

ADIX

L'ARÈNE DES STRATÉGES

Est un jeu : [Echamier Games](#)

SOMMAIRE

[1-Présentation](#)

[2-Matériel](#)

[3-Objectif du jeu](#)

[4-L'arène](#)

[5-Les pièces](#)

[6-Mise en place et position initiale](#)

[7-Les règles de déplacements et de mouvements](#)

[8-Les captures](#)

[9-Annonces](#)

[10-Fin de partie](#)

[11-Les irrégularités](#)

[12- Résumé d'un tour](#)

1-Présentation

Vous êtes un capitaine stratège et meneur... et vous êtes... la cible principale de votre adversaire. Sur le champ de bataille d'ADIX, deux capitaines s'affrontent.

Face à face, chacun déploie son équipe sur une arène mystérieuse où la moindre erreur peut être fatale.

Votre mission : capturer le chef adverse avant qu'il ne mette la main sur vous.

À vos côtés, 9 équipiers loyaux veillent, prêts à vous défendre et à tendre des embuscades.

Mais attention : l'ennemi avance dans l'ombre, et ses intentions restent imprévisibles.

Chaque coup est un pari. Chaque mouvement, une stratégie.

Ici, pas de hasard, chaque décision compte, chaque partie devient un duel où seul l'esprit le plus lucide triomphe.

Chaque déplacement peut être une avancée ... ou une erreur fatale.

Il vous faudra anticiper, imaginer, prévoir, seule votre intelligence et votre créativité conceptuelle feront la différence entre victoire éclatante et capture humiliante.

Pour le moment, le mur vous protège, mais pour combien de temps ?

ADIX est un jeu de duel pur, sans hasard, 2 joueurs s'affrontent sur un **échamier**, plateau natif de 9x9 cases en damier.

ADIX réinvente le concept du "Pierre-Feuille-Ciseaux" en le transformant en un système de combat tactique et spatial sur plateau.

2-Matériel

2-1 L'arène : 1 plateau carré de 81 cases

2-2 Vingt pièces cubiques :10 noires (foncées), 10 blanches (claires).

2-3 Un livret de règles simplifiées.

- (optionnel) 1 pendule d'échecs.

3-Objectif du jeu

Le jeu ADIX se joue entre deux adversaires face à face qui alternativement, déplacent, tournent ou basculent des pièces sur un plateau appelé : **l'arène**.

L'objectif : capturer le capitaine ou tous les équipiers de l'équipe adverse.

4-L'arène ([voir annexe 1](#))

4-1 L'arène est une grille de 81 cases identiques, alternativement noires (foncées) et blanches (claires).

4-2 La grille est composée de :

9 rangées numérotées de 1 > 9

9 colonnes lettrées de a > i.

4-3 Les cases d'angles sont noires (foncées)

5-Les pièces ([voir annexe 1](#))

Un capitaine et 9 équipiers forment une équipe :

10 pièces cubiques blanches (claires),

10 pièces cubiques noires (foncées),

comportant sur chaque face un symbole appelé "**arme**".

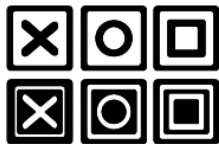
5-1 Les armes et l'abri ([voir Annexe 1](#))

5-1-1 La face supérieure (vue du dessus) est la seule face active



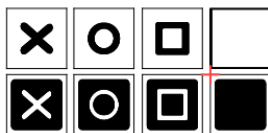
5-1-2 La face sans symbole est appelée "abri" elle est représentée ici par le signe 

5-1-3 Capitaines (les faces)



- 2 pierres faces opposées.
- 2 feuilles faces opposées.
- 2 ciseaux faces opposées.

5-1-4 Équipiers (les faces)



- 1 pierre, 1 abri faces opposées.
- 2 feuilles faces opposées
- 2 ciseaux faces opposées.

5-2 Les murs ([voir Annexe 1](#))

En début de partie et avant le premier coup, les 2 murs face à face sont constitués par la totalité des équipiers faces "abri" actives.

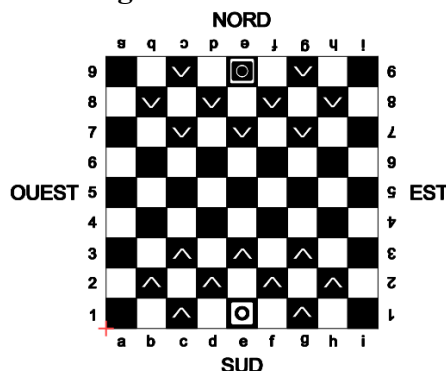
6-Mise en place et position initiale ([voir Annexe 1](#))

6-1 Chaque joueur prend son équipe et la positionne sur l'arène selon le schéma . (Fig1)

6-2 Le capitaine est posé face active "pierre", face "feuille" inactive vers les joueurs.

6-3 Les équipiers sont posés faces abri  actives qui forment le "mur", les faces "feuille" inactives vers les joueurs.

Fig 1



7-Les règles de déplacements et de mouvements

7-1 Règles de déplacements

7-1-1 Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie.

7-1-2 Chaque pièce doit être déplacée d'une seule main.

7-1-3 La première pièce touchée doit être déplacée.

7-2 Déplacement sur l'arène ([voir Annexes 2](#))

7-2-1 Arme **Pierre** : sur toute case libre N/S/E/O + diagonales de la couleur de départ . 

Arme **Feuille** : sur toute case libre N/S/E/O. 

Arme **Ciseaux** : sur toute case libre des diagonales de la couleur de départ . 

7-2-2 Une pièce sous abri activé reste immobile, la bascule est le seul mouvement autorisé (la pièce quitte l'abri).

7-2-3 Une pièce **capitaine** se déplace sur une case contiguë libre, selon son arme active.

7-2-4 Une pièce **équipier** se déplace sur toute case libre selon son arme active.

7-2-5 Un déplacement ou un mouvement par tour (obligatoire).

7-2-6 Il n'est pas autorisé de déplacer une pièce sur une case occupée sauf à capturer la pièce adverse qui s'y trouve.

7-2-7 Saut de pièce interdit

7-3 Mouvements. ([Voir Annexes 2 suite](#))

7-3-1 **Rotation** : $\frac{1}{4}$ de tour à gauche ou à droite, permet de réorienter les armes inactives.

§ La rotation d'une pièce sous abri est interdite.

7-3-2 **Bascule** : Le changement d'arme ou la sortie d'un l'abri s'effectue en basculant la pièce sur une case contiguë N/S/E/O. Cette action implique un changement d'arme active.

§La rotation est interdite lors d'une bascule.

7-3-3 Une pièce ne peut répéter 3 fois le même mouvement consécutif sous peine d'être retirée de l'arène.

8-Les captures ([voir Annexes 3](#))

8-1 Les captures se font N/S/E/O/diagonales.

8-2 L'attaquant quitte sa case, se déplace selon l'arme active, capture la pièce adverse tout en gardant la même orientation de ses armes inactives.

8-2-1 Les pièces capturées sont retirées du jeu et posées près de l'arène. Elles restent visibles de tous.

8-2-2 Une case occupée entre la pièce qui attaque et la pièce cible interdit la capture.

8-3 Principe de la capture "pierre-feuille-ciseaux" :

8-3-1 Pierre bat Ciseaux.

8-3-2 Ciseaux bat Feuille.

8-3-3 Feuille bat Pierre.

8-4 Les captures sont interdites lors d'une bascule.

8-5 Capturer une pièce sous abri est impossible.

8-6 Les captures ne sont pas obligatoires.

9-Annonces

9-1 A son tour et après l'annonce "**j'ajuste**", le joueur peut replacer ses pièces sur leurs cases sans en modifier l'orientation des armes.

9-2 Sans annonce "**j'ajuste**", la règle de : "**pièce touchée/pièce jouée**" s'applique.

9-3 Sans accord préalable du joueur adverse, ses pièces ne doivent pas être replacées.

9-4 L'annonce "**ADIX**" est obligatoire avant la capture du capitaine ou du dernier équipier adverse.

Cette annonce met fin à la partie

10-Fin de partie

10-1 Victoire :

La victoire est acquise quand :

10-1-1 L'adversaire abandonne la partie.

10-1-2 La capture du capitaine adverse est légale.

10-1-3 La capture du dernier équipier adverse est légale.

10-2 Égalité :

10-2-1 Trente coups sans capture ni déplacement.

10-2-2 Accord mutuel, (impossibilité de gagner par nombre d'équipiers insuffisant.)

10-2-3 Temps écoulé (si pendule).

11-Les irrégularités et les sanctions

11-1 Si après le début d'une partie il est constaté que la position initiale des pièces est incorrecte, la partie est annulée.

11-2 Quand un joueur exécute un déplacement illégal, la pièce est replacée sur sa case d'origine et avec l'orientation des armes au départ du coup.

Sanction : le joueur passe son tour

11-3 Dans le cas d'une capture acquise au cours d'un déplacement illégal les pièces sont replacées sur leurs cases d'origine avec l'orientation des armes au départ du coup.

Sanction : Le joueur ayant commis l'irrégularité passe son tour.

11-4 Si un joueur déplace intentionnellement ou non un nombre de pièces ne permettant pas de revenir à la position antérieure au déplacement .

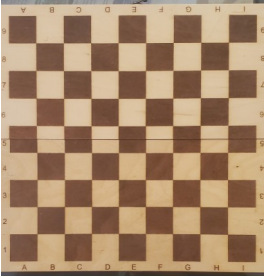
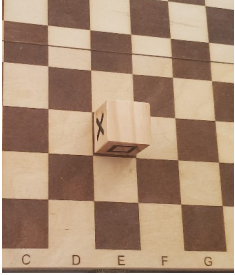
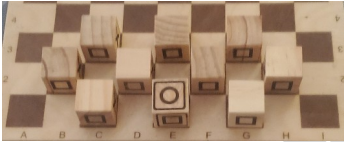
Sanction : la partie est déclarée perdue pour ce joueur.

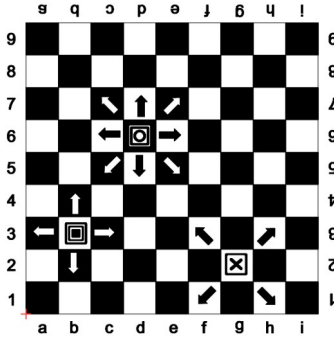
12-Résumé express du tour

1. Choisir une pièce.
2. Déplacer, basculer ou pivoter.
3. Capturer si possible.

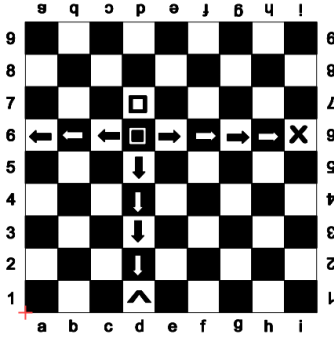
ANNEXE 1

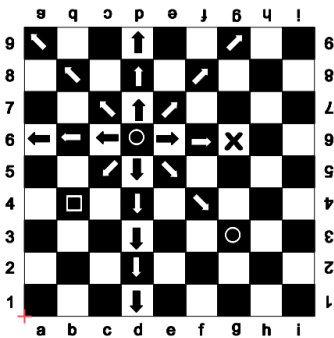
L'arène

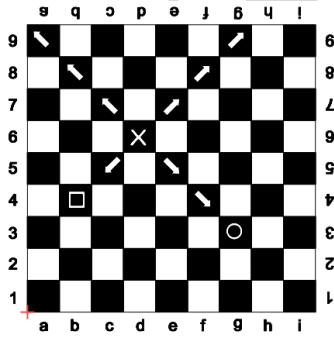
	4-1 L'arène se compose d'une grille de 81 cases identiques, alternativement noires (foncées) et blanches (claires).	
Les positions initiales		
	6-1 Chaque joueur prend son équipe et la positionne sur l'arène selon le schéma . (Fig1) 6-2 Le capitaine est posé face active "pierre", face "feuille" inactive vers les joueurs.	6-3 Les équipiers sont posés faces abri actives qui forment le "mur", les faces "feuille" inactives vers les joueurs.
L'Abri		
	5-1-2 La face sans symbole est appelée "abri".	
Le mur des blancs		
	5-2 En début de partie et avant le premier coup, les 2 murs face à face sont constitués par la totalité des équipiers faces abri activées.	
Les pièces capitaines	Les pièces équipiers	
		
ANNEXE 2 – Les déplacements		
Les déplacements capitaines		

	7-2-3 Une pièce capitaine se déplace sur case contiguë, dans toutes les directions (en fonction du déplacement de son arme active).	
---	--	--

Déplacements équipiers

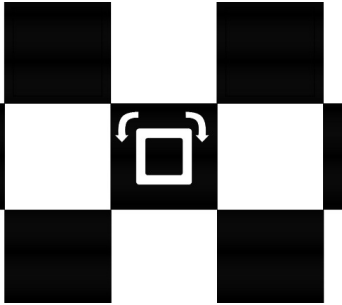
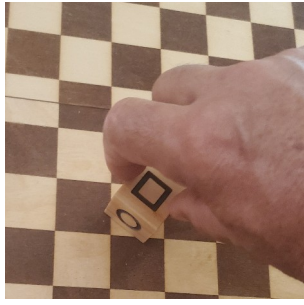
	7-2-1 Arme Feuille se déplace sur toute case N/S/E/O.	
---	--	--

	7-2-1 Arme Pierre : se déplace sur toute case N/S/E/O + diagonales de la couleur de départ	
---	---	--

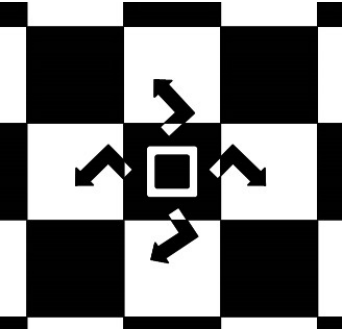
	7-2-1 Arme Ciseaux : se déplace sur toute case des diagonales de la couleur de départ	
---	--	--

ANNEXE 2 suite – Les mouvements

La rotation

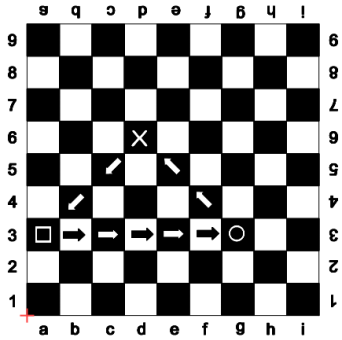
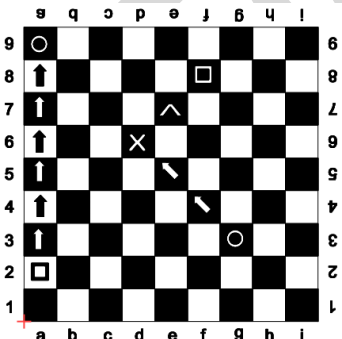
	7-2-4 Un quart de tour gauche ou droite, permet de réorienter les armes inactives. § La rotation d'une pièce sous abri est interdite.	
---	---	---

La bascule

	7-2-1 Bascule : changement d'arme ou sortie de l'abri. Se réalise en basculant la pièce sur une case contiguë N/S/E/O. § La rotation est interdite lors d'une bascule.	
---	--	---

ANNEXE 3 – Les captures

Principe

	8-3 Principe de la capture "pierre-feuille-ciseaux " : 8-3-1 Pierre bat Ciseaux. 8-3-2 Ciseaux bat Feuille. 8-3-3 Feuille bat Pierre
	8-1-1 Une case occupée entre la pièce qui attaque et la pièce cible interdit la capture. Ici : "Ciseau d6" ne peut pas capturer "Feuille f8" car s'interpose une pièce sous "abri e7" "Feuille a2" peut prendre "Pierre a9" "Pierre g3" peut capturer "Ciseaux d6" 8-5 Impossible de capturer la pièce "Abri e7".