

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# 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 redispenser 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