ADIX©

L'arène des stratèges

RÈGLES ESSENTIELLES

2 joueurs · zéro hasard · 100 % déterministe

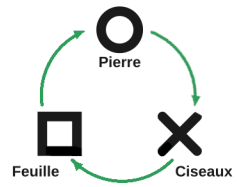
ECHAMIER GAMES

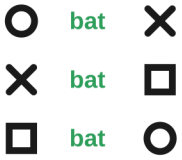
OBJECTIF & TOUR DE JEU

Capturer le **capitaine** adverse **ou** éliminer **tous ses équipiers**.

Les **Blancs** commencent. À chaque coup : **1 pièce, 1 action obligatoire** (passer est interdit), d'une seule main.
Pièce touchée = pièce jouée.

LES DUELS (CHIFOUMI)





Mêmes armes : pas de capture.

LES PIÈCES

Capitaine ×1 : 2 faces de chaque arme

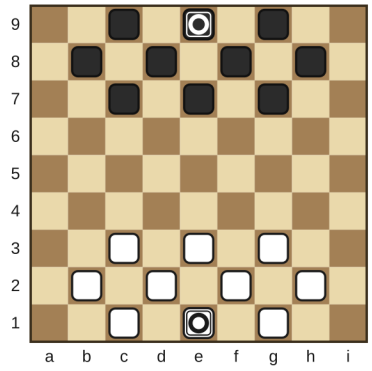


Équipiers ×9 : 1 pierre, 1 abri, 2 feuilles, 2 ciseaux



face du dessus = arme active

MISE EN PLACE



Cases **foncées** uniquement.
Capitaines : **Pierre** active ; équipiers sous **abri**.
Toutes les pièces : **Feuille** inactive vers les joueurs.

LE TOUR : 1 ACTION AU CHOIX

1. **Déplacer** la pièce selon son arme active (voir plus bas). Le saut de pièce est interdit.
2. **Pivoter** d'un ¼ de tour sur place (gauche ou droite) : réoriente les faces **inactives**. Interdit sous abri.
3. **Basculer** de 90° sur une case libre contiguë N/S/E/O : change l'arme active ou sort d'un abri.
4. **Capturer** (facultatif) à la fin d'un déplacement : la pièce attaquante remplace la capturée.

Rappel : bascule et pivot ne se combinent pas ; aucune capture pendant une bascule. Le « pat » n'existe pas.

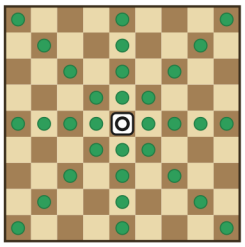
L'ABRI



- **Immobile** : ne peut pas se déplacer
- **Imprenable** : aucune capture possible
- S'obtient par **bascule**, comme les autres armes
- Seule la **bascule** permet d'en sortir
- Pas de pivot sous abri
- Le capitaine n'a pas d'abri

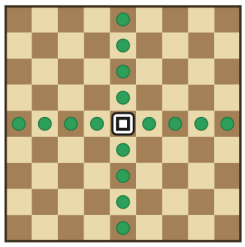


DÉPLACEMENTS : ÉQUIPIERS (TOUTE CASE LIBRE EN LIGNE) ET CAPITAINES (1 CASE)



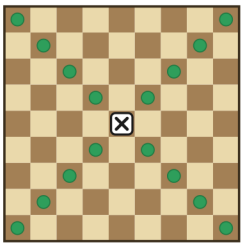
Équipier Pierre

Lignes N/S/E/O **et** diagonales de sa couleur.



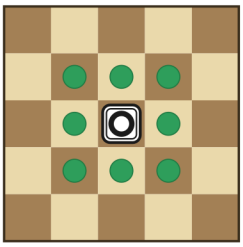
Équipier Feuille

Lignes droites N/S/E/O.



Équipier Ciseaux

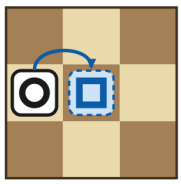
Diagonales de sa couleur.



Capitaines : 1 case

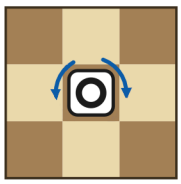
Pierre : 8 voisines · Feuille : N/S/E/O · Ciseaux : diagonales.

MOUVEMENTS ET CAPTURE EN IMAGES



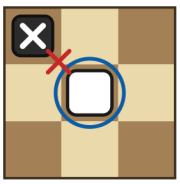
Bascule

Roule de 90° sur une case libre contiguë N/S/E/O : l'arme active change. Jamais sur place.



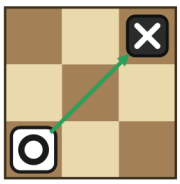
Pivot

¼ de tour sur place : seules les faces cachées changent de place. L'arme active reste la même.



Abri

Un adversaire ne peut pas capturer une pièce sous abri, même avec la bonne arme.



Capture

Pierre bat Ciseaux. Le déplacement est légal, puis la pièce attaquante prend la place de la cible.

ANNONCES

« J'ajuste ! » : obligatoire avant de recentrer ses pièces sur leur case, sans changer l'orientation des armes. Sans l'annonce, pièce touchée = pièce jouée.

« ADIX ! » : à annoncer avant de capturer le capitaine ou le dernier équipier adverse. Sans annonce, la capture est annulée et rejouée avec l'annonce. Cette capture met fin à la partie.

Interdit de toucher les pièces adverses (sauf pour capturer).

FIN DE PARTIE

VICTOIRE

- Capture du **capitaine**
- Capture du **dernier équipier**
- Abandon de l'adversaire
- Temps adverse écoulé (si pendule)
- Adversaire sans aucun coup autorisé

PARTIE NULLE

- 30 coups (15 chacun) sans déplacement
- Accord mutuel

INTERDITS

- Sauter une pièce
- Basculer sur place
- Basculer **et** pivoter dans le même coup
- Pivoter une pièce sous abri
- Capturer pendant une bascule
- Passer son coup
- Répéter avec la même pièce : **3 pivots** de suite ou **3 allers-retours** (bascules ou déplacements entre les 2 mêmes cases). Le coup est annulé : **jouer une autre pièce**.

ADIX © Alcaide Rafaël · Échamier Games · Fiche de synthèse : se référer aux règles officielles en cas de litige