SIAM

Ferti

www.ferti-games.com

AUTHOR : DIDIER DHORBAIT

SIAM

MATERIEL :

- Un plateau de jeu en bois
- 5 éléphants
- 5 rhinocéros
- 3 blocs de rochers
- 5 feutrines à appliquer sous le plateau, 1 au centre et 1 sous chaque angle
- La règle de jeu

Nous sommes au Royaume de SIAM, jadis véritable paradis terrestre, terre d'immensité ou éléphants et rhinocéros vivaient en paix depuis des siècles. Un jour la terre se mit à trembler et SIAM fut alors réduite à trois régions entourées de gigantesques montagnes. Depuis éléphants et rhinocéros n'ont plus assez d'espace pour vivre ; ces deux espèces d'une force incroyable vont alors se livrer à une lutte sans merci pour régner sans partage sur deux territoires ...

BUT DU JEU

Après avoir choisi votre animal, être le premier à sortir une région montagneuse (bloc de rochers) à l'extérieur du plateau.

COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit son animal. Les joueurs joueront à tour de rôle
Au début du jeu les animaux sont disposés à l'extérieur du plateau et les 3 blocs de rochers au centre du plateau (fig.1).
Les éléphants blancs, animaux sacrés dans le royaume de SIAM commenceront à jouer.
Les joueurs ne pourront 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 disposés sur une case extérieure
- Se déplacer en poussant d'autres pièces disposées 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 à la fig.2.
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 un 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'importe pas sur la direction de votre déplacement.
Tout en vous 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, ce coup compte comme un tour de jeu

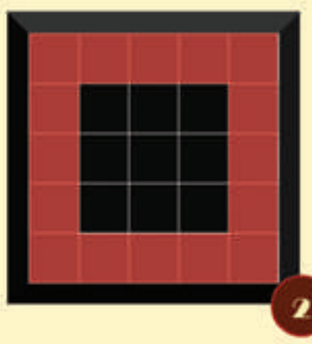
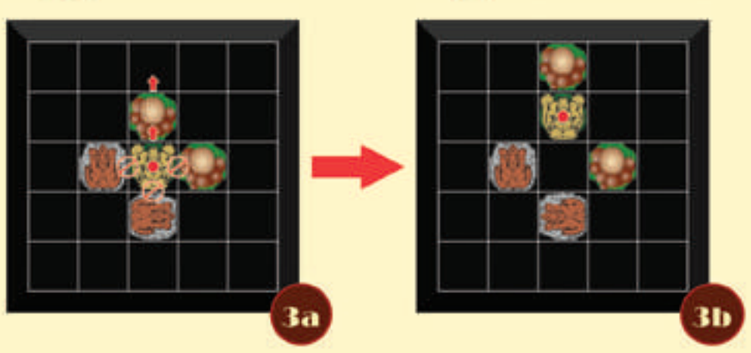
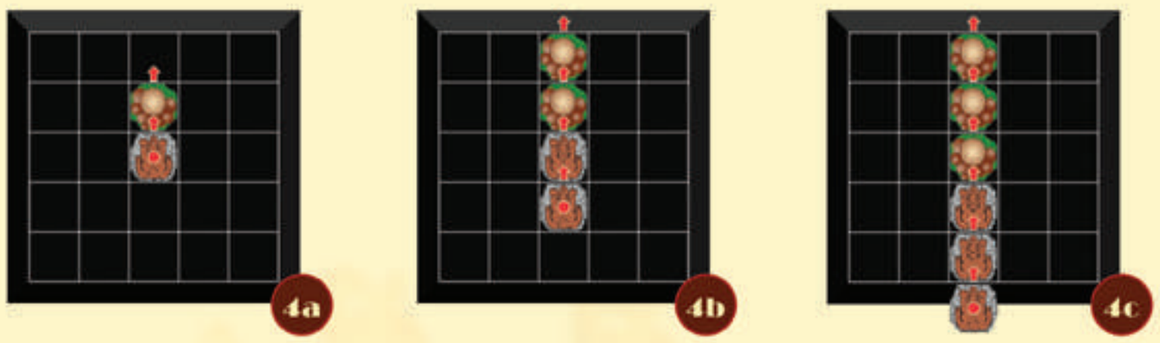
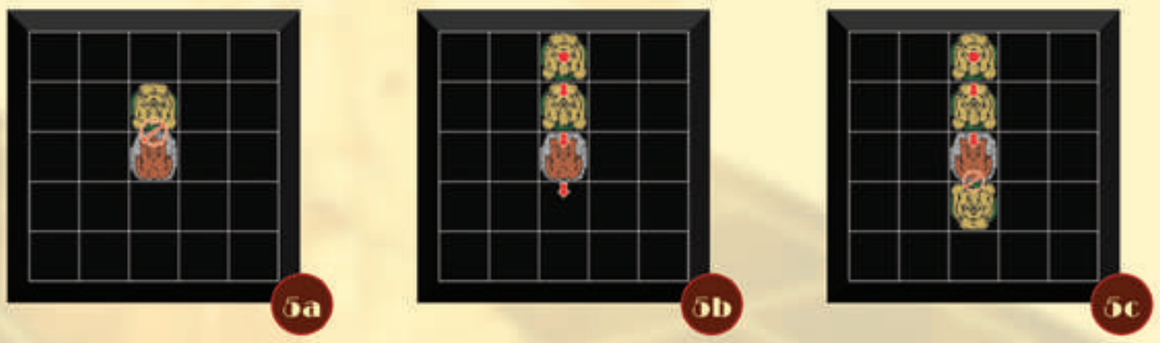
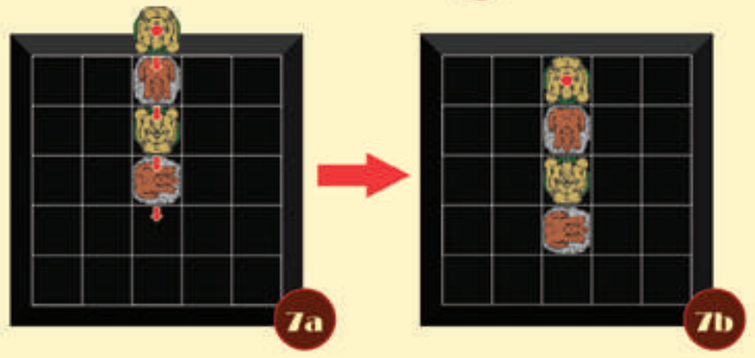
Sortir un de ses animaux disposé sur une case extérieure

Vous pouvez sortir du plateau et à tout moment un de vos animaux disposé sur une case extérieure (cases surlignées en rouge à la fig.2), ce coup compte comme un tour de jeu.
L'animal sorti pourra être réutilisé et revenir sur le plateau à tout moment

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

Lorsque la case ou vous voulez vous rendre est occupée par une pièce (éléphant, rhinocéros ou rochers), vous pouvez sous certaines conditions effectuer une poussée :

- vous ne pouvez pousser que dans une seule direction : vers l'avant de votre animal. (fig. 3a, 3b)
- un animal peut pousser un rocher, deux animaux orientés dans la bonne direction peuvent pousser deux rochers, et trois animaux orientés dans la bonne direction animaux trois rochers. (fig 4a, 4b, 4c)
- un animal ne peut pousser un autre animal qui lui fait face (peu importe à qui appartient l'animal). En effet, rhinos 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. (fig. 5a, 5b, 5c)
- un animal peut pousser autant d'animaux que possible si ceux-ci ne sont pas orientés dans la direction opposée. (fig. 6a, 6b)
- Vous pouvez pousser en entrant une pièce sur le plateau. (fig 7a, 7b)
- Pour résoudre des situations de poussée plus compliquées, il suffit de regarder les animaux qui se neutralisent et de voir si ceux qui restent sont en nombre suffisant pour pousser des rochers. (fig. 8a, 8b, 8c))
- Lorsqu'un rocher est expulsé 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. (fig. 9a, 9b, 9c)
- Un animal expulsé hors du plateau n'est pas éliminé : il est récupéré et peut être jouer à tout moment.
- Pendant une poussée, aucun animal ne peut changer d'orientation

VARIANTES :

- Aucun des 2 joueurs ne pourra jouer un de ses animaux sur les cases indiquées par une croix à la fig. 10 lors de leurs deux premiers coups.
- Vous pouvez limiter à une fois par joueur la sortie d'un animal disposé sur une case extérieure. (fig.2)