

Les Éléphants, animaux sacrés dans le royaume de SIAM débutent la partie.

Les joueurs ne peuvent 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 présent sur une case extérieure
- Se déplacer en poussant d'autres pièces présentes 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 en rouge ci-contre). Aucun des 2 joueurs ne pourra jouer un de ses animaux sur les cases indiquées par une croix lors de leurs deux premiers tours de jeu.

Deux cas peuvent se présenter :

- la case est libre et 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 une 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'est pas liée à la direction de son déplacement. Tout en le 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 de 1/4 ou 1/2 tour. Cette action compte comme un tour de jeu.

Sortir un de ses animaux présent sur une case extérieure

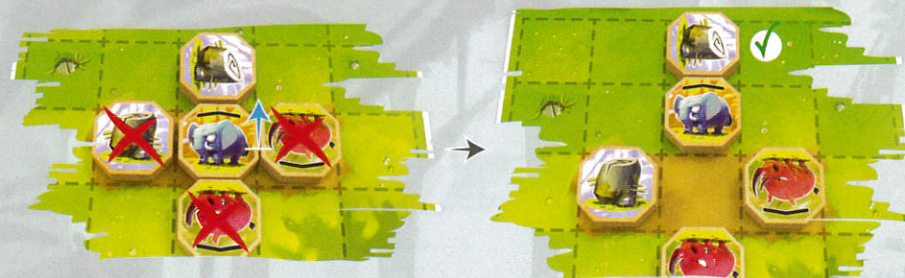
Vous pouvez sortir du plateau à tout moment un de vos animaux présent sur une case extérieure. Cette action compte comme un tour de jeu. L'animal sorti pourra être réutilisé et revenir sur le plateau à tout moment lors d'un futur tour de jeu.



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

Lorsque la case où vous voulez vous rendre est occupée par une pièce (Éléphant, Rhinocéros ou Rocher), vous pouvez sous certaines conditions effectuer une poussée avec un de vos animaux :

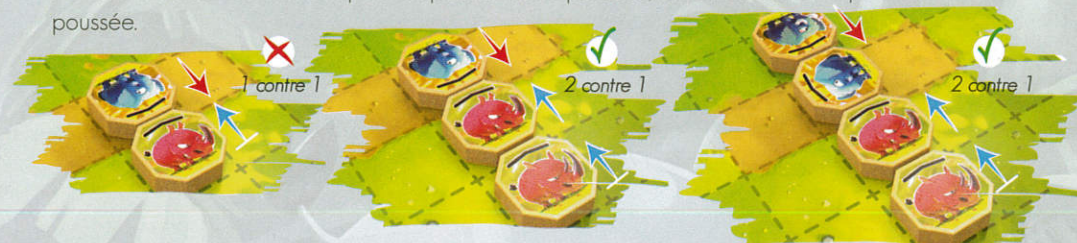
A. Vous ne pouvez pousser que dans la direction indiquée par le chevron noir.



B. Un animal orienté dans la bonne direction peut pousser un rocher. Deux animaux orientés dans la bonne direction peuvent pousser deux rochers. Trois animaux orientés dans la bonne direction peuvent pousser trois rochers.



C. Un animal ne peut pas pousser un autre animal qui lui fait face (peu importe à qui appartient l'animal). En effet, Rhinocéros 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.



D. Un animal peut pousser à lui seul un ou plusieurs animaux qui ne lui font pas face.



E. Vous pouvez pousser en entrant une pièce sur le plateau (en respectant les règles précédentes).

