

## Règles du jeu de Siam.

Les règles du jeu sont tirés de ce document: [http://regle.jeuxsoc.fr/siam\\_\\_rg.pdf](http://regle.jeuxsoc.fr/siam__rg.pdf)

Les phrases et figures illustratives sont recopiées en tout ou partie de ce document.

Quelques phrases sont modifiées pour apporter plus des précisions sur des cas potentiellement ambiguës.

Au début du jeu les animaux sont disposés à l'extérieur du plateau et les blocs de rochers au centre du plateau (fig. 1). Les éléphants commencent à jouer.

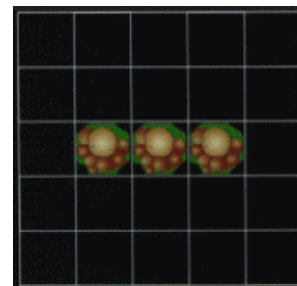


Fig.1 Plateau Initial

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 :

1. Entrer un de ses animaux sur une case vide du plateau
2. Se déplacer sur une case libre en changeant potentiellement d'orientation
3. Changer l'orientation de son animal sans changer de case
4. Sortir un de ses animaux disposés sur une case du bord du plateau
5. Se déplacer ou faire entrer un de ses animaux en poussant d'autres pièces disposées sur le plateau

### 1. 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*).

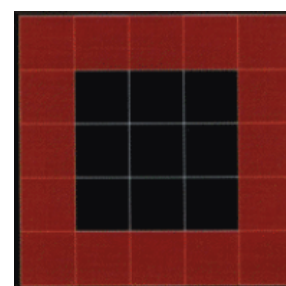


Fig. 2 Cases du bord du plateau

### 2. 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

### 3. 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.

### 4. Sortir un de ses animaux disposé sur une case du bord du plateau

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.

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

Lorsque la case où 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).



Fig. 3a



Fig. 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 peuvent pousser trois rochers (fig. 4a,b,c)

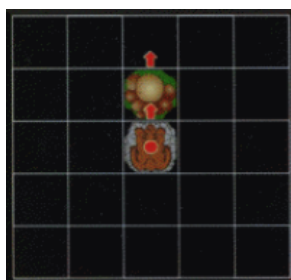


Fig. 4a

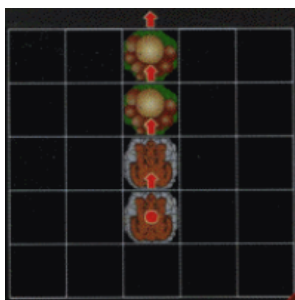


Fig. 4b

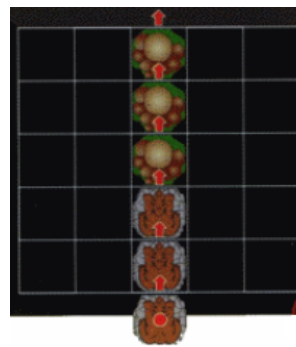


Fig. 4c

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.

Un animal peut pousser autant d'animaux que possible si ceux-ci ne sont pas orientés dans la direction opposée.

Vous pouvez pousser en entrant une pièce sur le plateau à condition que vous entriez sur une case suivant un mouvement fictif possible dans la bonne orientation. (fig 5a,b).

ex. Une pièce entrant sur le coin inférieur gauche pourra pousser sur la droite ou en haut, mais pas en bas ni sur la gauche. Une pièce entrant sur le milieu bas du plateau pourra pousser en direction haute uniquement. Et ainsi de suite de manière symétrique pour toutes les cases du bord du plateau.

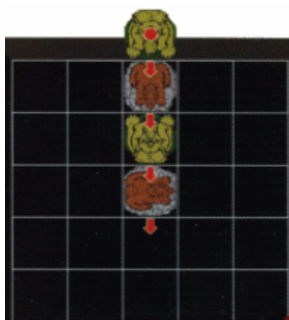


Fig. 5a



Fig. 5b

Pour résoudre des situations de poussée plus compliquées, il suffit de regarder les animaux qui se neutralisent tout au long de la direction de poussée et de voir si ceux qui restent sont en nombre suffisant pour pousser des rochers.

Lorsqu'un rocher est expulsé la partie est terminée mais attention le gagnant est le joueur ayant participé à la poussée qui est le plus proche du rocher et dans le même sens de poussée (fig. 6).

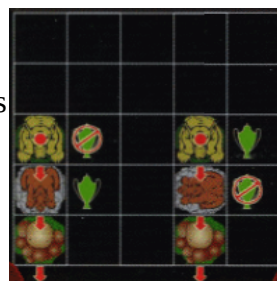


Fig. 6

Un animal expulsé hors du plateau n'est pas éliminé ; il est récupéré et peut être joué à tout moment.

Pendant une poussée, aucun animal ne peut changer d'orientation.