

ADIX – L'Arène des Stratèges

Règles officielles.

Esprit du jeu

ADIX est un jeu de stratégie combinant déplacement, orientation, anticipation et captures. La gestion des armes, des abris et du tempo crée une profondeur tactique et un affrontement dynamique.

1. Objet du jeu

ADIX est un jeu de stratégie pour 2 joueurs.

Le but est de capturer le capitaine adverse ou d'éliminer tous ses équipiers.

2. Matériel

- 1 échamier 9×9 cases (colonnes a à i, rangées 1 à 9)
- 2 armées (blancs et noirs), chacune composée de :
 - 1 capitaine
 - 9 équipiers

3. Vocabulaire

- **Arme active** : face supérieure du cube
- **Abri (^)** : face sans arme, protectrice
- **Rotation (pivot)** : quart de tour sur place
- **Bascule** : déplacement vers une case adjacente avec changement d'arme

4. Les pièces

4.1 Capitaine

- 2 faces Pierre, 2 faces Feuille, 2 faces Ciseaux
- **Chaque type d'arme est présent sur deux faces opposées**
- Aucune face Abri
- Déplacement : 1 case dans toutes les directions
- Peut pivoter et basculer

4.2 Équipiers

- 1 face Pierre **○** opposée à 1 face Abri **^**
- 2 faces Feuille **□** opposées entre elles

- 2 faces Ciseaux **X** opposées entre elles
- **Principe d'opposition :**
La face la plus mobile (Pierre) est opposée à la face la moins mobile (Abri)
- Déplacement : illimité selon l'arme active
- Peut basculer
- Ne peut pas pivoter tant qu'il est en abri

4.3 Principe de lisibilité des faces

Les faces identiques sont toujours opposées.

Conséquence :

La face cachée de la feuille et des ciseaux est toujours identique à la face opposée visible.
Toutes les informations sont déductibles à tout moment.

5. Système de combat

Principe pierre-feuille-ciseaux :

- Pierre bat Ciseaux
- Ciseaux bat Feuille
- Feuille bat Pierre

6. Déplacements

6.1 Règles générales

- Interdiction de sauter une pièce
- Interdiction d'atterrir sur une case occupée (sauf capture)
- Les déplacements doivent respecter l'arme active

6.2 Selon l'arme active

- **Pierre** : lignes droites + diagonales de même couleur que la case de départ
- **Feuille** : lignes droites uniquement
- **Ciseaux** : diagonales de même couleur que la case de départ

6.3 Portée

- Équipiers : déplacement illimité
- Capitaine : 1 case

7. Mouvements

7.1 Rotation (pivot)

- Quart de tour gauche ou droite

- Interdite pour une pièce en abri
- **Effet :**
Le pivot ne modifie pas l'arme active (face supérieure).
- **Fonction stratégique :**
Le pivot prépare l'orientation de la pièce en vue d'une future bascule, en déterminant quelle arme deviendra active après celle-ci.

7.2 Bascule

- Déplacement obligatoire d'une case (N, S, E, O)
- Change l'arme active
- Seul moyen de quitter un abri

7.3 Restriction

Une même pièce ne peut pas effectuer 3 fois de suite le même mouvement. Sinon, elle est retirée du jeu.

8. Abri (^)

Une pièce en abri :

- est immobile
- ne peut ni se déplacer ni pivoter
- est incapturable

La bascule est le seul mouvement autorisé pour quitter un abri.

9. Captures

- Une capture se fait uniquement à la fin d'un déplacement légal
- Une capture par bascule est interdite
- L'attaquant prend la place de la pièce capturée en conservant l'orientation de ces armes inactives.
- La capture est facultative
- Une pièce en abri ne peut pas être capturée

10. Mise en place

Formation en mur : faces Abri actives, faces Feuille orientées vers le joueur

Blancs

- Capitaine : e1 (Pierre active)
- Équipiers : c1, g1, b2, d2, f2, h2, c3, e3, g3

Noirs

- Capitaine : e9 (pierre active)
- Équipiers : c9, g9, b8, d8, f8, h8, c7, e7, g7

11. Déroulement de la partie

- Les blancs jouent en premier
- À chaque tour, le joueur doit effectuer une seule action :
 - déplacer une pièce
 - ou effectuer une rotation s'il n'est pas sous abri.
 - ou effectuer une bascule

12. Annonce

- « J'ajuste » : permet de repositionner une pièce sans obligation de la jouer
- Sinon : pièce touchée = pièce jouée

13. Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur :

- capture le capitaine adverse
OU
- élimine tous les équipiers adverses
- La partie nulle est déclarée en commun accord entre les joueurs.