



ADIX[©]

L'arène des stratèges

1-Préambule

ADIX est un jeu de stratégie combinatoire abstrait, "language-independent", zéro hasard, 100 % déterministe où 2 joueurs s'affrontent sur un ©**Échamier**.

L'échamier est le nom du plateau nu. Ce néologisme est créé en 2025 par **Alcaïde Rafaël**, auteur et détenteur des droits de propriété intellectuelle du jeu **ADIX**. **Échamier** est formé par une partie d' **échiquier** (8x8 cases) et une partie du mot **damier** (9x9 cases).

ADIX réinvente le concept du très populaire "**Pierre-Feuille-Ciseaux**" en transformant ce jeu enfantin et universel en un système de combat tactique et spatial sur plateau.

1-Objectif du jeu

Capturer le capitaine ou éliminer tous les équipiers de l'équipe adverse.

2-Généralités

2-1 ADIX se joue entre deux adversaires face à face qui alternativement, déplacent, pivotent ou basculent des pièces sur l'échamier.

2-2 Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie.

2-3 Chaque pièce doit être déplacée d'une seule main.

2-4 Pièce touchée, pièce jouée. Une pièce, déplacée, basculée ou pivotée puis relâchée est validée pour autant que le déplacement ou mouvement soit légal.

2-5 Chaque déplacement ou mouvement compte 1 tour.

3-Matériel

3-1 L'échamier : Grille de 81 cases de taille identique, alternativement noires (foncées) et blanches (claires).

Comprenant : 9 rangées numérotées de **1 > 9**

9 colonnes lettrées de **a > i**

3-2 La case **a1** est noire.

3-3 Vingt pièces cubiques : 10 noires (foncées), 10 blanches (claires).

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

En début de partie, chaque joueur dispose d'une équipe composée d'**1 capitaine** et de **9 équipiers**.

10 pièces cubiques claires (**les Blancs**), 10 pièces cubiques foncées (**les Noirs**), comportant sur chaque face un symbole appelé "**arme**".

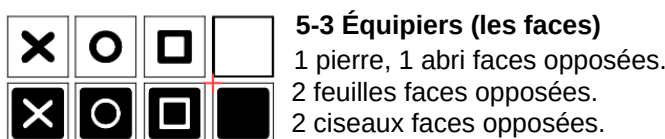
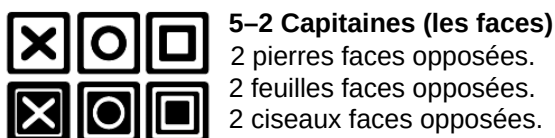
5-1 Les armes

Les armes actives permettent de déplacer les pièces sur l'échamier. Elles sont indispensables pour capturer ou défendre contre les attaques de votre rival.



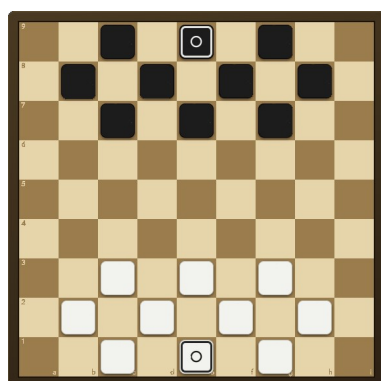
La face supérieure (vue du dessus) est la seule **face active**.

La face sans symbole est appelée "**abri**" elle est représentée ici par le signe **^**



6-Mise en place et positions initiales

Les équipes s'installent sur l'échamier en positions initiales. Ces positions n'autorisent aucune capture directe.



6-1 Les murs : En position initiale, les murs se font face, ils sont constitués par la totalité des pièces.

6-2 Chaque joueur dispose son équipe sur les cases noires de l'échamier, conformément au schéma ci-contre.

6-3 Les Blancs : Le capitaine est posé sur la case **e1**, "**Pierre**" active, "**Feuille**" inactive dirigée vers le joueur.

Les équipiers sur les cases **c1, g1, b2, d2, f2, h2, c3, e3, g3** "**abri**" actif, "**Feuille**" inactive dirigée vers les joueurs.

6-4 Les Noirs : Le Capitaine est posé sur la case **e9**, "**Pierre**" active, "**Feuille**" inactive dirigée vers le joueur.

Les équipiers sur les cases **c9, g9, b8, d8, f8, h8, c7, e7, g7** "**abri**" actif, "**Feuille**" inactive dirigée vers les joueurs.

7-L'abri

La face "**abri**" **est** une arme de défense, de protection ou de blocage. Elle peut être utilisée à tout moment sans restriction.

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**".

8-Les mouvements et déplacements des pièces

Un mouvement permet de changer d'arme :

La bascule change l'arme active.

Le pivot réoriente les armes inactives.

Un déplacement permet à une pièce de changer de position en utilisant son arme active.

Lors d'un déplacement légal la pièce conserve la même orientation de toutes ses armes.

8-1 Un mouvement ou un déplacement de pièce est **obligatoire** à chaque tour.

8-2 Le saut de pièce est **interdit**.

8-3 Une case occupée est inaccessible, sauf pour capturer une pièce adverse.

8-4 Le mouvement rotation ou pivot : La pièce pivote sur place d' $\frac{1}{4}$ de tour à gauche ou à droite, ce mouvement permet de réorienter les armes inactives en vue d'une future bascule.

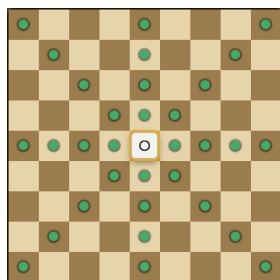
8-4-2 La rotation d'une pièce sous abri est **interdite**.

8-5 Le mouvement bascule : Le changement d'arme ou **la sortie d'un l'abri** s'effectue en basculant la pièce de 90° sur une case contiguë N/S/E/O.

8-5-1 La bascule sur place est **interdite**.

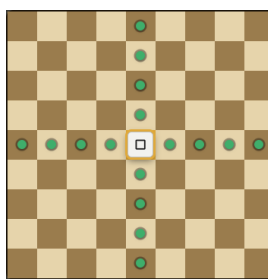
8-6 La combinaison d'une bascule et d'une rotation est **interdite**.

9-Les déplacements des équipiers



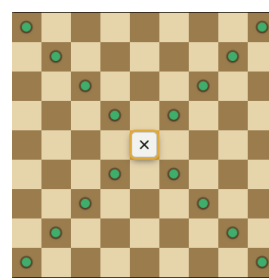
9-1 L'équipier "Pierre"

Se déplace sur toute case libre des lignes droites N/S/E/O et des diagonales de la couleur de départ.



9-2 l'équipier "Feuille"

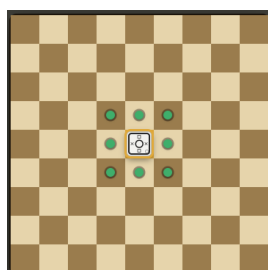
Se déplace sur toute case libre des lignes droites N/S/E/O.



9-3 l'équipier "Ciseaux"

Se déplace sur toute case libre des diagonales de la couleur de départ.

10-Les déplacements des capitaines



10-1 Les capitaines se déplacent selon l'arme active **sur une seule case** contiguë libre.

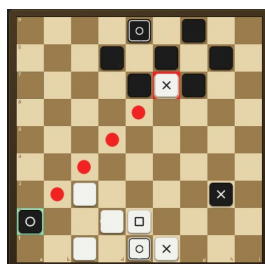
Exemple ci-contre : Déplacements autorisés du capitaine "pierre".

11-Les captures

11-1 Les captures sont facultatives.

11-2 Les captures se réalisent à 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".

Exemple ci-contre : La "Pierre" en b1 capture les "Ciseaux" en f7.

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

11-6 RAPPEL

11-6-1 La capture est interdite lors d'une bascule.

11-6-2 Capturer une pièce sous **abri** est impossible.

12-Annonces

12-1 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.

12-1-1 Sans annonce "**j'ajuste**", la règle de : "**pièce touchée/pièce jouée**" s'applique (**art. 2-5**).

12-2 Sauf lors d'une capture, il est formellement Interdit de toucher aux pièces de l'adversaire.

12-3 Avant la capture du **capitaine** ou du dernier **équipier adverse**, le joueur doit annoncer "**ADIX**" pour permettre au joueur adverse de constater la capture.

12-4 Cette annonce 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 La capture du capitaine adverse est légale.
- 13-1-3 La capture du dernier équipier adverse est légale.
- 13-1-4 Temps de l'adversaire écoulé (si pendule).

13-2 La partie nulle :

Une partie est déclarée "**nulle**" suite à :

- 13-2-1 Trente coups sans capture ni déplacement.
- 13-2-2 Un accord mutuel.
- 13-2-3 Une décision arbitrale.

14-Les irrégularités.

14-1 Positions initiales des pièces incorrectes.

Sanction : La partie est annulée et rejouée.

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

Sanction : Application de la règle "pièce touchée, pièce jouée" (art. 2-5)

14-3 Un joueur déplace intentionnellement ou non un nombre de pièces qui ne permet pas de revenir à la position antérieure.

Sanction : la partie est déclarée perdue pour ce joueur.

14-4 Règle des 3 mouvements

Cette contrainte stricte 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.

14-5 Une même pièce ne doit pas exécuter **3 fois le même mouvement consécutivement en aller/retour**. Cela interdit de réaliser : **3 pivots consécutifs** à gauche/droite/gauche, ou d'effectuer **3 bascules consécutives** sur les deux mêmes cases.

Sanction : Si un joueur enfreint cette règle, la pièce concernée est immédiatement **retirée de l'échamier**.

Si la pièce concernée est le capitaine ou le dernier équipier **la partie est déclarée perdue**.

14-6 Lors des compétitions, toute irrégularité doit être soumise à la décision d'un arbitre ou du directeur de tournoi.

15-Résumé express du tour

Le joueur qui a le trait saisit une pièce de son équipe, il a alors le choix entre :

- 1- Basculer la pièce sur une case libre contigüe.
- 2- Pivoter une pièce armée d' 1/4 de tour (droite ou gauche).
- 3- Effectuer un déplacement légal.
- 4- Capturer si possible.