

SIAM

Un jeu de Didier Dhorbait
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 défiant 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 au choix à coller sur les pièces en bois (7 autocollants Rhinocéros, 7 autocollants Éléphant, 4 autocollants Rocher), les règles de jeu.

BUT DU JEU

Être le premier à sortir un Rocher à l'extérieur 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.



1

Les Éléphants, 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 surlignées 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 coups.

Deux cas peuvent se présenter :

- la case est libre et dans ce cas 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, ce coup 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, ce coup compte comme un tour de jeu. L'animal sorti pourra être réutilisé et revenir sur le plateau à tout moment.

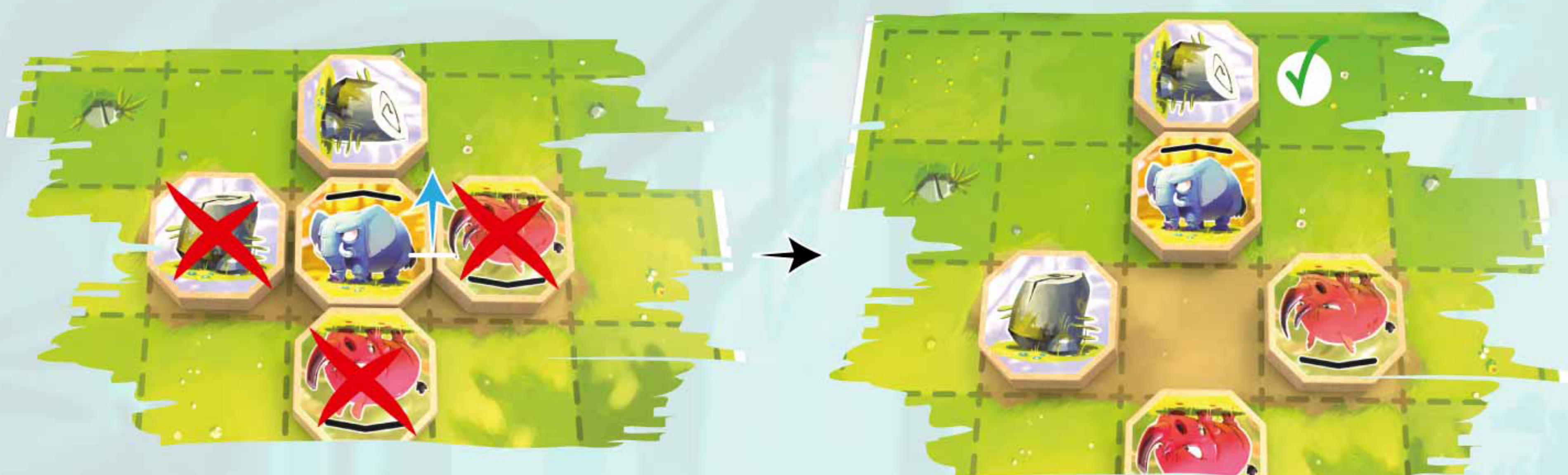


2

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 :

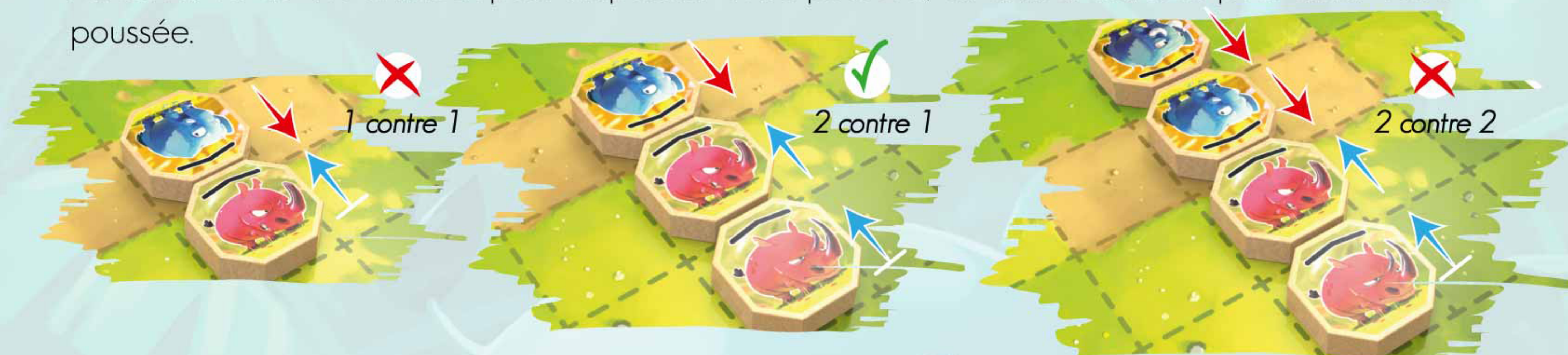
A. Vous ne pouvez pousser que dans la direction indiquée par le chevron noir.



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 animaux trois rochers.



C. Un animal ne peut pousser un autre animal qui lui fait face (*peu importe à qui appartient l'animal*) : ils se neutralisent. 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 s'ils ne lui font pas face.



E. Vous pouvez pousser en entrant une pièce sur le plateau.



F. Pour résoudre des situations de poussée plus compliquées, il suffit de regarder les animaux qui ont le même sens de poussée et de les déduire de ceux qui leur font opposition. Ensuite il faut voir si ceux qui restent sont en nombre suffisant pour pousser des rochers.



L'Éléphant de gauche et le Rhinocéros (dans le même sens) cumulent leur force pour pousser ; un Éléphant leur fait face : sa force annule celle du Rhinocéros. Il reste donc l'Éléphant de gauche pour pousser le rocher.

L'Éléphant de gauche et le Rhinocéros (dans le même sens) cumulent leur force pour pousser ; un Éléphant leur fait face : sa force annule celle du Rhinocéros. Il ne reste donc plus que l'Éléphant de gauche pour pousser les deux rochers, ce qui n'est pas possible.

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 arrive à sortir un Rocher 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.

