

SAIGON

Présentation du jeu :

– 8 palets (parallélépipèdes) de chaque couleur (clair et foncé) - 1 plan de jeu (rail) avec guides et blocages aux extrémités : seules deux fentes, une de chaque côté, peuvent laisser passer les palets, ceux posés immédiatement sur le rail. Les palets qui se trouvent au-dessus sont bloqués aux extrémités. Le rail peut recevoir 4 piles de palets.

– 2 poussoirs

Départ :

Les palets sont disposés en pile de 4, à l'intérieur du rail, en formant une pile de clairs, une de foncés, une de clairs et encore une de foncés.

Le but du jeu :

Sortir 6 palets de sa couleur grâce aux poussoirs.

Actions :

A chaque tour de jeu, un joueur ne fait qu'une action.

Les actions possibles sont :

– **Pousser :** le joueur introduit son poussoir dans une des fentes aux extrémités du rail. Il pousse jusqu'à ce qu'un palet soit éjecté à l'autre extrémité du rail (peu importe la couleur de ce palet : un joueur peut très bien sortir un palet adverse ; simplement, ce palet compte pour l'adversaire).

– **Déplacer une pile :** le joueur déplace avec la main un ensemble de palets, pour le redresser sur le rail. Il prend donc un ou plusieurs palets situés au sommet d'une pile. On ne peut prendre un palet situé sous d'autres : il faut prendre également ceux qui sont au-dessus. L'ensemble est pris de manière homogène, sans changer l'ordre des palets entre eux.

Attention : il faut toujours laisser au moins un palet sur la case de départ.

Les palets doivent être de la couleur du joueur. Mais il est possible de prendre un ensemble de palets de différentes couleurs, à partir du moment où les palets qui sont au-dessus et au-dessous de cet ensemble sont de la couleur du joueur (prise en "sandwich").

L'ensemble de palets est ensuite posé d'un bloc, vers un autre emplacement (et un seul), au-dessus des palets qui pouvaient y être déjà présents.

N.B. : à la suite d'une poussée, si un emplacement devient vide, le joueur suivant doit obligatoirement le remplir avec un ou plusieurs palets, grâce à un déplacement de pile. Si le joueur est dans l'incapacité de le faire, il passe son tour.

Et c'est tout !

Stratégie :

Le jeu consiste à essayer, tout en bloquant l'adversaire si possible, de positionner peu à peu ses palets de manière à les mettre en position de sortir, quitte à forcer l'adversaire à les sortir lui-même... Le suspens est garanti, cela ne se joue souvent qu'à un palet près ! Et avoir un avantage en nombre de palets sortis en début de partie ne garantit pas que vous allez gagner ...

© 1994 - Totem Création
Philippe des Pallières et Patrice Pillet

Règle mise en ligne
par François Haffner
<http://jeuxsoc.free.fr>
septembre 2005