

König von
Siam

Van PEER SYLVESTER

Een spel voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar

Spelregels

Siam, 1874. De konig von Siam, Rama V. Phra Maha Chulalongkorn, is gecharmeerd door het westerse gedachtegoed en wil het land moderniseren. De door hem aangekondigde hervormingsmaatregelen stoten echter op heftige weerstand van de Hoogadel en aldra ontstaat er achter de schermen een machtsstrijd tussen de Lao uit het noorden, de Maleisiërs uit het zuiden en de koningsgezinden.

Ondertussen wordt de vrijheid van het land bedreigd door de oprukkende invloed van de Europese grootmachten Engeland en Frankrijk. Zij willen net zo graag het koninkrijk onderwerpen en onder hun koloniale vleugels brengen.

Onder deze bedreiging is het voor alle belanghebbenden duidelijk dat ze de grenzen gesloten moeten houden willen ze niet als kolonie eindigen.

De onderlinge intriges doen aan deze vrijheidsstrijd geen afbreuk. Zelfs de wapenspreuk van Siam " Geluk door Eenheid" kan de komende breuk niet verhinderen ...

1 Spelmateriaal



een spelbord



54 »Aanhangers«
(telkens 18 in geel, rood en blauw)



1 pak speelkaarten bestaand uit:
• 4 sets actiekaarten (8 kaarten)
• 4 kaarten »Speelhulp«



1 gestanst karton met:



8 merkers
»Rama«
(geel)



8 merkers
»Lao«
(rood)



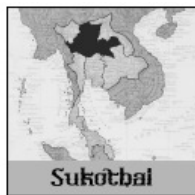
8 merkers
»Maleisiërs«
(blauw)



4 merkers
»Britten«



4 merkers
»Koning«



8 provinciekaartjes

2 Doel van het spel



KONIG VAN SIAM is een spel voor 2 tot 4 personen. Bij 2- of 3- personen speelt elke speler tegen de anderen. Bij een 4-persoonsspel vormen de spelers die tegenover elkaar zitten een team



De spelers proberen door het uitspelen van actiekaarten één van de drie machtsgroepen, de Rama, Lao of de Maleisiërs, de heerschappij over Siam te bezorgen.

Gelijktijdig proberen ze ook hun eigen invloed in de machtsgroep die aan het einde van het spel de meeste invloed heeft te vergroten.



De speler die aan het einde van het spel de grootste invloed heeft in de winnende machtsgroep, wint het spel. In een 4-persoonsspel wint hij samen met zijn partner.



Opgelet! Het kan ook voorkomen dat geen van de drie machtsgroepen de

meerderheid heeft verworven, maar dat de Britten het land hebben gekoloniseerd.

In dit geval gelden er andere overwinningscriteria...



Een spel duurt met 2 spelers ongeveer 30 minuten – bij 3 spelers ca. 45 minuten en bij 4 spelers ca. 60 minuten.

3 Het spel klaarzetten



Bij 2 spelers worden 2 aanhangers van elke kleur uit het spel genomen.

Elke speler krijgt een set actiekaarten (8)

Elke speler trekt een speelhulpkaart. Hierop staat linksboven de kleuren aangegeven van de 2 verschillende aanhangers die de speler goed zichtbaar voor zich neerlegt.



Opmerking: De 4^{de} speelhulpkaart wordt alleen in het 4-persoonsspel gebruikt: deze speler neemt dezelfde aanhangers als de speler die links van hem zit.



Het spelbord toont Siam met zijn 8 provincies. Elke machtsgroep heeft zijn thuisregio die herkenbaar is aan het wapenschild dat in deze provincie staat weergegeven.



In elke provincie worden telkens 4 willekeurige aanhangers neergelegd. In de heimatprovincies zijn er minstens twee aanhangers van de overeenkomstige kleur aanwezig. De rest van de aanhangers komen in de algemene voorraad op het grote wapenschild neergelegd.



De 8 provinciekaartjes worden in willekeurige volgorde op de velden »1« tot »8« neergelegd (met hun beeldzijde naar boven)

4 Algemeen spelverloop



Het spel bestaat uit 8 machtsstrijden. Elke keer strijden de drie 'machten' over de controle in een provincie. De volgorde van de provincies waarin deze strijd zal plaatsvinden wordt bepaald door de volgorde van de provinciekaartjes op het

bord. Eerst strijdt men om provincie op veld »1«, dan om veld »2«, enz...



Het spel verloopt in uurwijzerzin. De startspeler wordt de speler die rechtsboven op zijn speelhulp-kaart het kleinste getal heeft staan.

Als een speler aan de beurt is, kan hij:

- 1 actiekaart spelen (zie regel 5); of
- passen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Een speler die eerder gepast heeft kan later opnieuw beslissen om toch een actiekaart uit te spelen (als hij opnieuw aan de beurt is). Een speler is ook niet verplicht om een actiekaart uit te spelen (hij kan immers passen). Hij moet alleen passen als hij geen actiekaarten meer over heeft.



Hebben alle spelers na elkaar gepast, dan eindigt de machtsstrijd met de machtsovername (zie regel 6) in deze provincie.



Aansluitend begint de strijd opnieuw voor de volgende provincie. De nieuwe startspeler wordt de speler links van degene die laatst gepast heeft.

	Karel	An	Peter
1.	past	past	Actie
2.	past	Actie	past
3.	past	past=Machtsovername	

Voorbeeld: bovenstaande tabel toont het schematische verloop van een machtsstrijd. Nadat alle spelers **na elkaar gepast hebben**, eindigt de machtsstrijd met een **machtsovername**. Omdat An als laatste heeft gepast, is Peter de volgende startspeler

5 De Acties



Als een speler een actiekaart uitspeelt, dan legt hij deze open voor zich neer. De afgelegde actiekaarten vormen zo een aflegstapel waarvan men alleen de bovenste kaart kan zien.



De actie op de kaart **moet** uitgevoerd worden.

Uitzondering: het kan voorkomen dat de gevraagde actie geheel of gedeeltelijk niet kan uitgevoerd worden. In dit geval wordt de actie zover als mogelijk uitgevoerd.



De gekozen actiekaart kan een invloed uitoefenen op verschillende provincies. Er kunnen echter nooit aanhangers geplaatst worden in een provincie waar er al een machtsovername werd doorgevoerd.



Na het uitvoeren van de actie **moet** de speler een willekeurige aanhanger uit een willekeurige provincie verwijderen.

Hij legt deze goed zichtbaar voor zich neer. Op deze wijze vergroot hij zijn invloed in de machtsgroep van zijn keuze.

De aanhanger moet ook genomen worden als de actie zelf niet kon worden uitgevoerd.

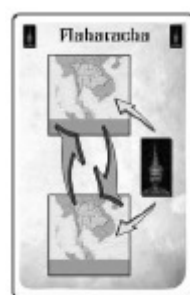
De speler mag de uitgespeelde actiekaarten NIET terug op zijn hand nemen. In het gehele spel beschikt hij dus maar over 8 actiekaarten die hij met zorg moet uitspelen.

BELANGRIJK: De allerlaatste actiekaart van het spel mag alleen worden uitgespeeld als de speler (of zijn partner) met deze kaart de overwinning binnenhaalt.

Voorbeeld: In een 3-persoonsspel zijn alle actiekaarten behalve één gespeeld. Karel mag deze laatste actiekaart alléén spelen als hij hiermee de overwinning behaalt.



De Acties in detail:



Maharacha (thais voor »Koning«). De speler verandert hiermee de volgorde van de machtskampen: hij verwisselt willekeurig 2 provinciekaarten met elkaar. Hij legt zijn »koningsmerker« op één van deze provinciekaartjes. Een kaartje dat met deze merker

bedekt wordt kan verder in het spel niet meer verwisseld worden.



Khon Thai (»Vrije mensen«). De speler zet 1 aanhanger van **elke** machtsgroep uit de algemene voorraad in een willekeurige provincie in (ook in verschillende provincies).

Als er van een kleur geen aanhangers meer in de algemene voorraad zitten, dan worden deze niet gespeeld (wel de andere).

Deze kaart komt tweemaal voor per set



1 vs. 1. De speler wisselt de aanhanger uit één provincie om met een aanhanger uit een andere provincie. De provincies moeten niet aan elkaar grenzen en de aanhangers mogen van dezelfde kleur zijn.



2 vs. 1. De speler mag 2 aanhangers uit één provincie omwisselen met 1 aanhanger uit een andere provincie. **De beide Provincies moeten naast elkaar liggen!** Er kunnen aanhangers met dezelfde kleur uitgewisseld worden.

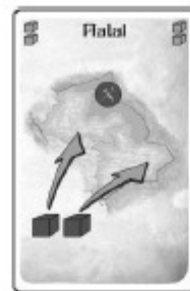
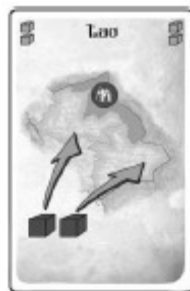
BELANGRIJK: Als twee actiekaarten »1 vs. 1« elkaar opvolgen, dan mag men met de tweede actie niet dezelfde uitwisseling doorvoeren en dus de eerste actie ongedaan maken, ook niet als men andere aanhangers van dezelfde kleur uitwisselt.

Hetzelfde geldt voor twee opeenvolgende actiekaarten »2 vs. 1«.



Rama. De speler zet 2 Rama-aanhangers uit de algemene voorraad in één of twee provincies. Dit kan alleen in een provincie die **grenst** aan een provincie die al door de Rama gecontroleerd wordt (of

grenzend aan de heimat-provincie voor zover deze niet door een andere macht – of door de Britten – gecontroleerd wordt).



Lao & Malai. Idem als de »Rama« kaart.

6 De machtsovername



Als alle spelers op hun beurt gepast hebben, eindigt de machtsstrijd in deze provincie met een machtsovername. Dit is de provincie waarvan het **bovenste** provinciekaartje open in de rij van provinciekaartjes ligt.



De machtsgroep die de meeste aanhangers in deze provincie heeft, wint de machtsstrijd. Er wordt een overwinningfiche met de kleur van deze machtsgroep op de hoofdstad van deze provincie neergelegd.

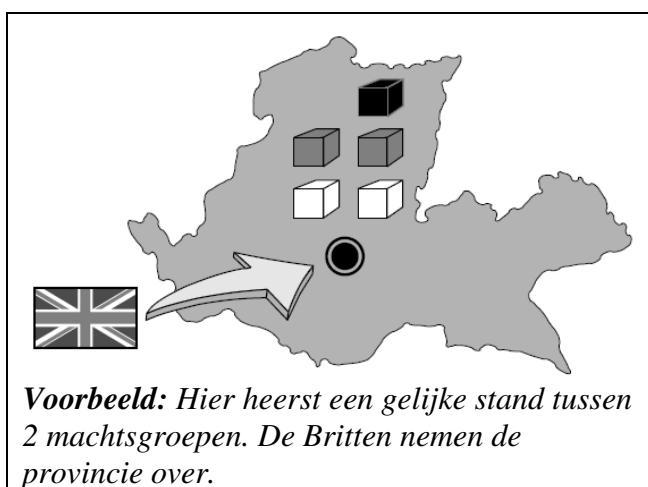
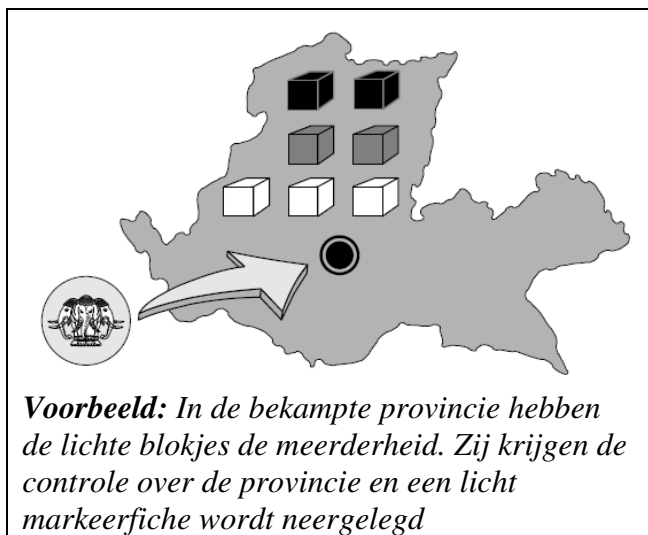


Is er een gelijke stand tussen twee of drie machtsgroepen, dan trekken de Britten deze provincie binnen en wordt de provincie gemarkeerd met een »Britten« merker (Engelse vlag)

Dit gebeurt ook als er géén enkele aanhanger in deze provincie aanwezig is.



De aanhangers worden uit de provincie weg genomen en terug in de algemene voorraad gelegd. Het provinciekaartje wordt nu omgedraaid.



7 Speleinde en overwinning

Wie heerst er in Siam?



Het spel eindigt onmiddellijk als de Britten de macht in 4 provincies genomen hebben. Daarmee wordt Siam een Britse kolonie.

Een overheersing van de Britten komt echter zelden voor!



Als Siam geen Britse kolonie wordt, eindigt het spel nadat de 8 machtsovernames hebben plaats gehad.

In dit geval wordt Siam geregeerd door de machtsgroep die de meeste provincies controleert.

Bij een gelijke stand, wint de machtsgroep die de laatste provincie gewonnen heeft.

Welke speler wint?



Als Siam een Britse kolonie is geworden, wint de speler die de meeste complete sets van aanhangers verzameld heeft.

Een complete set bestaat telkens uit een rode, gele en blauwe aanhanger.

Bij een gelijke stand wint de speler die de laatste actiekaart uitspeelde.

Opmerking: Bij een spel met 4 spelers zijn de overwinningsvoorwaarden lichtjes anders – zie regel 8.



Als één van de drie machtsgroepen de heerschappij in Siam veroverd heeft, dan wint de speler die de meeste aanhangers verzameld heeft van deze machtsgroep.

Bij gelijke stand, tellen ook de aanhangers van de 2^{de} grootste machtsgroep.

Indien het nog steeds gelijk is, verliest de speler die als laatste een actiekaart heeft gespeeld.

Voorbeeld: De Britten hebben Siam gekolonialiseerd. Karel en An hebben beiden 1 complete set aanhangers verzameld. Peter heeft echter 2 sets en wint het spel.

8 Bij 4 spelers



Bij 4 spelers vormen de spelers die tegenover elkaar zitten een team.

De spelers van een team mogen niet met elkaar overleggen. De spelers van een team mogen ook de reeds gespeelde actiekaarten niet tonen. Elke speler verzamelt ook zijn eigen aanhangers.



De winnaar wordt zoals voorheen aangegeven vastgesteld en het team waartoe hij behoort, wint het spel.

UITZONDERING: Als de Britten Siam beheren, dan wint het team dat **samen** de meeste complete sets aanhangers bezit. De aanhangers van beide spelers worden dus samengevoegd om de volledige sets te maken.

Bij gelijke stand wint het team dat de laatste actiekaart heeft gespeeld.

Voorbeeld: De Lao hebben de heerschappij in Siam over genomen en de Rama zijn tweede. Karel en An hebben beide 4 Lao-aanhangers maar Karel heeft één Rama-aanhanger méér dan An en wint het spel.

Voorbeeld: In een 4-persoonsspel hebben de Britten de heerschappij over Siam gewonnen. Het team van Karel en Heidi hebben samen 7 blauwe, 3 rode en 6 gele aanhangers. Dus 3 complete sets!

An en Peter hebben samen 4 sets en winnen het spel.

Voorbeeld: De Rama hebben de heerschappij over Siam gewonnen.

Karel heeft 4 Rama-aanhangers, Heidi 3, An 5 En Peter 1.

Daarmee wint An en samen met haar Peter.

nota's van de auteurs

Douglas Adams schreef ooit: »Alles wat geschiedt, geschiedt«.

In zover was de ontwikkeling van de KONING VAN SIAM onweerstaanbaar...

Alles begon eind 2003 toen ik in Siam was, vandaag Thailand. Meer dan een jaar lang was ik daar als leraar aangesteld en ik wou graag wat meer van de geschiedenis van dit land leren.

Dat is echter niet zo eenvoudig omdat op de internationale school waar ik werkte de Thaise geschiedenis, noch de Aziatische geschiedenis werd onderricht. Alleen de Europese geschiedenis kwam aan bod.

Er waren dus geen boeken die ik lezen kon en er was ook geen leraar die ik bevragen kon.

Het beetje dat ik echter links en rechts verzamelen kon fascineerde mij enorm. Bijzonder de wijze waarop Siam de kolonisatie heeft weten te weerstaan intrigeerde me.

Bij de aanvang van de 20^{ste} eeuw was gans zuidoost Azië gekoloniseerd behalve Siam! Hoe hebben ze dit voor elkaar gekregen?

Het idee voor een spel was geboren.

Hoe zou het zijn als verschillende machtsblokken elkaar bestreden voor de overheersing van de verschillende regio's waarbij ze steeds behoedzaam moesten zijn om de Britten geen vrije hand te geven.

Vermits er in Siam nooit een burgeroorlog was geweest, leek mij een meerderheidsspel het best aangewezen. Deze meerderheden zouden de invloed weergeven van verschillende invloedrijke families. Toen dacht ik al dat in geval van gelijk spel de Britten de overmacht zouden krijgen in de betrokken regio.

Op deze wijze moesten de machtsgroepen voorzichtig hun invloedssfeer uitbreiden zonder openlijke conflicten aan te gaan. De Britten zouden ingrijpen als er een burgeroorlog ontstond. De patstelling werd mijn burgeroorlog-equivalent.

Toch werkte het spel in dit stadium nog niet goed en ik liet het even rusten.

Na mijn terugkeer naar Europa verhuisde ik naar Berlijn. Daar leerde ik enkele spelontwerpers kennen waarmee we samen hun en mijn prototype van mijn spel gespeeld hebben.

Bij een van deze testrondes (bij het spelen van een ander spel) kwam mij het beslissende idee bovendrijven: de spelers zouden niet alleen hun eigen stenen op het bord moeten hebben, maar ze zouden moeten inschatten welke machtsgroep de overhand zou krijgen – juist zoals het nu in de spelregels beschreven is.

Toen kwam ik op het idee om Siam op te delen in 8 provincies en bedacht ik 8 bijpassende acties. Oorspronkelijk hadden de Laoten, de Maleisiërs en de Rama elk hun eigen acties maar al snel vereenvoedigde

dit zich in de gelijke actie voor de Lao de Rama en de Malai. Omdat ik 8 actiekaarten had voor 8 provincies, leek het zo dat deze acties voldoende moest zijn voor het ganse spel waardoor de inzet van de acties weldoordacht moet gebeuren. Hiermee was het spel geworden zoals het nu beschreven staat.

Oorspronkelijk was het 4-persoonsspel geen partnerspel. Met maar drie machtsblokken voor vier spelers is het moeilijk om je invloed te doen gelden en je acties worden uitgevlakt door de acties van de andere spelers.

Ik speel graag partnerspellen en het leek me dan ook logisch dit principe in het spel te integreren.

Sommige spelers vinden dat bij partnerspellen er vrij moet gecommuniceerd worden. Ikzelf vind van niet en vind meer voldoening om de bedoelingen van mijn partner te voorzien.

Wie echter liever wel overlegt, moet dat maar doen. Je moet hierbij wel opletten dat je de partner geen geheime informatie doorgeeft – alle informatie moet open, ook voor de tegenspelers zichtbaar, getoond worden.

De kaarten mogen niet getoond worden, wel benoemd.

De laatste aanpassingen werden gemaakt op aangeven van Richard Stubenvoll.

Het prototype werd historisch correcter gemaakt, conform met de werkelijke historische grenzen.

Het idee van de 3 machtsgroepen ontstond al van in het begin.

In het zuiden lag het moslimrijk “Kedah”. Ook vandaag nog komt het in zuid-Thailand nog wel eens tot strubbelingen tussen moslim en boedhisten. Hierdoor was deze machtsgroep een logische keuze.

De “Laoten” zouden vandaag de Birmesen kunnen zijn, ware het niet dat Birma toen niet bestond. De conflicten met Birma waren destijds militair van aard en werden bepaald door de buitenlandse politiek van Siam.

Het huidige “Laos” behoorde gedeeltelijk tot Siam wat door de Laoten niet in dank werd afgenomen.

Op het spelbord is de heimat-provincie weer op de geografisch correcte plaats gelegen. (in het prototype lag ze teveel naar het westen).

Oorspronkelijk was ik begonnen met twee heimat-provincies, maar voor de eenvoud van het spel werd dit naar één gereduceerd.

De “Rama”, de koningsgezinde, waren de belangrijkste machtsgroep. In het prototype kwam dit tot uiting doordat de machtsrijd in de heimat-provincie van de Rama, “Ayutthaya”, altijd als laatste gestreden werd. Ook hier won de flexibiliteit van het spel het van de historische waarheid.

Het is interessant op te merken dat de intuïtie en combinatie de historische realiteit correct weergaf.

Pas bij de eindfase van de lay-out kwam het wapenschild van Siam naar boven. Hierin staan de drie machtsgroepen weergegeven als de staatsdragende volkeren van Siam. Eigenlijk moesten de Malaïen roze zijn, maar vanuit kleurenoppunt werd dit veranderd in blauw.

Vandaag bestaat Thailand uit 40 provincies en in 1874 waren het er mogelijk nog meer. Ik heb er dus wel enkele bij

elkaar moeten nemen om op de 8 provincies te komen die ik nodig had voor het spel. Bij de keuze hiervan heb ik me toch weer door de geschiedenis laten leiden. Welke provincies waren toen belangrijk?

De Thai zijn gekend voor hun »*Mai pen Lai!*« (*Het maakt niet uit!*) In dit gezegde zie je de relaxte houding van dit volk tegenover het leven.

Ook bij het spelen van DE KONING VAN SIAM zal dit je helpen. Als je probeert elke provincie voor je te winnen, verlies je het spel!

De kunst bestaat erin de provincie te kiezen die je zeker de tegenstander niet gunt. Niemand kan immers alle macht beheersen. Vroeg of laat moet je een keuze maken welke machtsgroep je verder verzamelt.

Hierbij wordt dikwijls de "Maharacha" actiekaart onderschat. Door het wisselen van twee machtskampen kan men niet alleen een gunstigere machtsstrijd afdwingen in een regio waar je sterk vertegenwoordigd bent (om bv. De Rama kaart gunstiger te kunnen spelen), je kunt hierdoor ook de andere regio bevriezen als zich daar veel storende aanhangers bevinden.

Het aantal aanhangers is beperkt (vooral in het 4-persoonsspel ligt hier de sleutel van de overwinning!).

Als je een voorsprong hebt van twee aanhangers in een machtsgroep dan zit je goed om deze meerderheid te behouden en is het waarschijnlijk niet nodig om nog andere aanhangers van deze machtsgroep te verzamelen.

Beter kan je dan de aanhangers van een tweede machtsgroep verzamelen om je tegenstanders onder druk te zetten en je overwinning te bespoedigen.

Natuurlijk is het verstandig je actiekaarten op te sparen voor het eindspel, vooral wanneer jouw machtsgroep de overhand heeft.

De geest van het spel waardig, Mai pen Lai!

Peer Sylvester, Berlijn

AUTEUR: Peer Sylvester

GRAFIEK COVER: Andreas Töpfer

TYPO »THAI-SCHRIFT«: Andreas Töpfer

ANDERE GRAFIEK: Richard Stubenvoll

HISTORISCHE OPZOEKING: Peer Sylvester,
Richard Stubenvoll

LAYOUT, TEXT: Richard Stubenvoll

ART ADVISOR: Andreas Töpfer,
Birte Wolmeyer

Spel getest door: 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.

– Bedankt aan iedereen!

© 2007. Alle rechten voorbehouden aan Peer Sylvester en Histogame.

Voor vragen en tips over het spel of het reglement, zich wenden tot: <http://www.histogame.de>

vertaling: Fons Mariën – 11/2007
aangeboden door FORUM Federatie
www.forumfederatie.be

