniknąć kolonizacji. Na początku XX wieku cała Południowo-Wschodnia Azja z wyjątkiem Syjamu była skolonizowana. Jak udało się Syjamowi to osiągnąć?

Tak zrodził się pomysł na grę. Grę, w której poszczególne frakcje walczyłyby o dominację nad Syjaniem, ale każdy gracz musiałby uważać, aby Brytyjczycy nie wmaszerowali i nie skolonizowali kraju. Ponieważ nie było w Syjamie otwartej wojny domowej, polityczna gra o kontrolę nad określonymi obszarami wydawała się być najlepsza. Pomyślałem, że konflikt powinien dotyczyć walki o wpływy pomiędzy klasami wyższymi. Początkowy pomysł był taki, że Brytyjczycy zaatakują, jeśli wewnętrzny konflikt pozostanie nierozstrzygnięty. Brytyjskie zwycięstwo oznaczałoby przegraną wszystkich graczy. Sądziłem, że taki mechanizm pozwoli ukazać w grze ostrożne ruchy wszystkich frakcji, pragnących za wszelką cenę uniknąć otwartego konfliktu zbrojnego. Brytyjczycy z pewnością interweniowaliby w obliczu groźby wybuchu wojny domowej. Wojna domowa mogła wybuchnąć na skutek walki o władzę – to było dla mnie oczywiste. Niestety, ten początkowy projekt gry nie działał, nie był on również zbyt oryginalny. Dałem więc sobie spokój z dalszymi pracami nad grą.

Po moim powrocie do Europy i przeprowadzeniu się do Berlina, nawiązałem kontakt z wieloma twórcami gier. zacząłem testować moje i ich prototypy gier na prywatnych sesjach. Podczas jednej z takich sesji (gdym grałem w inną grę) przyszła mi do głowy przełomowa myśl: gracze nie powinni mieć przyporządkowanych obszarów na planszy, lecz powinni starać się przewidzieć, która frakcja zwycięży – tak, jak to jest w obecnych zasadach gry. Następnie wpadłem na pomysł podzielenia Syjamu na 8 prowincji i wprowadziłem 8 akcji, co wydawało mi się sensowne. Początkowo, Malajowie, Lao i Rama mieli swoje indywidualne rodzaje akcji. Bardziej eleganckie było jednak uproszczenie tych różnic w postaci odrębnych kart „Rama”, „Malai” i „Lao”. Ponieważ miałem 8 prowincji (każda ze starciem o kontrolę) i 8 akcji, uznałem, że rozegranie 8 akcji powinno być wystarczające dla rozstrzygnięcia jednej rozgrywki. Pozwoliło to zredukować „chaos” w grze i uczynić ją bardzo analityczną. Generalnie, pierwszy prototyp drugiej generacji był bardzo podobny do gry, którą teraz trzymasz w swoich rękach. Jednakże, gra czteroosobowa nie była początkowo rozgrywana w parach. Jednym z krytycznych problemów w grze dla 4 osób było to, że przy 4 graczach i tylko 3 frakcjach gra zbyt często kończyła się remisem. Kolejnym zaś problemem było to, że indywidualny gracz miał zbyt małą kontrolę nad przebiegiem gry. Ponieważ jestem fanem gier partnerskich, wprowadzenie specjalnych zasad dla rozgrywki czteroosobowej było logiczną zmianą, która ulepszyła grę. (Przy okazji: Niektórzy gracze wolą grać grę partnerską z otwartą komunikacją. Nie jestem fanem tego wariantu, ale jeżeli gracze chcą tak grać, mogą wybrać zasadę opcjonalną). Ostatni szlif został wykonany z pomocą Richarda Stubenvoll: kilka ostrych krawędzi zostało wygładzonych, granice prowincji zostały przesunięte tak, aby lepiej odpowiadały granicom XIX-wiecznego Syjamu, ponadto tytuł gry został zmieniony na bardziej historycznie adekwatny.

Trzy wybrane frakcje nie były nigdy zmienione od początkowego pomysłu na grę. Na południu Syjamu było islamskie władztwo

Kedah. Nawet dzisiaj, na południu Tajlandii istnieją podziały pomiędzy muzułmanami i buddystami. Zatem frakcja ta była oczywistym wyborem. Początkowo rozważałem Birmańczyków jako drugą frakcję, ale w tym okresie nie było wpływów birmańskich w Syjamie. Co więcej, konflikty z Birmańczykami miały zawsze charakter zewnętrzny i zbrojny, który nie pasował do politycznego charakteru gry. Część dzisiejszego Laosu była jednak wówczas częścią Syjamu, a Laotańczycy nie zawsze byli z tego powodu szczęśliwi. Tak więc, wybrałem Lao. (Nawiasem mówiąc ostateczna plansza gry prawidłowo pokazuje ojczystą prowincję Lao. W wersjach prototypowych, prowincja ojczysta Lao była znacznie przesunięta na zachód. Było to spowodowane faktem, że początkowo każda frakcja miała dwie prowincje ojczyste. Zostało to później zmienione na tylko jedną prowincję ojczystą, aby uelastyczyć grę). Wybór trzeciej frakcji również był oczywisty: stronictwo królewskie, tj. Rama. Jest to najważniejsza z frakcji, zgodnie z faktami historycznymi. W początkowym okresie projektowania gry, rola tej frakcji została uwypuklona poprzez sztywne ustalenie kolejności starcia o prowincję Ayuthaya na ósme (ostatnie) starcie. Również to zostało następnie zmienione w celu uczynienia gry bardziej otwartą.

Interesujący może się wydawać fakt, iż intuicja, poparta pewnym wnioskowaniem, zdolna była uchwycić prawdę historyczną. Dopiero podczas prac nad ostatecznym wyglądem grafiki udało mi się dotrzeć do XIX godła Syjamu. Zawiera ono wybrane 3 frakcje – trzy grupy etniczne tworzące Syjam. Muszę jednak dodać, że historycznie Malajowie powinni być oznaczeni na różowo a nie na niebiesko. Ze względu na psychologię kolorów oraz lepsze zróżnicowanie wzrokowe, użyto jednak niebieskiego. Mam nadzieję, że wybaczycie nam tą drobną niezgodność.

Tajowie są znani ze swojego powiedzenia „Mai pen Lai!” („To nie ma znaczenia!”) – w tym powiedzeniu zawiera się ich bardzo wyluzowane podejście do trudności życiowych. Takie wyluzowane podejście

będzie Wam pomocne również podczas rozgrywki w Króla Syjamu. Cała sztuka polega na tym, aby wiedzieć, którą prowincję należy poddać, a którą należy bronić za wszelką cenę. Pamiętaj również, że nie będziesz w stanie utrzymać największych wpływów we wszystkich frakcjach. Prędej czy później będziesz się musiał(a) zdecydować na zbieranie pionków tylko wybranej frakcji. Karta „Maharacha” jest bardzo często niedoceniana, mimo iż jest dość potężnym narzędziem. Zamieniając kolejność starć, starcie korzystniejsze dla Ciebie może być rozstrzygnięte wcześniej (możliwe będzie, dajmy na to, dobre wykorzystanie karty „Rama” zaraz po tym). Ale karta „Maharacha” pozwala również „zamrozić” prowincję zawierającą dużo kłopotliwych pionków (tj. należących do frakcji niefaworyzowanej przez Ciebie). Należy też pamiętać, że liczba pionków jest ograniczona. Jest to klucz do zwycięstwa przede wszystkim w grze czteroosobowej. Z chwilą osiągnięcia przewagi 2-pionków w danej frakcji, Twoja kontrola nad nią jest raczej pewna. W takim przypadku, zazwyczaj nie ma potrzeby dalszego gromadzenia pionków tej frakcji. Lepszym rozwiązaniem jest zbieranie pionków innej frakcji, zarówno w celu wywarcia presji na przeciwników, jak i otwarcia alternatywnej drogi do zwycięstwa w grze. Oczywiście, mądrze jest nie marnować swoich akcji zbyt wcześnie, zwłaszcza jeżeli kontrolowana przez Ciebie frakcja jest bliska zwycięstwa.

W tym duchu: Mai pen Lai!

Peer Sylvester, Berlin

AUTOR: Peer Sylvester.
GRAFIKA OKŁADKI PUDELKA: Andreas Töpfer.
TYPOGRAFIA „TAJSKIEJ CZCIONKI“: Andreas Töpfer.
POZOSTAŁA GRAFIKA: Richard Stubenvoll.
BADANIA HISTORYCZNE: Peer Sylvester, Richard Stubenvoll.
KONSULTACJA ARTYSTYCZNA: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer
TLUMACZENIE: Waldemar Gumienny, Monika Gumienny.
TESTERZY: Bernd Eisenstein, Christian Daus, Dominic Goh, Günter Cornett, Erhard Portner, Lea Sylvester, Antje Held, Jörn Willhöft, Fraziska Gilbert, Anne Groß, Josef Gundel, Michael Benkendorf, Ralf Viereck, Richard Stubenvoll, Stefan Stubenvoll.
- Serdecznie podziękowania dla Was wszystkich!