

REGLES DU JEU

AXIOM

NTH SEAL

TM

TM

S

E

M

INTRODUCTION

AXIOM, c'est le jeu d'une nouvelle génération. Utilisant l'espace, il diffère de l'habituel jeu de société sur planche / tableau, et crée un cadre à la fois beau et dynamique...rempli de stratégies insolites et de défis!

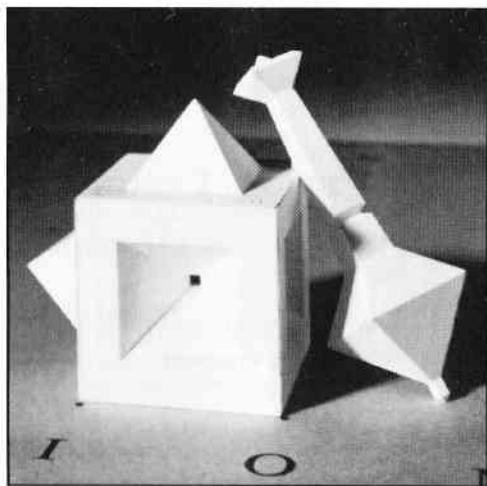
Ce jeu, en trois dimensions, est formé de Cubes spéciaux.

Ces derniers sont non seulement le support du jeu, mais aussi les pièces du jeu.

Ils peuvent être déplacés et éliminés durant la partie: la forme et la taille de l'aire du jeu changent.

Les autres pièces du jeu sont appelées "Sceptres". Elles se déplacent sur cette nouvelle aire du jeu, et peuvent s'arrêter au dessus ou sur l'une des faces d'un Cube, selon la situation.

Le but d'AXIOM est très simple: utiliser formes, règles et couleurs pour arriver à un parfait équilibre entre liberté et restriction.



C U B E E T S C E P T R E

AXIOM

sommaire

SECTION 1 - REGLES DU JEU

Les pièces du Jeu	I
Monter le Jeu	I
Les règles du Jeu.....	III
Pour Gagner	III
Déplacer un Cube.....	V
Déplacer un Sceptre	VII
Eliminer un Cube.....	IX

SECTION 2 - SUGGESTIONS

Différentes Stratégies	XI
Différents plans de Départ.....	XIII
Note.....	XV
Rappels.....	XVII



I

LES PIÈCES DU JEU

- ❑ 2 Sceptres noirs
- ❑ 3 Cubes noirs avec 1 Pyramide
- ❑ 3 Cubes noirs avec 2 Pyramides
- ❑ 2 Sceptres blancs
- ❑ 3 Cubes blancs avec 1 Pyramide
- ❑ 3 Cubes blancs avec 2 Pyramides

(voir figure 1 ci-dessous)



FIGURE 1 - AXIOM-Cubes et AXIOM-Sceptres



MONTRE LE JEU

- ❑ Tout d'abord, mettre en place les 12 Cubes et 4 Sceptres, de façon à ce que le côté noir et le côté blanc soient identiques et symétriques.

(VOIR FIGURE 2 PAGE DE DROITE)

- ❑ Bien entendu, plusieurs plans de départ sont possibles - voir pages XIII et XIV.
- ❑ Axiom est vendu avec un plateau tournant. Vous pouvez, si vous le désirez, placer les pièces du jeu au centre de celui-ci.
- ❑ Si vous décidez de jouer sur le plateau, sachez que ses bords ne représentent pas une limite : les Cubes peuvent être placés où vous voulez durant la partie.



II

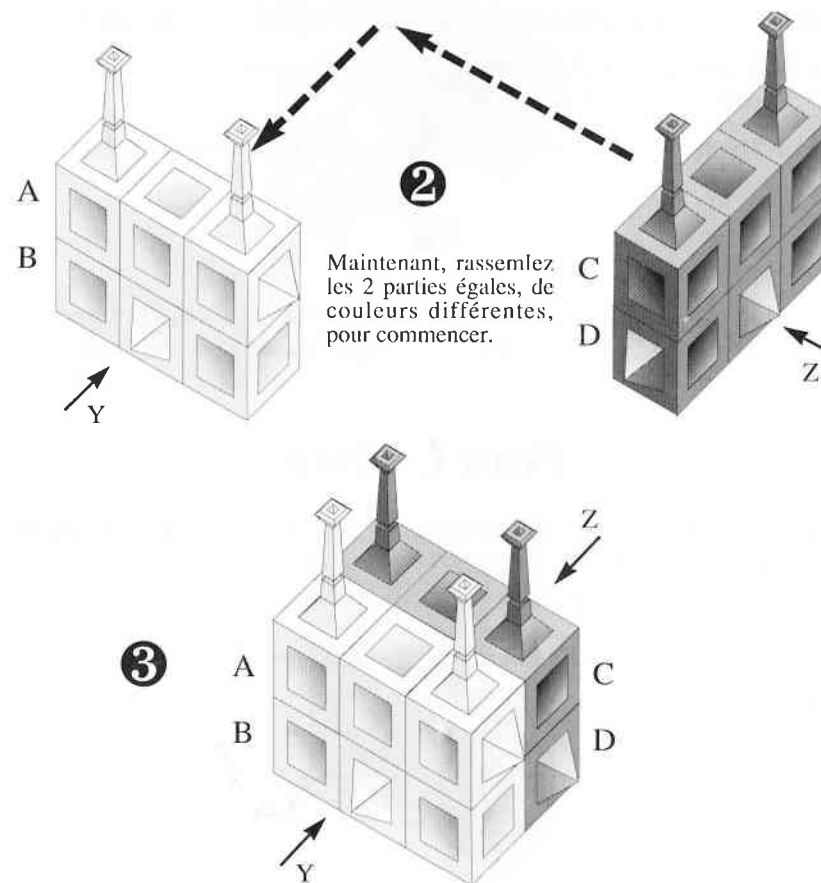
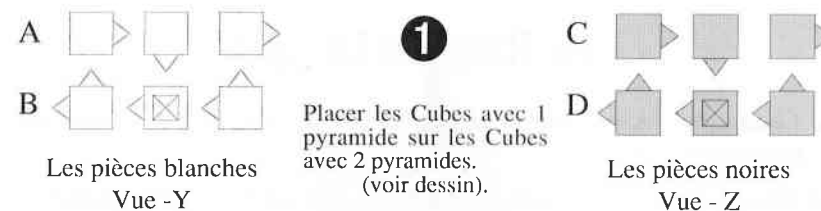


Figure 2 - Le plan principal de départ.

III

LES REGLES DU JEU

- ❑ Chacun des joueurs choisit sa couleur (blanc ou noir), sachant que les noirs commencent.
- ❑ Chacun son tour, déplacer **soit** un Cube, **soit** un Sceptre, de la couleur choisie au départ.
- ❑ Quand votre tour arrive, vous êtes **obligé** de déplacer l'une de vos pièces.
- ❑ Un **Cube** ne peut être déplacé que s'il n'est pas déjà occupé par un Sceptre. (voir page VII).
- ❑ Un **Sceptre** peut éliminer un Cube appartenant à l'adversaire. (voir page IX).



POUR GAGNER

- ❑ Le premier joueur qui déplace un de ses Sceptres sur un Cube (**blanc ou noir**) qui est déjà occupé (sur un autre côté) par un Sceptre de l'adversaire, gagne la partie.

(VOIR FIGURES 3 ET 4 PAGE DE DROITE)



IV

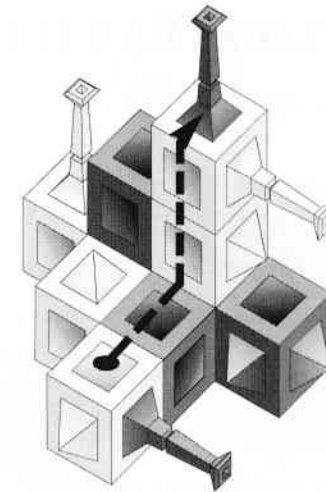


FIGURE 3 (CI-DESSUS) - Le Sceptre noir est déplacé sur le Cube blanc. Ce Cube est déjà occupé par un Sceptre blanc, par conséquent, les noirs gagnent la partie.

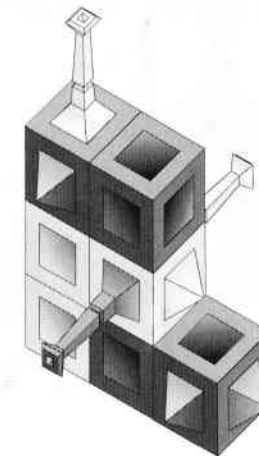


FIGURE 4 (CI-DESSUS) - fin d'une partie: un Sceptre blanc et un Sceptre noir se trouvent sur un même Cube.

V

DEPLACER UN CUBE

- ☐ Les joueurs ne peuvent déplacer qu'un Cube de la couleur choisie au départ.
- ☐ Le Cube ne peut être déplacé que lorsqu'il n'est pas occupé par un Sceptre et s'il ne se trouve pas sous un autre Cube.
- ☐ Le cube peut se déplacer n'importe où (contrairement au Sceptre).

(VOIR FIGURE 5 PAGE DE DROITE)

- ☐ Le Cube ne peut pas simplement être ré-orienté, il doit être déplacé.
- ☐ Quand il est déplacé, le Cube doit être en contact avec au moins une des arêtes du Cube qu'il touche.

(VOIR FIGURE 6 PAGE DE DROITE)

- ☐ Si le Cube est placé sur un autre Cube, il doit avoir une position fixe : utilisez une pyramide.
- ☐ Le Cube n'a pas à être fixé lorsqu'il est placé à côté d'un autre Cube.
- ☐ De même qu'un Cube ne peut être déplacé sous un autre Cube.

VI

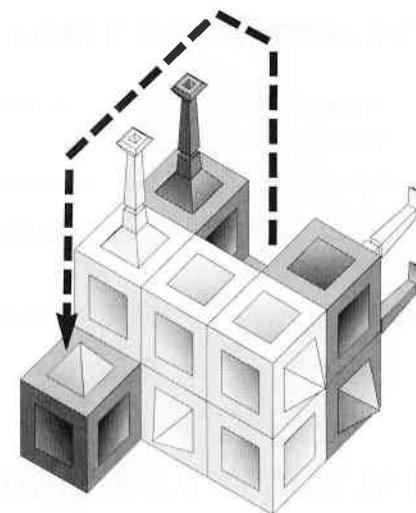


FIGURE 5 (CI-DESSUS) - Un seul des Cubes peut être déplacé. Exemple d'un déplacement possible.

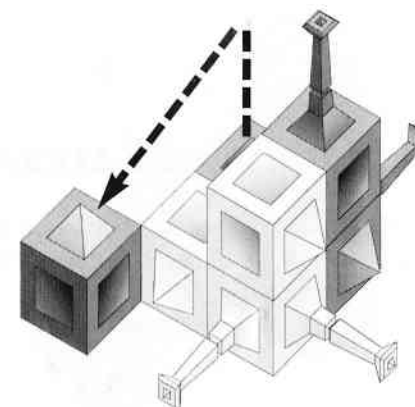


FIGURE 6 (CI-DESSUS) - Le Cube noir qui vient d'être déplacé est en contact avec 1 des arêtes du Cube qu'il touche. C'est le contact minimum.

VII

DEPLACER UN SCEPTRE

- ❑ Les faces des Cubes qui n'ont pas de pyramide, servent à tenir les Sceptres en position verticale ou horizontale.
- ❑ Le Sceptre peut être déplacé en diagonale ou latéralement.
- ❑ Le nombre d'espaces sur lesquels un Sceptre se déplace n'est limité que par les obstacles qu'il rencontre.
- ❑ Chaque pyramide ou Sceptre est un obstacle infranchissable

LE DEPLACEMENT EN DIAGONALE

- ❑ Le Sceptre ne peut pas changer de plan lors d'un déplacement en diagonale.

(VOIR FIGURE 7 PAGE DE DROITE)

LE DEPLACEMENT LATERAL

- ❑ En revanche, le Sceptre peut changer de plan lors d'un déplacement latéral: en passant par les arêtes des Cubes, sans changer de direction.

(VOIR FIGURE 8 PAGE DE DROITE)

VIII

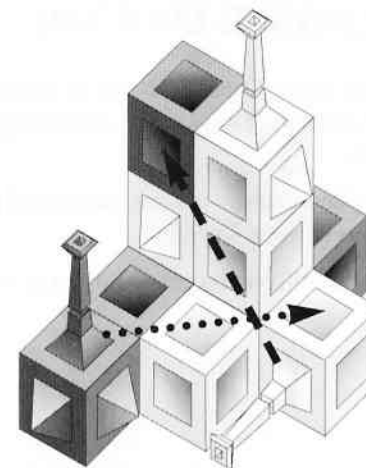


FIGURE 7 (CI-DESSUS) - Le Sceptre blanc et le Sceptre noir (ligne pointillée) peuvent tous les deux se déplacer en diagonale.

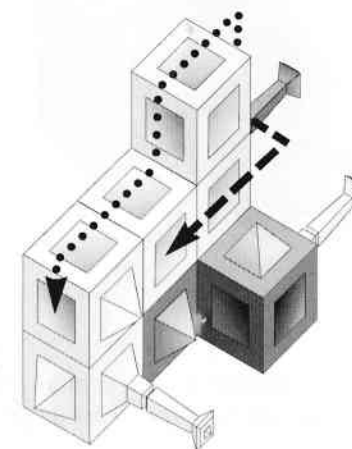


FIGURE 8 (CI-DESSUS) - Le Sceptre noir se déplace latéralement : il peut emprunter au moins deux routes différentes.

IX

ELIMINER UN CUBE

- ❑ Quand un Sceptre placé sur un Cube de la couleur opposée se déplace sur un Cube de sa propre couleur, le cube de la couleur opposée est éliminé. Il est donc retiré du jeu.
- ❑ Un Cube ne peut être éliminé que s'il n'est pas occupé par un Sceptre ou s'il ne se trouve pas sous un autre Cube.
- ❑ Un Cube éliminé est définitivement retiré du jeu et ne peut pas y être remis.

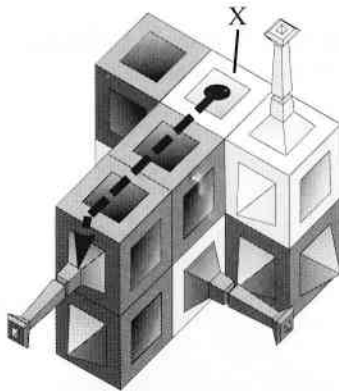


FIGURE 9 (CI-DESSUS) - Le Sceptre noir est déplacé d'un Cube blanc (X) à un Cube noir. Le Cube blanc est éliminé et retiré du jeu.

X

SECTION 2 DIFFERENTES STRATEGIES

XI

DIFFERENTES STRATEGIES ET CE QU'IL FAUT SAVOIR

- ❑ A chaque fois qu'un Cube se déplace ou est éliminé, AXIOM change de forme.
- ❑ L'intérêt du jeu est de maîtriser ses cubes. Vous avez l'avantage lorsque vous savez quand et où les déplacer.
- ❑ Un Cube peut arrêter un Sceptre de l'adversaire, ou vous ouvrir un passage.

(VOIR FIGURES 10 ET 11 PAGE DE DROITE).

- ❑ Un Cube avec deux pyramides peut être utile pour barrer la route à votre adversaire, alors qu'un Cube avec une seule pyramide vous permettra de vous frayer un passage au besoin (bien entendu, la pyramide sert à fixer le Cube sur un autre).
- ❑ Une bonne stratégie : essayer d'empêcher votre adversaire de bouger un de ses Cubes. Cela vous permet de contrôler l'aire du jeu et de forcer votre adversaire à déplacer ses Sceptres!
- ❑ Une autre bonne stratégie : attaquez un des Sceptres de votre adversaire avec deux des vôtres (VOIR FIGURE 11).
- ❑ L'élimination d'un des Cubes de votre adversaire est un avantage, Surtout si celui-ci se trouve sur l'un des vôtres (ce qui vous ne vous permet pas de déplacer votre Cube). (VOIR FIGURE 11).

XII

FIGURE 10 (CI-DESSOUS) - Le Sceptre blanc (X) peut se déplacer latéralement, et dans ce cas, il gagne (ligne pointillée).

C'est au tour des noirs de bouger, et le Sceptre (Y) a deux possibilités. S'il se déplace latéralement, il empêche les blancs de gagner.

Quant au Cube noir (Z), il est ensuite déplacé. (FIGURE 11)

FIGURE 10

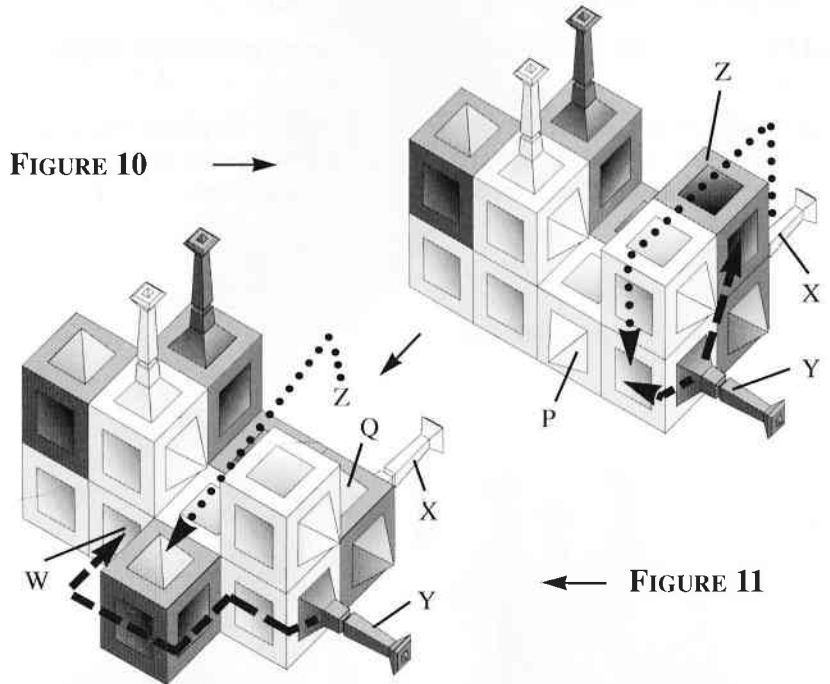


FIGURE 11

FIGURE 11 (CI-DESSUS) - Le Cube noir (Z) couvre (P) une pyramide, qui est un obstacle. Un passage est ouvert pour le Sceptre noir (Y) (ligne pointillée).

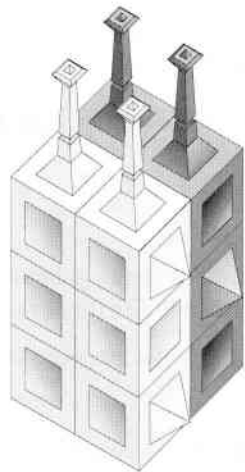
Le Cube (Z), en se déplaçant, crée un obstacle (Q), qui empêche le Sceptre blanc (X) de passer.

Notez : Si le Sceptre noir (Y) n'était pas là (W), les noirs pourraient gagner la partie le coup suivant. Les blancs ne peuvent pas se défendre à cause de la position de l'autre Sceptre noir car l'attaque vient de deux directions différentes.

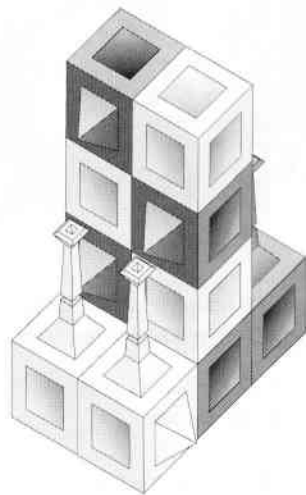
XIII

DIFFERENTS PLANS DE DEPART

- ❑ Le plan principal de départ d'Axiom se trouve a la page II.
- ❑ Il est préférable de se familiariser avec le plan principal et avec les règles du jeu avant d'essayer un nouveau plan de départ.
- ❑ Les schémas qui suivent vous montrent d'autres possibilités de plan de départ.
- ❑ N'oubliez pas, avant de commencer la partie, de placer vos pièces (blanches et noires) de façon symétrique, et d'utiliser les pyramides pour fixer les Cubes qui sont placés au dessus d'autres Cubes.



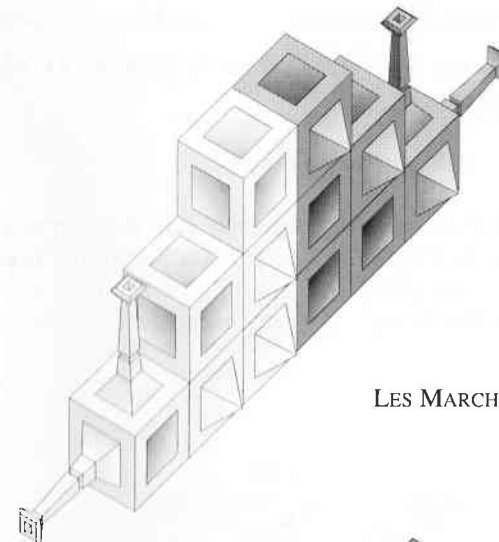
LA TOUR



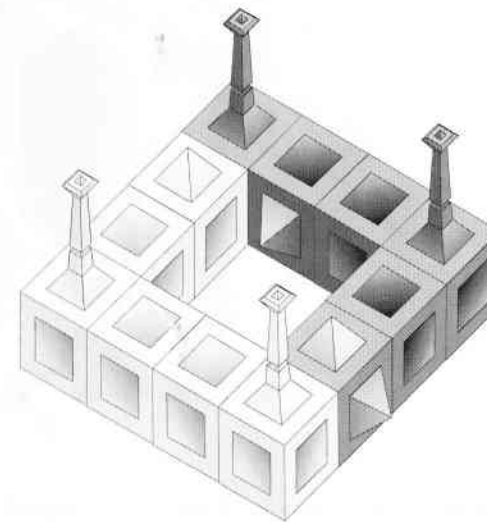
LE MUR

XIV

DIFFERENTS PLANS DE DEPART



LES MARCHES



LE CARRE

XV

NOTES

- ☐ La présence d'un Cube ou d'un Sceptre peut, dans certains cas, interdire l'accès à une place libre. Il est impossible de franchir ces obstacles.
- ☐ Un Sceptre ne peut pas s'**arrêter** derrière le Sceptre (Y), mais peut **passer** derrière, si nécessaire.

(VOIR FIGURE 16 CI-DESSOUS)

- ☐ L'élimination d'un Cube ou son déplacement peut créer un espace vide entre deux groupes de Cubes (FIGURE 16). Un Sceptre ne peut pas se déplacer entre ces deux groupes, alors qu'un Cube peut se déplacer normalement, combler le vide et par conséquent rejoindre les deux groupes de Cubes.

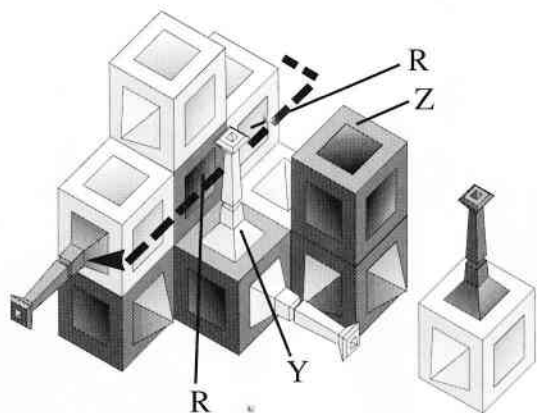


FIGURE 16 (CI-DESSUS) - Le Sceptre noir ne peut s'arrêter ni derrière le Sceptre blanc (Y), ni à côté du Cube (Z). Cependant, il peut passer outre (Y).

XVI

INFORMATIONS ADDITIONNELLES

- ☐ Pour plus d'informations sur:

- Les clubs AXIOM
- Les tournois AXIOM
- Les produits SEVENTH SEAL

- ☐ Ecrire à:

SEVENTH SEAL
3 Denmark Terrace • Brighton BN1 3AN
ANGLETERRE

ou

DEWAR Ltd.
Postfach 1223 • 77802 Bühl/Baden
ALLEMAGNE



XVII

RAPPELS

- ☐ Un Sceptre peut être fixé sur un Cube de n'importe quelle couleurVII
- ☐ Un Sceptre peut se déplacer d'autant de case que vous le désirez.....VII
- ☐ Un Sceptre ne peut pas continuer s'il rencontre 1 pyramide
ou 1 Sceptre.....VII
- ☐ Un Sceptre peut changer de plan ou de niveau en déplacement latéral .VII
- ☐ Un Sceptre ne peut pas changer de plan ou niveau en quand il se déplace
en diagonaleVII
- ☐ Un Sceptre ne peut pas changer de direction lors d'un déplacement.....VII
- ☐ Un Sceptre peut passer outre une pièce gênante qui n'est pas directement
sur son cheminXV
- ☐ Un Sceptre ne peut pas s'arrêter sur une place libre si une pièce placée à
proximité l'en empêche physiquementXV
- ☐ Un Cube ne peut être éliminé que par un adversaire.....IX
- ☐ Un Cube ne peut être éliminé s'il se trouve sous un autre Cube.....IX
- ☐ Un Cube ne peut être éliminé s'il est occupé par un SceptreIX
- ☐ Un Cube ne peut être déplacé sous un autre Cube.....V
- ☐ Un Cube ne peut être déplacé s'il est occupé par un SceptreV
- ☐ Un Cube ne peut être ré-orienté il doit être déplacéV
- ☐ Un Cube placé sur un autre Cube doit être fixé (utiliser les pyramides) .V
- ☐ Sauf s'il est placé à côté d'un autre (arête contre arête)V
- ☐ Les joueurs ne peuvent déplacer que les pièces de la couleur
choisie au départIII
- ☐ Un déplacement doit toujours être effectué, quand quelqu'un joueIII