ECHAMIER GAMES

ADIX©

L'arène des stratèges

RÈGLES DU JEU.

Préambule

ADIX est un jeu de stratégie combinatoire abstrait, sans hasard, "language-independent", pour 2 joueurs. Il se joue sur **l'échamier** (nom du plateau nu). Ce néologisme créé en 2025 par **Alcaide Rafaël** (auteur du jeu et détenteur des droits de propriété intellectuelle) est formé d'une partie des mots : ***éch***iquier et d***amier***.

ADIX réinvente le concept du très populaire et universel **"CHIFOUMI"** (*Pierre-Feuille-Ciseaux*) en un système de combat tactique et spatial sur plateau.

1-Objectif du jeu

Capturer le capitaine adverse ou éliminer tous ses équipiers.

2-Généralités

2-1 Deux adversaires face à face jouent alternativement : chacun déplace, pivote ou bascule une pièce sur l'échamier.

2-1-1 Déplacement : action par laquelle une pièce non abritée glisse d'une case à une autre selon son arme active, sans changer d'orientation. L'arme active et les faces restent identiques. Les équipiers glissent sur toute case libre de leurs lignes (art. 10), les capitaines d'une seule case adjacente (art. 9). La capture n'est possible qu'à la fin d'un déplacement.

2-1-2 Mouvement : action par laquelle une pièce change d'orientation. Il en existe deux :

– **le pivot** : quart de tour sur place, à gauche ou à droite. L'arme active ne change pas, seules les faces inactives sont réorientées. Il est interdit sous abri.

– **la bascule** : la piece roule d'un quart de tour vers une case libre adjacente N/S/E/O. L'arme active change, la bascule ne capture jamais. C'est le seul mouvement autorisé sous abri.

Un pivot et une bascule ne se combinent pas (**art. 8-3**).

2-1-3 Coup : un déplacement ou un mouvement. Les deux catégories s'excluent : une action est l'un ou l'autre, jamais les deux.

2-2 Les blancs commencent la partie.

2-3 Chaque pièce se manipule d'une seule main.

2-4 Pièce touchée, pièce jouée. Une pièce touchée doit être jouée. Le joueur effectue avec elle un coup légal, même s'il la ramène à sa position antérieure sans annoncer **"J'ajuste !"** (***art. 12-1***), sauf application de l'art. 14-4-1.

2-5 Un tour comprend un coup blanc suivi d'un coup noir.

2-6 Passer est interdit .

2-7 Le saut de pièce est **interdit**.

2-8 Une case occupée est inaccessible, sauf pour capturer une pièce adverse.

3-Matériel

3-1 L'échamier : 81 cases, alternativement foncées et claires, 9 rangées numérotées de **1 à 9** et 9 colonnes lettrées de **a à i**.

3-2 La case **a1** est foncée.

3-3 20 pièces cubiques : 10 foncées (**Noirs**), 10 claires (**Blancs**).

3-4 Un livret de règles ; *1 pendule d'échecs (optionnel)*.

4-L'arène

4-1 L'échamier prend le nom d'**arène** dès lors qu'une partie s'y déroule.

5-Les pièces et leurs armes.

5-1 Chaque équipe compte **1 capitaine** et **9 équipiers**. Chaque face d'un cube porte un symbole appelé **"arme"** : Pierre, Feuille, Ciseaux ou Abri (face sans symbole)

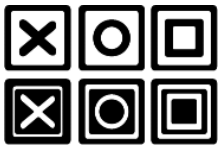


Pierre Feuille Ciseaux Abri

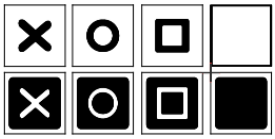
5-2 Seule la face supérieure (vue du dessus) est **active.**

5-3 La face sans symbole est appelée **"abri"**.

5-4 Capitaines (les faces)
2 pierres faces opposées.
2 feuilles faces opposées.
2 ciseaux faces opposées.

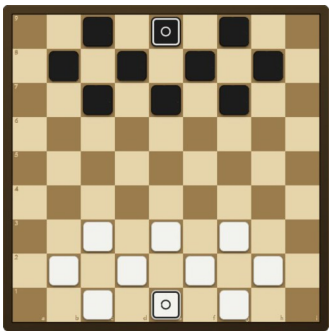


5-5 Équipiers (les faces)
1 pierre, 1 abri faces opposées.
2 feuilles faces opposées.
2 ciseaux faces opposées.



Les armes actives permettent les déplacements sur l'échamier. Elles sont indispensables pour capturer ou défendre.

6-Mise en place et positions initiales



6-1 Les équipes occupent les cases foncées (*voir schéma*). Aucune capture directe n'est possible ; les deux équipes forment **"les murs"** qui se font face.

6-2 Blancs : Le capitaine est posé sur la case **e1**, "**Pierre**" active, les équipiers sous **"abri"** sur les cases **c1, g1, b2, d2, f2, h2, c3, e3, g3.**

6-3 Noirs : Le capitaine est posé sur la case **e9**, "**Pierre**" active, les équipiers sous **"abri"** sur les cases **c9, g9, b8, d8, f8, h8, c7, e7, g7.**

6-4 Toutes les pièces ont l'arme **"Feuille"** inactive dirigée vers les joueurs.

7-L'abri

"L'abri" : arme de défense, de protection ou de blocage qui s'obtient par bascule, comme les autres armes.

7-1 Une pièce sous "**abri**" ne peut pas se déplacer, elle reste **immobile**.

7-2 Une pièce sous **"abri"** est imprenable.

7-3 La bascule est le seul mouvement autorisé à une pièce sous "abri".

7-4 Le capitaine n'a pas de face "abri" (art. 5-4) : il ne peut jamais être protégé par l'abri.

8-Mouvements

8-1 Le mouvement "pivot".

Quart de tour sur place à gauche ou a droite. La face active reste la même ; les faces inactives sont réorientées.

8-1-1 Le pivot d'une pièce sous abri est **interdit**.

8-2 Le mouvement "bascule".

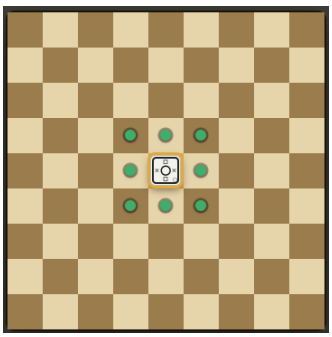
La bascule change **l'arme active. L**a pièce roule d'un quart de tour vers une case libre adjacente N/S/E/O.

8-2-1 La bascule sur place est **interdite**.

8-2-2 La bascule ne capture pas.

8-3 Une bascule et un pivot ne se combinent pas dans le même coup.

9-Déplacements des capitaines.



9-1 Les capitaines se déplacent d'une seule case adjacente selon leur arme active.

Capitaine **"Pierre"** : les 8 cases adjacentes.

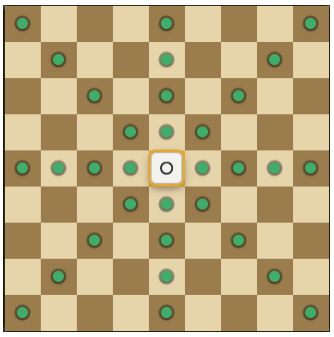
Capitaine **"Feuille"** : les 4 cases adjacentes N/S/E/O.

Capitaine **"Ciseaux"** : les 4 cases adjacentes en diagonale.

Exemple :.déplacements autorisés du capitaine **"Pierre".**

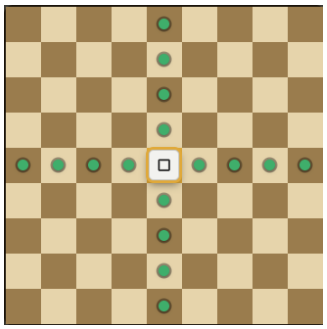
10-Déplacements des équipiers

10-1 L'équipier "Pierre"



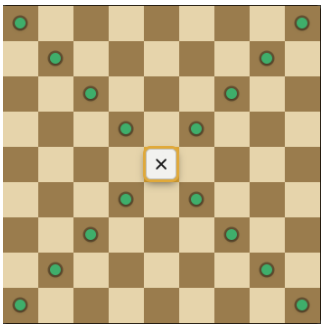
Toute case libre des lignes droites N/S/E/O ou des diagonales de la même couleur que sa case.

10-2 L'équipier "Feuille"



Toute case libre des lignes droites N/S/E/O.

10-3 L'équipier "Ciseaux"



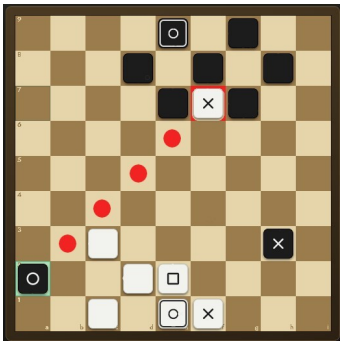
Toute case libre des diagonales de la même couleur que sa case.

11-Les captures

11-1 Les captures sont facultatives.

11-2 Une capture ne peut être effectuée qu'a la fin d'un déplacement légal.

11-3 La pièce attaquant quitte sa case, se déplace et remplace la pièce capturée.



11-4 La capture d'une pièce adverse doit respecter les principes des duels du **CHIFOUMI**.

11-4-1 "Pierre" bat **"Ciseaux".**

11-4-2 "Ciseaux" bat **"Feuille"**.

11-4-3 "Feuille" bat **"Pierre"**.

11-4-4 Les mêmes armes ne se capturent pas.

Exemple ci-contre : La **"Pierre"** en *a2* capture les **"Ciseaux"** en *f7*.

11-5 Une pièce capturée est retirée de **l'arène** et posée près de l'échamier, **visible de tous.**

12-Annonces

12-1 "J'ajuste !", annonce obligatoire avant de replacer ses pièces sur leurs cases sans en modifier l'orientation des armes.

12-1-1 Sans l'annonce **"j'ajuste !",** la règle de : **"pièce touchée/pièce jouée"** s'applique **(art. 2-4)**.

12-2 Sauf pour capturer il est interdit de toucher aux pièces de l'adversaire.

12-3 Avant la capture du **capitaine** ou du dernier **équipier adverse,** le joueur annonce **"ADIX !"**, ce qui permet à l'adversaire de constater la capture finale. Sans annonce : la capture est annulée, le coup est rejoué correctement avec l'annonce..

12-4 L'annonce "ADIX !" suivie de la capture met fin à la partie.

13-Fin de partie

13-1 Conditions de victoire :

13-1-1 L'adversaire abandonne la partie.

13-1-2 Capturer le capitaine adverse.

13-1-3 Capturer le dernier équipier adverse.

13-1-4 Temps de l'adversaire écoulé (si pendule).

13-1-5 L'adversaire ne peut jouer aucun coup autorisé (blocage, art. 14-4-1).

13-2 La partie nulle : une partie est déclarée "nulle" suite à :

13-2-1 Trente coups (15 de chaque joueur) sans déplacement.

13-2-2 Un accord mutuel.

13-2-3 Le "pat" n'existe pas : le joueur qui ne peut jouer aucun coup autorisé perd la partie (art. 13-1-5).

14-Les irrégularités.

Les articles 14 s'appliquent aux parties sur échamier physique. En ligne, le programme rend les coups interdits impossibles et applique les sanctions automatiquement.

14-1 Positions initiales incorrectes : la partie est annulée et rejouée.

14-2 Coup illégal : la pièce est replacée sur sa case d'origine sans changement de l'orientation des armes au départ du coup.

14-2-1 Sanction : application de la règle "pièce touchée, pièce jouée" (art. 2-4).

14-3 Positions irrécupérables : un joueur dérange, intentionnellement ou non, un nombre de pièces qui ne permet pas de revenir à la position antérieure.

14-3-1 Sanction : la partie est rejouée ou déclarée nulle, au choix des joueurs. La partie n'est perdue que si le dérangement est volontaire.

14-4 Règle des 3 coups

Une même pièce ne peut pas exécuter :

– **3 pivots consécutifs**, quel que soit le sens des pivots ;

– 3 bascules ou 3 déplacements successifs entre deux mêmes cases.

14-4-1 Sanction : le coup interdit est annulé, la pièce est replacée dans sa position d'origine et le joueur doit jouer une autre pièce (exception à l'art. 2-4). Si aucune autre pièce ne peut jouer un coup légal, le joueur **perd la partie par blocage.** (art. 13-1-5).

Cette règle a été mise en place pour deux raisons majeures :

1. **Gérer le temps :** elle évite qu'un joueur ne répète des coups stériles pour grapiller ou gagner du temps à la pendule en fin de partie.

2. **Empêcher l'anti-jeu :** elle interdit à un joueur de bloquer indéfiniment le bon déroulement de la partie s'il se trouve dans une position inconfortable.

15-Résumé express du coup.

Le joueur au trait saisit une pièce de son équipe et choisit une seule action :

1- Basculer la pièce sur une case libre adjacente (quitter un "abri" ou changer d'arme active).

2- Pivoter une pièce (hors "abri") d'un quart de tour (droite ou gauche).

3- Effectuer un déplacement légal avec capture éventuelle en fin de déplacement (art. 11-2 à 11-4).

16-Règle anti-forteresse.

16-1 Après la première capture de la partie, un joueur dont toutes les pièces, hormis le capitaine, sont sous abri depuis 10 coups consécutifs (les siens) **perd la partie**.

16-2 Le décompte repart à zéro dès qu'une de ses pièces quitte l'abri par bascule.

Cette variante empêche de forcer la nulle en s'enfermant derrière des pièces sous abri (forteresse de coin).

Nota Bene : Ces règles existent afin de garantir un déroulement serein des parties amicales. Les parties lors des tournois et des compétitions font l'objet de règles distinctes.