

ADIX

L'ARÉNE DES STRATÉGES

Est un jeu : [Alcaide Rafaël - Echamier Games \(AREG\)](#)

SOMMAIRE

[1-Présentation](#)

[2-Matériel](#)

[3-Objectif du jeu](#)

[4-L'échamier ou 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](#)

ANNEXES

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 ?

Préambule :

ADIX l'arène des stratèges est un jeu stratégie combinatoire abstrait, sans hasard, où 2 joueurs s'affrontent sur un échamier, plateau natif de 81 cases (9x9) alternativement foncées (les noirs) et claires (les blancs). Sur l'échamier la case a1 est de couleur foncée.

©**Echamier** est un néologisme créé pour les besoins du jeu ADIX l'arène des stratèges par **Rafaël Alcaide**, propriétaire des droits de propriété intellectuelle du jeu ADIX. L'échamier est un mot formé par la première partie du mot "échiquier" 64 cases (8x8) et de la seconde partie du mot "damier" 100 cases (10x10).

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'échamier ou 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, pivotent ou basculent des pièces sur un plateau appelé : **l'échamier ou l'arène**.

L'objectif : capturer le capitaine ou éliminer tous les équipiers adverses.

4-L'arène ([voir annexe 1](#))

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

4-2 L'échamier est composé 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".

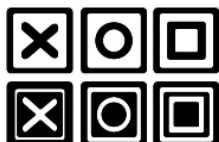
5-1 Les armes et l'abri ([voir Annexe 1](#))

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



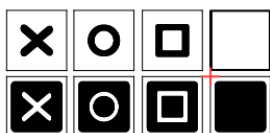
5-1-2 La face sans symbole est appelée "abri" elle est représentée ici par le signe ▲

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.

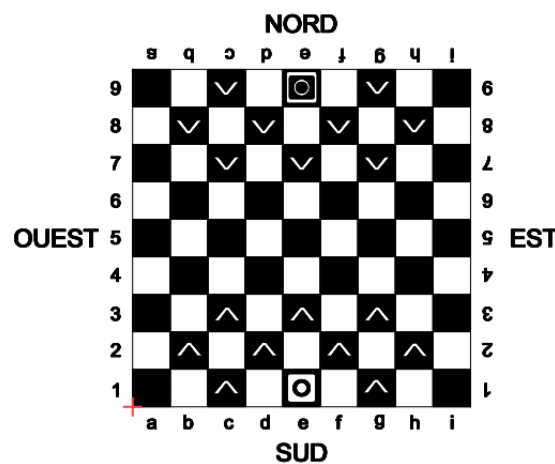
6-Mise en place et positions initiales (voir Annexe 1)

6-1 Chaque joueur prend son équipe et la positionne sur l'échamier 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 \blacktriangle 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 pièce, déplacée, basculée ou pivotée puis relâchée est validée pour autant que le déplacement ou mouvement soit légal.

7-2 Déplacement sur l'échamier (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 lignes droites 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 ou pivot : $\frac{1}{4}$ de tour à gauche ou à droite, permet de réorienter les armes inactives en vue d'une future bascule.

7-3-2 La rotation d'une même pièce (*dans le but de gagner du temps "pendule" ou de bloquer une fin de partie*) ne peut se répéter 3 fois consécutivement sous peine du retrait de la dite pièce après décision arbitrale.

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

7-4 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.

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'échamier. 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 Dans le but d'informer le joueur adverse, l'annonce "**ADIX**" est conseillée avant la capture du capitaine ou du dernier équipier adverse.

La capture suivant 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.

10-1-4 Temps de l'adversaire écoulé (si pendule).

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 Décision arbitrale.

11-Les irrégularités.

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

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

Sanction : Application de la règle "pièce touchée, pièce jouée"

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 : Application de la règle "pièce touchée, pièce jouée"

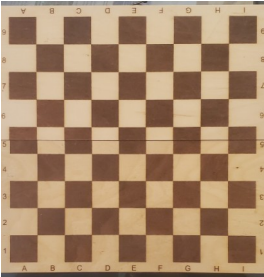

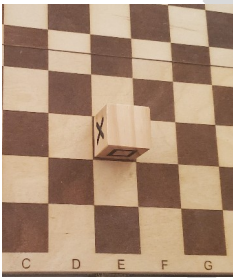
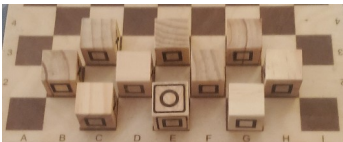
11-4 Si un joueur déplace intentionnellement ou non un nombre de pièces ne permettant pas de revenir à la position antérieure au déplacement .

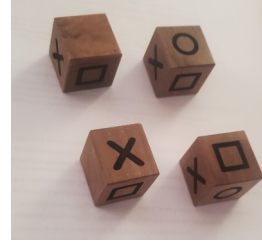
Sanction : la partie est déclarée perdue pour ce joueur.

Toute irrégularité doit être soumise à la décision de l'arbitre ou du directeur de tournoi.

12-Résumé express du tour

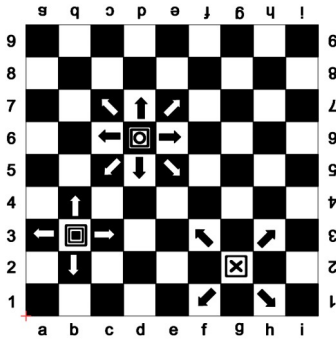
1. Choisir une pièce.
2. Déplacer, basculer ou pivoter.
3. Capturer si possible.

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



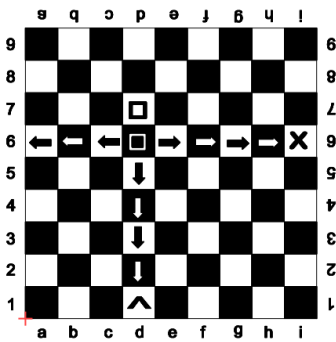
ANNEXE 2 – Les déplacements

Les déplacements capitaines

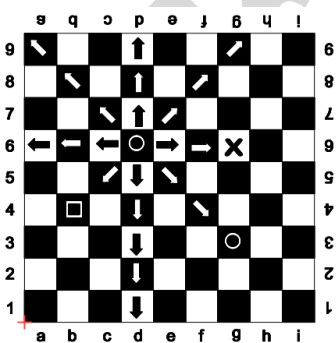


7-2-3 Une pièce **capitaine** se déplace sur case contiguë, dans toutes les directions (en fonction du déplacement de son arme active).

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

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

ANNEXE 2 suite – Les mouvements

<p>La rotation</p>		
	<p>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.</p>	

<p>La bascule</p>		
	<p>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.</p>	

ANNEXE 3 – Les captures

<p>Principe</p>		
	<p>8-3 Principe de la capture "pierre-feuille-ciseaux" :</p> <p>8-3-1 Pierre bat Ciseaux. 8-3-2 Ciseaux bat Feuille. 8-3-3 Feuille bat Pierre</p>	

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

ANNEXES 4 : Notation des coups

Notation des coups sur l'échamier d'ADIX

P = Pierre, F = Feuille, C = Ciseaux, Λ = Abri
 Capitaines *P, *F, *C
 -- = Déplacement
 / = Bascule
) = Pivot vers la droite
 (= Pivot vers la gauche
 X = Capture
 # = Coup victorieux

Exemples de notation :

Blancs	Commentaires	Noirs	commentaires
^e3/e4	Abri e3 <i>bascule</i> e4	^b8/a8	Abri b8 <i>bascule</i> a8
^h2/h3	Abri h2 <i>bascule</i> h3	Ca8XFe4	Ciseaux a8 capturent Feuille e4
Fh3-h6	Feuille h3 <i>va</i> h6	Ce4)	Ciseaux e4 pivotent à droite
Fh6/h7	Feuille h6 <i>bascule</i> h7	^e7/e8	Abri e7 <i>bascule</i> e8
^g1/g2	Abri c1 <i>bascule</i> c2	Ce4XFc2	Ciseaux e4 capturent Feuille c2
Ph7XCc2	Pierre h7 <i>capture</i> Ciseaux c2	Fe8X*Pe1#	Feuille e8 capture Capitaine pierre e1 VICTOIRE