

## REGOLAMENTO

*KING OF*  
**SIAM**

PER 2 - 4 GIOCATORI DAI 12 ANNI IN SU  
BY PEER SYLVESTER



*Siam, 1874. Il Re del Siam, Rama V Phra Maha Chulalongkorn, è favorevole alle idee europee e vuole modernizzare il paese. Tuttavia, le sue prime riforme trovano una resistenza aperta da parte dell'alta nobiltà. Presto, una seria lotta di potere sfocia tra i Monarchi, il Lao dal Siam del Nord, e il Malay del Siam del Sud.*

*Durante tali sommosse, il Siam è l'obiettivo dei grandi poteri Europei, Gran Bretagna e Francia, che entrambi cercano di ridurre il Siam ad una colonia dei loro imperi.*

*E' ovvio che tutte le fazioni in lotta, che mantengono la libertà e la libera espressione del loro dissenso nel paese, entrano in conflitto, e ne scaturisce un continuo tiro alla fune. Nei confronti dell'Europa il Siam deve preservare la sua apparenza di tranquillità, a scapito di tutti i tumulti che stanno avvenendo. Il motto del Siam, "L'unità porta alla felicità", è pericolosamente vero per essere solo un detto.*

## 1 Componenti

-  1 mappa
-  54 “seguaci” (18 gialli, 18 rossi e 18 blu)
-  1 mazzo di carte, che comprende:
  - 4 gruppi di carte azione (8 carte ognuno);
  - 4 carte di aiuto per i giocatori
-  1 foglio di segnalini con:



8 marcatori  
controllo “Rama”  
(gialli)



8 marcatori  
controllo “Lao”  
(rossi)



8 marcatori  
controllo “Malay”  
(blu)



4 marcatori  
controllo  
“Gran Bretagna”



4 marcatori  
controllo “Re”



8 tessere  
provincia

## 2 Concetti Base

-  KING OF SIAM è un gioco per 2–4 partecipanti. Nelle partite con 2 o 3 giocatori, ognuno gioca contro gli altri. Nelle partite con 4 giocatori i partecipanti si dividono in due squadre, e i componenti della stessa squadra si dovranno sedere uno di fronte all’altro.
-  Usando le carte azione i giocatori tenteranno di dare ad una delle tre fazioni (Rama, Lao e Malay) il controllo del Siam. Allo stesso tempo, cercheranno di incrementare la loro influenza nella fazione vincente.
-  Al termine della partita, il giocatore con l’influenza maggiore nella fazione vincitrice, vincerà a sua volta la partita. Nelle partite con 4 giocatori, i due compagni di squadra condivideranno la vittoria.
-  Fate attenzione! Il Siam potrebbe anche diventare una colonia Inglese. In questo caso, le condizioni di vittoria saranno diverse.
-  Una partita con 2 giocatori richiede circa 30 minuti di gioco, una con 3 giocatori richiede 45 minuti, mentre in quattro giocatori sarà necessaria circa un’ora di gioco.

## 3 Preparazione

-  Nelle partite con 2 giocatori dovrete rimuovere dal gioco 2 seguaci di ogni colore.
-  Ogni giocatore riceve un gruppo di carte azione, composto da 8 carte.
-  Ogni giocatore pesca una carta aiuto a caso. Nell’angolo in alto a sinistra di tale carta sono raffigurati due seguaci. Ognuno prenderà i seguaci indicati sulla propria carta e li piazzerà di fronte a sé, visibili a tutti. **NOTA:** la carta aiuto n° 4 deve essere usata solo nelle partite con 4 giocatori; chi la pesca riceverà un numero di seguaci uguali al suo avversario di sinistra.
-  La mappa presenta il Siam e le sue 8 province. Ognuna delle 3 fazioni ha una provincia come **patria**. La patria di una fazione è contrassegnata da un’immagine di due seguaci (cubetti) nel colore di quella fazione.
-  In ogni provincia sono piazzati quattro seguaci, come segue:
  - Nella patria sono piazzati 2 seguaci del colore corrispondente e 2 seguaci a caso;
  - In ogni altra provincia sono piazzati 4 seguaci a caso.
-  I restanti seguaci sono sistemati in una riserva comune, sullo stemma del Siam (nell’angolo in basso a destra sulla mappa).
-  Le 8 tessere provincia sono piazzate in un ordine casuale, una per ogni riquadro numerato da “1” a “8”. Queste tessere sono piazzate scoperte, cioè con il nome della provincia visibile.

## 4 La Partita

-  Ogni partita è divisa in 8 lotte di potere. In ognuna di esse le fazioni combatteranno per il controllo della provincia. Le lotte di potere vengono risolte nell’ordine con il quale sono state piazzate le tessere provincia: quindi, la prima lotta di potere che si risolverà sarà per la provincia nel riquadro “1”; quella successiva sarà per la provincia nel riquadro “2”, ecc.
-  I giocatori eseguono i loro turni. Il primo giocatore della partita sarà quello con il valore maggiore sulla sua carta aiuto, poi la sequenza di gioco prosegue in senso orario attorno al tavolo. Nel suo turno, un giocatore deve scegliere se giocare **UNA** carta azione (vedere la sezione 5) oppure passare.

 Un giocatore che nel suo turno precedente era passato, può rientrare in gioco quando sarà ancora il suo turno. Un giocatore non è mai obbligato a giocare una carta azione (può anche passare ogni volta). Sempre che abbia in mano ancora delle carte azione, un giocatore non è mai obbligato a passare.

 Quando tutti i giocatori hanno passato in sequenza, la lotta di potere termina e si dovrà risolvere la provincia contestata, per vedere quale fazione ne ha guadagnato il controllo (vedere la sezione 6).

 Quando una lotta di potere è stata risolta, il nuovo primo giocatore sarà l'avversario seduto alla sinistra del giocatore che è passato per ultimo.

 Dopo aver eseguito l'azione, il giocatore deve prendere uno qualsiasi dei seguaci da una qualsiasi delle province. Piazza tale seguace di fronte a sé, e in questo modo incrementa la sua influenza nella fazione alla quale appartiene il seguace rimosso. Il seguace deve comunque essere preso, anche se l'azione è illegale (parzialmente o completamente).

 Le carte azione usate non vengono più riprese in mano. Quindi, un giocatore può usare un massimo di 8 carte azione per partita.

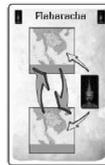
 **IMPORTANTE:** l'ultima carta azione della **partita** può essere giocata solo se mediante questa il giocatore (oppure il suo compagno) riesce a vincere.

	Alfred	Benjamin	Charles
1.	passa	passa	azione
2.	passa	azione	<b>passa</b>
3.	<b>passa</b>	<b>passa = fine</b>	

***Esempio:** la tabella presenta una lotta di potere generica. Quando tutti e tre i giocatori hanno passato **in sequenza**, la lotta di potere è completata e viene determinata la fazione che controlla la provincia contestata. Benjamin è stato l'ultimo giocatore a passare, quindi il nuovo primo giocatore per la prossima lotta di potere sarà Charles.*

***Esempio:** in una partita con 3 giocatori, possono essere usate tutte le carte azione, tranne una. Questa ultima carta azione (cioè, la ventiquattresima carta) è in mano ad Alfred. Egli potrà giocarla solo se con essa riuscirà a vincere la partita.*

 Le carte azioni in dettaglio:



**Maharacha** (“Re” nel linguaggio Thai). Il giocatore cambia l'ordine di risoluzione delle lotte di potere, scambiando due tessere provincia scoperte. Su una di queste deve piazzare il marcatore “Re”. **NOTA:** una tessera che contiene già un marcatore “Re” non può più essere scambiata.



**Khon Thai** (“Popolo Libero”). Il giocatore sposta un seguace di ogni fazione dalla riserva comune in una provincia (**NOTA:** ne nella scorta comune una fazione non ha più seguaci, non ne verrà spostato nessuno di tale fazione). Seguaci di diverse fazioni possono essere piazzati in province diverse – questa carta azione è presente due volte in ogni mazzo.



**1 vs 1.** Il giocatore scambia 1 seguace in una provincia con 1 seguace in un'altra provincia. Le due province **non devono essere adiacenti**. E' permesso scambiare due seguaci dello stesso colore.

## 5 Le Azioni

 Se un giocatore decide di usare una carta azione, piazza sul tavolo scoperta **UNA** delle sue carte, sopra quelle che aveva giocato precedentemente, in modo che solo l'ultima sia visibile.

 L'azione indicata sulla carta azione giocata **deve sempre** essere eseguita. **ECCEZIONE:** è permesso giocare una carta azione che potrebbe essere parzialmente o totalmente illegale. In questo caso, l'azione della carta verrebbe eseguita nel modo più lecito possibile.

 Notate che la carta azione giocata potrebbe influenzare qualsiasi provincia. Tuttavia, non è permesso aggiungere dei seguaci in una provincia che è già controllata da una fazione o dalla Gran Bretagna.



**2 vs 1.** Il giocatore scambia 2 seguaci in una provincia con 1 seguace in un'altra provincia. Le due province **devono essere adiacenti**. E' permesso scambiare seguaci dello stesso colore.

**IMPORTANTE:** se due carte azione "1 vs 1" vengono giocate una dopo l'altra, non è permesso usare la seconda per riportare la situazione dei seguaci a come era prima che fosse giocata la carta precedente; quindi, un giocatore non può scambiare tra di loro dei seguaci delle stesse fazioni e tra le stesse province considerate con la carta precedente. La stessa cosa è vera per le due carte azione "2 vs 1", quando vengono giocate una dopo l'altra.



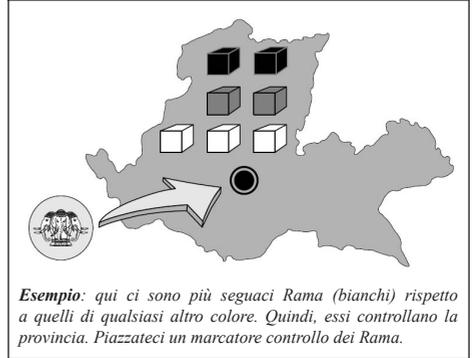
**Rama.** Il giocatore prende 2 seguaci Rama dalla scorta comune e li piazza in una o due province. Può scegliere solo le province che sono **adiacenti** ad una già controllata dai Rama o **adiacenti** alla patria dei Rama. Nel secondo caso, la patria dei Rama non può essere controllata da un'altra fazione, nemmeno dalla Gran Bretagna.



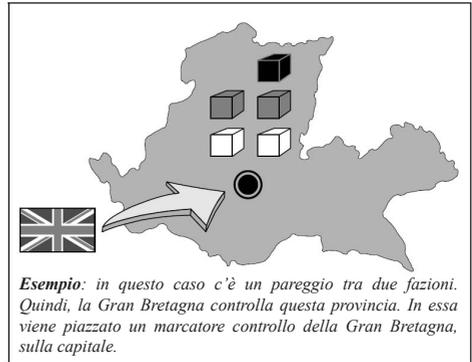
**Lao & Malai.** Agisce come la carta Rama, ma per Lao & Malai.



In entrambi i casi, tutti i seguaci nella provincia sono spostati nella riserva comune. Poi, la tessera provincia viene coperta e la lotta di potere completata.



*Esempio: qui ci sono più seguaci Rama (bianchi) rispetto a quelli di qualsiasi altro colore. Quindi, essi controllano la provincia. Piazzateci un marcatore controllo dei Rama.*



*Esempio: in questo caso c'è un pareggio tra due fazioni. Quindi, la Gran Bretagna controlla questa provincia. In essa viene piazzato un marcatore controllo della Gran Bretagna, sulla capitale.*

## 6 Risolvere una Lotta di Potere



Quando tutti i giocatori hanno passato in sequenza, viene risolta la provincia contestata, per vedere quale fazione ne guadagna il controllo.



La provincia contestata è quella la cui tessera provincia si trova in quel momento scoperta nel riquadro con il numero minore.



La fazione con più seguaci nella provincia ne guadagna il controllo. Uno dei suoi marcatori controllo dovrà essere piazzato in quella provincia.



Se tra due o più fazioni c'è un pareggio, allora sarà la Gran Bretagna a prenderne il controllo. Questo è vero anche se in quella provincia non ci fossero seguaci di nessuna fazione. Perciò, nella provincia verrà piazzato un marcatore controllo della Gran Bretagna.

## 7 Vincere la Partita

### Quale Fazione Regna nel Siam ?



La partita termina immediatamente quando la Gran Bretagna controlla quattro province. Il Siam è considerato una colonia inglese. **NOTA:** il domino inglese del Siam è un avvenimento molto raro.



Se il Siam non diventa una colonia inglese, allora la partita termina quando sono state risolte 8 lotte di potere. In questo caso il Siam è regnato dalla fazione che controlla più province. Se più fazioni sono alla pari, la fazione vincitrice è, tra quelle alla pari, quella che è stata l'ultima a guadagnare il controllo di una provincia.

**Esempio:** i marcatori controllo sono nell'ordine con cui le varie fazioni hanno preso il controllo delle province. Come si può vedere, sia Lao (grigio), sia Rama (bianco) controllano ognuno tre province. Dato che Rama è stata l'ultima fazione a guadagnare il controllo di una provincia, sarà quella che governerà il Siam.

**Esempio:** dopo la risoluzione della lotta di potere 6, la Gran Bretagna controlla 4 province. La partita termina immediatamente e il Siam diventa una colonia inglese.

**Esempio:** sono i Lao a regnare nel Siam, mentre i Rama sono al secondo posto. Alfred e Benjamin hanno il maggior numero di seguaci Lao, ma sono alla pari. Dato che Alfred ha più seguaci Rama (che sono al secondo posto come regnanti), sarà lui il vincitore della partita.

**Chi Vince la Partita ?**

Se il Siam è una colonia inglese, il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di gruppi di seguaci completi (un gruppo di seguaci completo è formato da un seguace di ogni colore – uno blu, uno rosso e uno giallo). Se c'è un pareggio, tra quelli alla pari **vincerà il giocatore che ha usato per ultimo una carta azione.**

**NOTA:** in una partita con 4 giocatori, le condizioni di vittoria cambiano leggermente, come descritto nella sezione 8.

Se il Siam **non** è una colonia inglese, il vincitore è il giocatore che ha raccolto più seguaci della fazione vincitrice. In caso di pareggio, la vittoria va al giocatore, tra quelli alla pari, che ha raccolto più seguaci della fazione al secondo posto. Se c'è ancora parità, tra quelli alla pari **PERDERA' il giocatore che ha usato l'ultima carta azione.**

**8 Partite con 4 Giocatori**

- In una partita con 4 giocatori, i due che si siedono uno di fronte all'altro saranno compagni di squadra. Non è permessa nessuna comunicazione tra i giocatori (anche se sono i componenti della stessa squadra). I giocatori non possono scoprire agli avversari le loro carte azione. Ogni giocatore tiene i propri seguaci.
- Il vincitore è determinato in accordo alle regole standard. Quando un giocatore vince la partita, il suo compagno di squadra ne condividerà la vittoria. **ECCEZIONE:** se il Siam è diventato una colonia inglese, per il conteggio dei gruppi di seguaci completi, le squadre combinano i loro seguaci. Se c'è un pareggio, **vince la squadra il cui giocatore ha usato l'ultima carta azione.**

**Esempio:** il Siam diventa una colonia inglese. Alfred e Benjamin hanno raccolto un gruppo completo di seguaci, mentre Charles ha raccolto due gruppi completi di seguaci. Quindi è lui che vince la partita.

**Esempio:** in una partita con 4 giocatori, il Siam è diventato una colonia inglese. Alfred e Alice hanno tra tutti e due 7 seguaci blu, 3 rossi e 6 gialli. Questi formano 3 gruppi completi di seguaci. Benjamin e Bertha hanno 4 gruppi completi di seguaci, e quindi sono loro i vincitori della partita.

**Esempio:** il Siam è regnato dai Rama. Alfred ha 4 seguaci gialli, Alice ne ha 3, Benjamin ne ha 5, e Bertha ne ha 1. Quindi, il vincitore è Benjamin, che condivide la vittoria con Bertha.

## Note del Disegnatore

Douglas Adams una volta scrisse: “Quello che può succedere, succederà”. Certamente, il detto è valido anche per KING OF SIAM: lo trovo irresistibile.

Tutto iniziò alla fine del 2003, quando andai in Siam, quella che oggi è chiamato Thailandia. Ho lavorato lì per oltre un anno come insegnante, e volevo imparare molto sulla storia del Siam. Ma non era facile, perché le scuole internazionali dove lavoravo non insegnavano la storia Thai e asiatica, ma solo quella europea. Tuttavia, le informazioni che ero riuscito ad acquisire mi aveva affascinato. In special modo, era intrigante il fatto che il Siam fosse riuscito ad evitare che l'Europa lo colonizzasse. Dall'inizio del ventesimo secolo tutto il sud-est asiatico era colonizzato, tranne il Siam. Come poteva essere successo ?

L'idea di questo gioco è nata così. Come potevo pensare ad un gioco dove le diverse fazioni combattono per il dominio del Siam, ma ogni giocatore deve pensare ad impedire la colonizzazione inglese ? Dato che in Siam non c'è mai stata una guerra civile riconosciuta, il miglior adattamento per il gioco sembrava doversi basare sul controllo politico delle aree. Ho pensato che il conflitto poteva essere influenzato dall'alta nobiltà. La prima idea era che la Gran Bretagna potesse invadere il Siam se una lotta di potere interna fosse finita alla pari. In caso di vittoria inglese, tutti i giocatori avrebbero perso. Credevo che questo meccanismo potesse simulare le caute manovre delle fazioni, che cercavano di evitare il conflitto a tutti i costi. Gli inglesi sarebbero intervenuti solo se una guerra civile avesse diviso il regno. La guerra civile poteva essere il risultato di una mancanza di potere – che a me sembrava logico. Sfortunatamente, questo disegno iniziale del gioco non funzionava bene e non era molto originale. Quindi, l'ho lasciato da parte.

Dopo il mio ritorno in Europa, a Berlino, mi sono messo in contatto con diversi disegnatori di giochi. Ho iniziato a provare i loro e i miei prototipi, in sessioni private. E' stata in una di queste sessioni (mentre provavo un altro gioco) che mi è arrivata l'idea: i giocatori non dovevano avere sulla mappa i loro pezzi, ma doveva pronosticare la fazione che avrebbe vinto – proprio come è scritto in questo regolamento. Poi, ho avuto l'idea di dividere il Siam in 8 province e di introdurre 8 azioni, cosa per me abbastanza plausibile. In origine, Malays, Lao e Rama avevano delle azioni speciali proprie. Però, era più elegante semplificarle nella forma di carte “Rama”, “Malai” e “Lao”. Dato che avevo a disposizione 8

province (ognuna con la propria lotta di potere) e 8 carte azione, decisi che queste 8 azioni dovevano essere sufficienti. Ciò avrebbe la “confusione” che c'era nelle partite, rendendo il gioco più rigoroso. Sostanzialmente, il primo prototipo della seconda generazione del gioco fu più vicino a quello che avevo in testa. Tuttavia, all'inizio le partite con 4 giocatori non funzionavano bene con le squadre. Un problema critico era che con 4 giocatori e 3 fazioni le partite terminavano molto frequentemente in un pareggio, mentre un'altra preoccupazione era dovuta al fatto che da solo il giocatore non aveva molto controllo della partita. Dato che sono un appassionato di giochi di squadra, l'introduzione delle regole per 4 giocatori per me era un cambiamento logico, e migliorava il gioco (a proposito: alcuni giocatori preferiscono giocare a squadre potendo anche comunicare con i propri soci. A me questo non piace molto, ma se i giocatori lo preferiscono, possono farlo anche in questo gioco. L'uso di informazioni segrete o codificate dovrebbe essere proibito, perché una comunicazione chiara viene capita da tutti. I giocatori possono dichiarare le carte che possiedono, ma non possono rivelarle pubblicamente). L'ultima raffinatezza l'ho data con l'aiuto di Richard Stubenvoll: un po' di lisciate ai bordi del progetto, un miglioramento portando l'ambientazione a quello che era il Siam del diciannovesimo secolo, e il gioco ha acquistato una superiore accuratezza storica.

Le 3 fazioni scelte non sono state più cambiate dall'idea iniziale del gioco: nel Siam del Sud c'era il reame islamico di Kedah. Ancora oggi nel Sud Thailandia esiste un po' di attrito tra i mussulmani e i buddisti. Quindi, questa fazione era una scelta obbligata. Come seconda fazione avevo pensato al Burmese, ma qui in quel periodo non ci fu mai una sua influenza. Inoltre, il conflitto con il Burmese era sempre stato di carattere esterno e militare, che non era adatto alla natura politica del gioco. Tuttavia, parte di quello che oggi è il Lao era del Siam; i laotiani non erano sempre felici di questo. Perciò, ho scelto il Lao (a proposito, la mappa finale del gioco presenta correttamente la patria del Lao. Nel prototipo, la sua patria era stata spostata più a ovest. Nella prima versione del gioco, questo ha permesso ai giocatori di dare due patrie ad ogni fazione. Poi, si è evoluto ad una sola patria per ogni fazione, perché dava maggior mobilità alle partite). Anche la terza fazione era ovvia: i Reali, cioè i Rama, che sono stati la fazione più importante a livello storico. Nella prima parte di disegno del gioco la loro importanza era riflessa dall'aver stabilito la lotta di potere per l'Ayutthaya come ottava ed ultima

situazione da risolvere. Anche questo è stato cambiato in modo da dare una maggiore flessibilità al gioco.

Potrebbe essere di interesse anche il fatto che l'intuizione e l'insediamento dovesse rispecchiare una certa di veridicità storica. Solo quando ho concluso lo schema grafico finale ho trovato lo stemma del Siam del diciannovesimo secolo. Questo presenta esattamente la scelta delle fazioni – quindi si può dire che esse sono i gruppi etnici che costituiscono il Siam. Voglio sottolineare il fatto che storicamente la parte malese dello stemma era rosa e non blu. Per migliorare la differenza tra i colori ho però preferito usare il blu. Spero possiate perdonare questa mia imprecisione.

Oggi la Thailandia è formata da oltre 40 province, e nel 1874 ce n'erano ancora di più. Per il gioco, ho preferito fondere molte di tali province. La mia scelta si è basata su quali province erano più importanti nel passato, ma anche quali di loro sono più conosciute oggi.

Il popolo Thai è famoso per il suo “Mai pen Lai!” (“Non importa, va bene lo stesso!”) – Questo detto riflette un adattamento alle difficoltà della vita. Tale tipo di atteggiamento potrebbe anche aiutarvi quando giocherete. Il trucco è quello di capire quale provincia si arrenderà, e quale non si arrenderà mai. Ricordate che non potete mantenere la maggioranza in tutte le fazioni. Presto o tardi dovrete decidere in quale fazione volete accumulare il vostro potere. La carta azione “Maharacha” viene spesso sottovalutata, ciò nonostante sia una carta potente. Scambiando l'ordine di due lotte di potere, quella che a voi è più favorevole potrebbe essere calcolata prima (in modo che possiate, ad esempio, fare subito dopo un buon uso della carta “Rama”). Ma la carta “Maharacha” vi permette di “congelare” una provincia che contiene dei seguaci fastidiosi (cioè, appartenenti ad una fazione che non vi è favorevole). Notate che il numero di seguaci è limitato. Specialmente nelle partite con quattro giocatori, questa è una delle chiavi per raggiungere la vittoria. Quando in una fazione avete ottenuto un vantaggio di due seguaci, la potrete controllare molto facilmente. A quel punto, non ci sarà più necessità di accumulare altri seguaci in tale fazione. Una buona idea sarebbe quella di iniziare ad accumulare seguaci in una nuova fazione, per pressare gli avversari e per aprirvi una seconda possibilità di vittoria. Naturalmente, non è saggio sprecare le vostre azioni troppo presto, specialmente quando la fazione a voi favorevole sembra quella più portata alla vittoria.

In questo spirito: Mai pen Lai!

Peer Sylvester, Berlino

**AUTORE:** Peer Sylvester

**GRAFICA DELLA COPERTINA:** Andreas Töpfer

**TYPO “THAI FONT”:** Andreas Töpfer

**ALTRA GRAFICA:** Richard Stubenvoll

**RICERCHE STORICHE:** Peer Sylvester, Richard Stubenvoll

**PROGETTO, TESTI, TRADUZIONE:** Richard Stubenvoll

**CORRETTORE DELLE BOZZE:** Bowen Simmons

**TRADUZIONE ITALIANA:** Maurizio Bignoli (Gylas)

**CONSIGLIERI GRAFICI:** Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer

**PLAYTESTER:** Bernd Eisenstein, Christian Daus, Dominic Goh, Günter Cornett, Erhard Portner, Lea Sylvester, Antje Held, Jörn Willhöft, Franziska Gilbert, Anne Groß, Josef Gundel, Michael Benkendorf, Ralf Viereck, Richard Stubenvoll, Stefan Stubenvoll

- Un grazie a tutti !

© 2007. All rights by Peer Sylvester and Histogame.

*Se avete domande o suggerimenti sul gioco, contattateci a:*

<http://www.histogame.de>