

L IBRO DE REGLAS

KING OF SIAM

DE 2 A 4 JUGADORES A PARTIR DE 12 AÑOS

BY PEER SYLVESTER

TRADUCCIÓN: MOISÉS GARCÍA (afrikaner)



Siam, 1874. El rey de Siam, Rama V Phra Maha Chulalongkorn, es muy abierto a las ideas Europeas y quiere modernizar el país. Sin embargo, sus reformas iniciales encuentran una gran resistencia de la alta nobleza. Pronto, una seria lucha de poder estalla entre los Monárquicos, los Lao del Norte de Siam, y los Malayos del Sur de Siam.

Mientras esto ocurre, Siam es el objetivo de las potencias Europeas, Gran Bretaña y Francia, ambas buscando reducir Siam a una colonia de sus imperios.

Es obvio para todas las facciones enfrentadas que mantener la libertad del país y la expresión abierta de sus contendientes están en conflicto, y el resultado es un paseo por la cuerda floja. Siam debe mantener una apariencia de normalidad, a pesar de toda la confusión bajo la superficie. El lema de Siam, " La Unidad conlleva la Felicidad", está peligrosamente cerca de ser una frase vacía.

1 Componentes del juego

-  1 tablero de juego
-  54 «seguidores» (18 amarillos, 18 rojos, y 18 azules)
-  1 pack de cartas de juego consistente en:
 - 4 sets de cartas de acción (8 cartas cada uno);
 - 4 cartas de ayuda al juego.
-  1 hoja troquelada con:



8 marcadores
»Rama«
(amarillo)



8 marcadores
»Lao«
(rojo)



8 marcadores
»Malay«
(azul)



4 marcadores de control
»Británicos«



4 marcadores de
»Rey«



8 losetas de provincia

2 Concepto básico

 KING OF SIAM es un juego de 2 a 4 jugadores. En el juego de 2 y 3 jugadores, cada uno juega contra todos los demás. En el juego de 4 jugadores, los jugadores forman dos parejas, con los jugadores sentados uno frente a otro formando un equipo.

 Jugando cartas de acción, los jugadores intentan dar a una de las 3 facciones (Rama, Lao, Malay) el control de Siam. Simultáneamente, intentan aumentar su propia influencia sobre la facción ganadora.

 Al final de la partida, el jugador con la mayor influencia sobre la facción ganadora es el vencedor. En una partida de 4 jugadores, el compañero del jugador vencedor comparte la victoria.

 ¡Cuidado! Es posible que Siam se convierta en una colonia Británica. En este caso, las condiciones de victoria son diferentes.

 Una partida de 2 jugadores dura unos 30 minutos, una de 3 jugadores 45 minutos, y la partida de 4 jugadores alrededor de una hora.

3 Preparación de la partida

 En la **partida de 2 jugadores**, se retiran del juego dos seguidores de cada color.

 Cada jugador recibe un set de cartas de acción, formado por 8 cartas

 Cada jugador elige al azar una carta de ayuda. En esta carta, hay 2 seguidores dibujados en la esquina superior izquierda. Cada jugador recibe los seguidores dibujados en su carta y los coloca frente a él, visibles para todos. **NOTA:** La carta de ayuda No. 4 solo se usa en la partida de 4 jugadores; el jugador con esta carta recibe los mismos seguidores que el de su izquierda.

 El tablero muestra Siam y sus 8 provincias. Cada una de las 3 facciones tiene una **provincia base**. La provincia base de una facción está marcada con el dibujo de 2 seguidores del color de esa facción.

 Se colocan 4 seguidores en cada provincia:

- En una provincia base, se colocan 2 seguidores del correspondiente color y 2 seguidores elegidos al azar;
- En las demás provincias se colocan 4 seguidores elegidos al azar.

 Los restantes seguidores se colocan en una reserva sobre el escudo de Siam (esquina inferior derecha).

 Las 8 losetas de provincia se colocan al azar, una en cada casilla numerada del "1" al "8". Las losetas se colocan boca arriba, con el nombre visible.

4 Desarrollo de la partida

 Cada partida consta de 8 luchas de poder. En cada lucha, las facciones compiten por el control de una provincia. Las luchas se llevan a cabo en el orden que muestran las losetas de provincia: La primera lucha es por la provincia de la casilla "1"; la segunda es por la provincia en la casilla "2"; y así sucesivamente.

 Los jugadores tienen turnos. El primer jugador es aquel con el número menor en su carta de ayuda, y la partida se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador decide entre jugar UNA carta de acción (ver sección 5) o pasar.

 Un jugador que ha pasado en su turno anterior puede volver a jugar de nuevo cuando sea su turno. Un jugador nunca está obligado a jugar una carta de acción (puede pasar en cada turno). Mientras un jugador tenga cartas de acción no está obligado a pasar.

 Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente,

la lucha termina y se revisa la provincia en disputa para ver qué facción se hace con el control sobre ella (ver sección 6).

♣ Cuando una lucha de poder termina, el jugador inicial en la siguiente lucha es aquel sentado a la izquierda del jugador que ha sido el último en pasar.

	Alfred	Benjamin	Charles
1.	pasa	pasa	acción
2.	pasa	acción	pasa
3.	pasa	pasa=Final	

Ejemplo: La tabla superior muestra el desarrollo general de una lucha. Cuando todos los jugadores pasan consecutivamente, la lucha termina y se determina qué facción controla la provincia en disputa. Benjamin fue el último jugador en pasar, por tanto el jugador inicial en la siguiente lucha de poder será Charles.

5 Acciones

♣ Si un jugador decide jugar una carta de acción, coloca UNA de sus cartas de acción frente a él, poniéndola sobre las cartas que ha jugado previamente, de forma que solo la carta superior es visible.

♣ La acción de la carta jugada **debe** ejecutarse. **EXCEPCIÓN:** Está permitido jugar una carta de acción cuya ejecución es total o parcialmente ilegal. En este caso, la acción de la carta se ejecuta hasta donde sea legalmente posible.

♣ Nótese que la carta de acción jugada puede influenciar cualquier provincia. Sin embargo, no es legal poner seguidores en una provincia ya controlada por una facción o por los Británicos tras una lucha finalizada.

♣ Tras ejecutar las acción, el jugador coge cualquier seguidor de cualquiera de las provincias. Coloca este seguidor frente a él, aumentando así su influencia sobre la facción a la que pertenece ese seguidor. El seguidor debe cogerse, incluso si la ejecución de la acción es ilegal (parcial o totalmente).

♣ Las cartas de acción jugadas nunca vuelven a un jugador. Por tanto, un jugador puede jugar un máximo de 8 cartas de acción por partida.

♣ **IMPORTANTE:** La última carta de acción de una **partida** solo puede ser jugada si el jugador (o su compañero) consigue la victoria al ejecutarla.

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores, todas las cartas de acción menos una han sido jugadas. Esta última carta (la 24ª carta) la tiene Alfred. Él solamente podrá jugar la carta si al hacerlo consigue la victoria.

♣ Las acciones detalladas:



Maharacha (“Rey” en idioma Thai). El jugador cambia el orden de las luchas de poder intercambiando 2 losetas de provincia boca arriba. En una de estas 2 losetas coloca un marcador de “Rey”. **NOTA:** una loseta ya marcada con un “Rey” no puede cambiarse.



Khon Thai (“Gente Libre”). El jugador mueve un seguidor de cada facción de la reserva a una provincia. (**NOTA:** si una facción no tiene seguidores en la reserva, no se mueve ningún seguidor de esa facción.) Los seguidores de las distintas facciones pueden ir a diferentes provincias. — Esta carta de acción tiene 2 copias por set.



1 vs. 1. El jugador cambia 1 seguidor en una provincia por 1 seguidor en otra provincia. Las dos provincias no tienen por que ser adyacentes. Está permitido cambiar seguidores del mismo color.



2 vs. 1. El jugador cambia 2 seguidores en una provincia por un seguidor en otra provincia. **Las dos provincias deben ser adyacentes.** Está permitido cambiar seguidores del mismo color.

IMPORTANTE: Si se juegan dos cartas de acción “1vs.1” de forma consecutiva, no está permitido usar la segunda carta para “deshacer” el cambio de la anterior; o sea, que un jugador no puede cambiar jugadores de las mismas facciones y entre las mismas provincias de antes pero en dirección contraria. Lo mismo es válido para dos cartas de acción “2 vs. 1” que se juegan una tras otra.



Rama. El jugador coloca 2 seguidores Rama de la reserva en una o dos provincias. Solo puede elegir provincias que sean **adyacentes** a una provincia ya controlada por Rama o que sean **adyacente** a la provincia base de Rama. En este último caso, la provincia base no debe estar controlada por ninguna otra facción ni por los Británicos.



Lao & Malai. Las versiones Lao y Malai de la carta de acción Rama.

6 Finalizando una lucha de poder

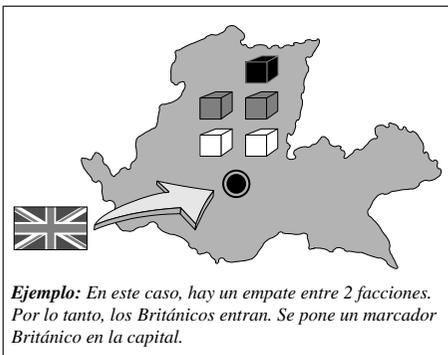
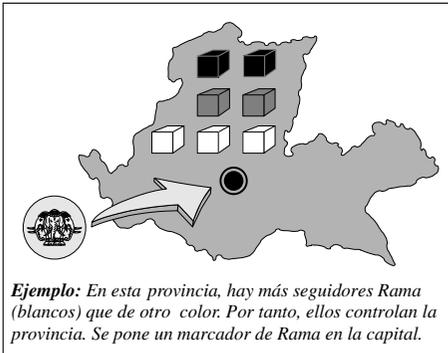
 Cuando todos los jugadores han pasado consecutivamente, la provincia en disputa se revisa para ver qué facción gana el control sobre ella.

 La provincia en disputa es aquella cuya loseta está boca arriba en la casilla de menor número.

 La facción con mayoría de seguidores en la provincia gana el control sobre ella. Uno de sus marcadores se coloca sobre la capital de la provincia.

 Si hay un empate entre 2 o todas las facciones, los Británicos entran y toman el control. Esto ocurre incluso si no hay seguidores de ninguna facción en la provincia. Se coloca un marcador de control Británico sobre la capital de la provincia.

 En ambos casos, todos los seguidores de la provincia se mueven a la reserva. Tras esto, la loseta de la provincia se gira boca abajo y la lucha de poder está finalizada.



7 Ganando la partida

¿Qué facción reina en Siam?

 El juego termina inmediatamente si los Británicos controlan 4 provincias. Siam es considerada entonces una colonia Británica. **NOTA:** La dominación Británica de Siam es bastante poco frecuente.

 Si Siam no se convierte en colonia Británica, entonces el juego termina cuando las 8 luchas de poder han finalizado. En este caso, la facción que controla más provincias reina en Siam. Si las facciones están empatadas, la facción vencedora es aquella que haya sido la última en ganar el control de una provincia.

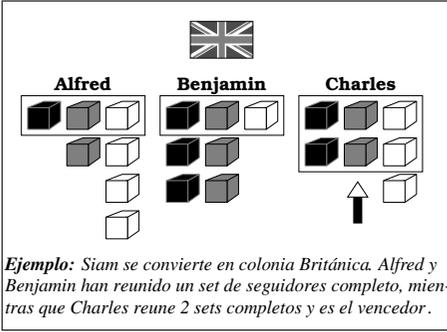


¿Quién es el jugador ganador?

 Si Siam es una colonia Británica, el ganador es aquel que tenga más sets completos de seguidores. (Un set consiste en un seguidor azul, uno rojo y uno amarillo.) En caso de empate, el jugador que jugó una **carta de acción más tarde GANA**.

NOTA: En una partida de 4 jugadores, las condiciones de victoria son ligeramente diferentes, ver sección 8.

 Si Siam **no** es una colonia Británica, el ganador es aquel que ha reunido más seguidores de la facción vencedora. En caso de empate, la victoria es para el jugador con más seguidores de la facción clasificada segunda. Si persiste el empate, el jugador que haya jugado una **carta de acción más tarde PIERDE**.



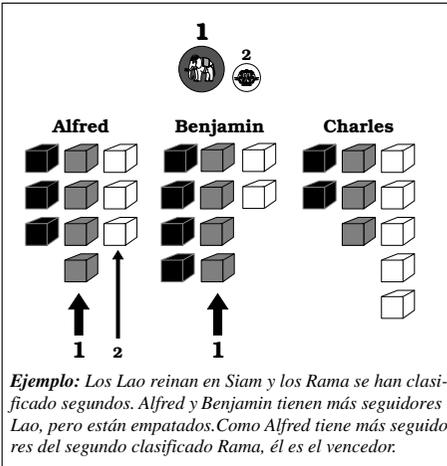
8 La partida de 4 jugadores

En una partida de 4 jugadores, los 2 jugadores sentados uno frente a otro forman equipo. No está permitida la comunicación entre jugadores (aunque formen equipo). Los jugadores no pueden tampoco mostrarse las cartas de acción que les quedan por jugar. Cada jugador reúne sus propios seguidores.

El vencedor se determina de acuerdo a las reglas estándar. Cuando un jugador gana, su compañero gana con él. **EXCEPCIÓN:** Si Siam es una colonia Británica, los equipos combinan sus seguidores para contar sus sets completos. Si hay empate, el equipo con el jugador que jugó la **carta de acción más tarde GANA.**

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores, Siam es una colonia Británica. Alfred y Alice tienen juntos 7 seguidores azules, 3 rojos y 6 amarillos. Esto hacen 3 sets completos. Benjamin y Bertha tienen 4 sets completos, y ganan.

Ejemplo: Los Rama reinan en Siam. Alfred tiene 4 seguidores amarillos, Alice tiene 3, Benjamin tiene 5, y Bertha tiene 1. Por tanto, Benjamin gana, y con él Bertha.



DESIGNER: Peer Sylvester
 GRAPHICS COVER: Andreas Töpfer
 TYPO »THAI-FONT«: Andreas Töpfer
 OTHER GRAPHICS: Richard Stubenvoll
 HISTORICAL RESEARCH: Peer Sylvester, Richard Stubenvoll
 LAYOUT, TEXTS, TRANSLATIONS: Richard Stubenvoll
 ENGLISH PROOFREADING: Bowen Simmons
 ART ADVISORS: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer
 PLAY TESTERS: 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.
 – Many thanks to all of you!

© 2007. All rights by Peer Sylvester and histogame.
 If you have rules questions or hints, contact us at:
<http://www.histogame.de>