

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



REGLES DU JEU d'AXOM

1) **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 (à partir de 8 ans)

2) **MATÉRIEL** : le jeu se compose :

- d ' un plateau de 49 cases appelé **AXOMIER** dont deux cases spéciales appelées "**CŒUR**";

-de 62 pions (31 par joueur) dont deux pions spéciaux appelés "**TÊTE**" (1 par joueur.)

3) **BUT DU JEU**: prendre la tête de l'adversaire. Pour cela, il faut arriver à recouvrir la tête de son adversaire avec un de ses pions.

4) **DISPOSITION**:

a) L'**AXOMIER** est positionné les **CŒURS** face aux joueurs.

b) La **TÊTE** est placée sur le **CŒUR**, les pions sont empilés par deux, trois ou quatre. *(voir fig. 1)*

c) On ne peut pas avoir plus de 4 pions empilés. Un empilement de 5 pions est interdit.

d) On ne peut pas avoir plus de 4 empilements de 4 pions par joueur.

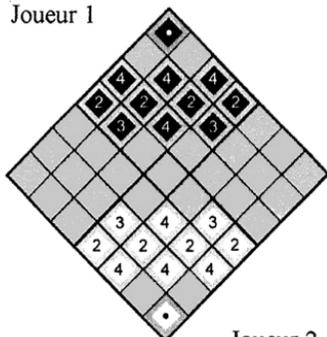
5) **DEBUT DU JEU**:

On procède au tirage au sort: le gagnant commence ou choisit une couleur.(Au jeu d'AXOM, être le premier à jouer n'a aucune importance)

Chacun joue à son tour.

Pour jouer, on peut déplacer un pion, une pile de pions ou la **TÊTE**.

Joueur 1

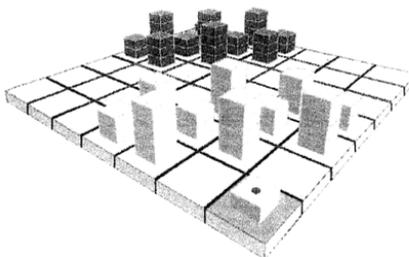


Joueur 2

Fig. 1: DISPOSITION DES PIÈCES SUR L'AXOMIER

Les TÊTES sont sur leur CŒUR respectif.

Les PIONS sont empilés par 2,3 ou 4.



6) DEPLACEMENT:

6.1) LES EMPILEMENTS

- a) Les empilements pairs (2 et 4) se déplacent obligatoirement en suivant **les colonnes de l'axomier**. (vertical ou horizontal)
- b) Les empilements impairs (1 et 3) se déplacent obligatoirement en suivant **les diagonales de l'axomier**. (voir fig. 2)
- c) On ne peut pas changer de direction au cours du déplacement.
- d) Lorsqu'on déplace un pion, on bouge le pion choisi d'une case. (Sur les diagonales de l'axomier)
- e) Lorsqu'on déplace un empilement de 2,3 ou 4 pions, on laisse un pion sur la case de départ et on pose la pile de pions restante sur la case suivante du déplacement. On répète cette action autant de fois que possible.

(fig.3 et 4)

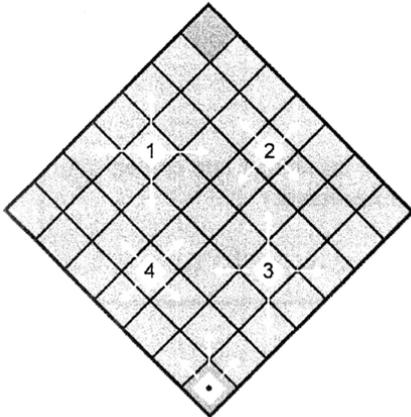


Fig. 2: SENS DU DÉPLACEMENT DES PIONS ET DE LA TÊTE.

La TÊTE se déplace d'une case dans toutes les directions.

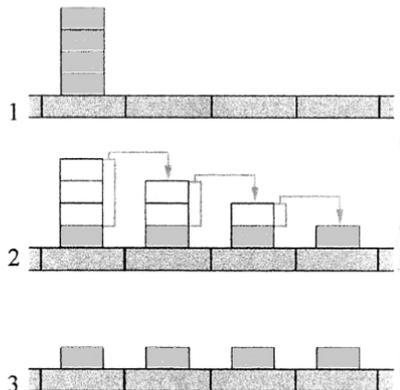
Les empilements de pions pairs (2 et 4) se déplacent sur les colonnes du plateau.

Les pions impairs (1 et 3) se déplacent sur les diagonales du plateau.

Fig. 3: DÉPLACEMENT.
Décomposition du déplacement d'un empilement de 4 pions en trois phases.

- 1) Position de départ.
- 2) Décomposition du déplacement.
- 3) Position à l'arrivée.

Le principe est le même pour les empilements de 2 ou 3 pions



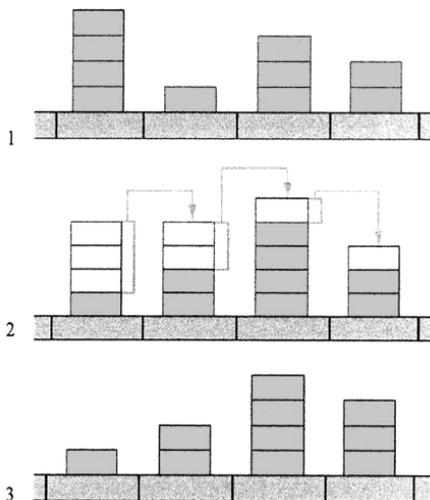


Fig. 4: EXEMPLE DÉTAILLÉ DE DÉPLACEMENT SUR SES PROPRES PIONS

- 1) Position de départ
- 2) On laisse un pion sur la case de départ, on pose la pile sur la case suivante, et on répète cette action autant de fois que possible.
- 3) Position à l'arrivée.

RÉSULTAT (De gauche à droite)

De l'empilement de 4 pions qui s'est déplacé, il ne reste qu'un seul pion. Ce pion pourra au prochain tour se déplacer sur les diagonales du plateau.

Le pion qui pouvait se déplacer sur les diagonales du plateau est devenu un empilement de 2 pions. Il pourra au prochain tour se déplacer sur les colonnes du plateau.

L'empilement de 3 pions qui pouvait se déplacer sur les diagonales du plateau est devenu un empilement de 4 pions. Il pourra au prochain tour se déplacer sur les colonnes du plateau.

L'empilement de 2 pions qui pouvait se déplacer sur les colonnes du plateau est devenu un empilement de 3 pions. Il pourra au prochain tour se déplacer sur les diagonales du plateau.

- f) Le déplacement de ses pions sur ses propres pions est possible si à la fin du déplacement, il n'y a pas d'empilement de 5 pions ou plus de 4 empilements de 4 pions.
- g) Le déplacement d'un empilement est arrêté par :
- Sa propre tête (voir 6. 3 b)
 - Ses propres pions (voir 6.1 f)
 - Un des côtés de l'axomier
 - L'adversaire. Dans ce cas il y a confrontation

(fig. 5,6,7 et 8)

ATTENTION : on peut se déplacer dans tous les sens.

Fig. 5: ARRÊT DU DÉPLACEMENT PAR UN EMPILEMENT DE 4 PIONS.

- 1) Position de départ.
 - 2) Décomposition du déplacement.
 - 3) Position à l'arrivée.
- On ne peut pas créer un empilement de 5 pions. De fait un empilement de 4 pions de sa propre couleur est un obstacle infranchissable.
- On est donc obligé d'arrêter son mouvement sur la case précédente.

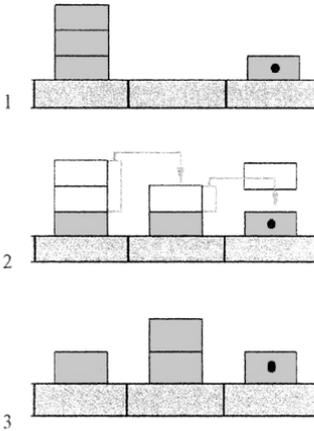
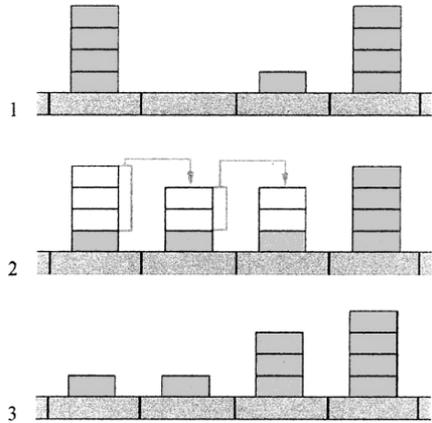


Fig. 6: ARRÊT DU DÉPLACEMENT DEVANT SA TÊTE.

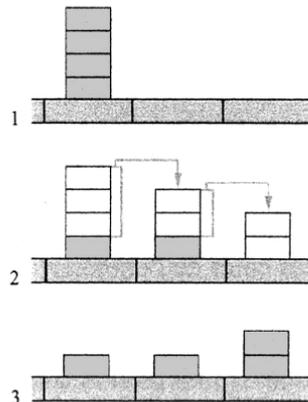
L'empilement de 3 pions se déplace vers la droite, il rencontre sur son chemin sa propre TÊTE.

- 1) Position de départ.
- 2) Décomposition du déplacement.
- 3) Position à l'arrivée.

On ne peut ni passer par-dessus sa tête, ni la recouvrir. On s'arrête donc devant. La tête est un obstacle infranchissable pour ses propres pions

Fig. 7: ARRÊT DU DÉPLACEMENT DEVANT UN BORD DU PLATEAU.

- L'empilement de 4 pions se déplace vers la droite.
- 1) Position de départ.
 - 2) Décomposition du déplacement.
 - 3) Position à l'arrivée.
- Le bord du plateau est un obstacle infranchissable.
- On s'arrête donc devant.



BORD DE L'AXOMIER

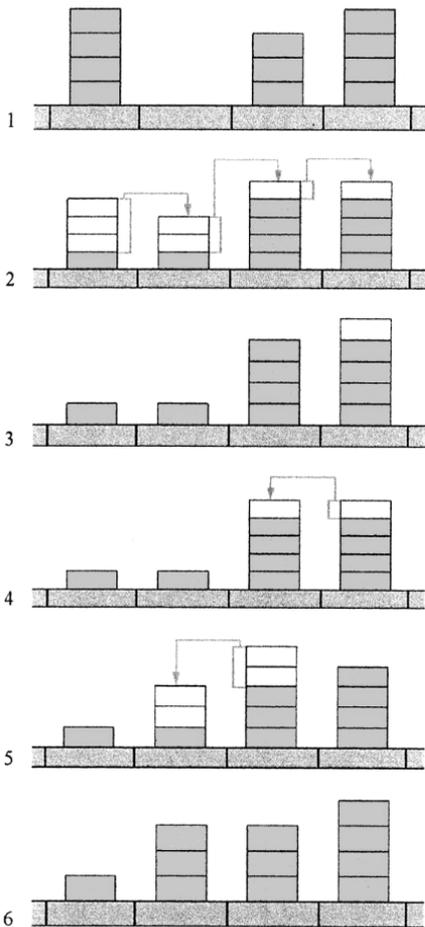


Fig. 8: CAS PARTICULIER:

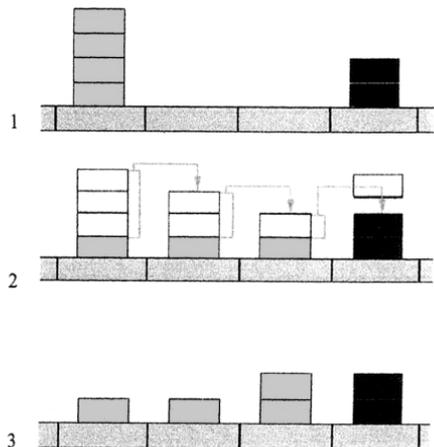
Une configuration qui peut se produire. L'empilement de 4 pions de gauche se déplace vers la droite.

- 1) Position de départ
 - 2) Décomposition du déplacement.
 - 3) Position à l'arrivée: on voit ici que le déplacement est impossible puisqu'il y a création d'un empilement de 5 pions au cours du déplacement.
 - 4 et 5) Pour la même raison on ne peut pas rester sur la case précédente car on se retrouve à nouveau avec un empilement de 5 pions.
 - 6) On arrive enfin à une position qui respecte toutes les règles. C'est la fin du déplacement.
- Avec de la pratique, on passe directement de la phase 1 à la phase 6.

Fig. 9: CONFRONTATION ET ARRÊT DU DÉPLACEMENT.

L'empilement de 4 pions de gauche se déplace vers la droite.

- 1) Position de départ
- 2) Décomposition du déplacement: lors de la confrontation, le dernier pion de l'empilement arrive en infériorité numérique sur l'empilement adverse. Il n'y a donc pas prise des pions adverse mais arrêt du déplacement.
- 3) Position à l'arrivée.



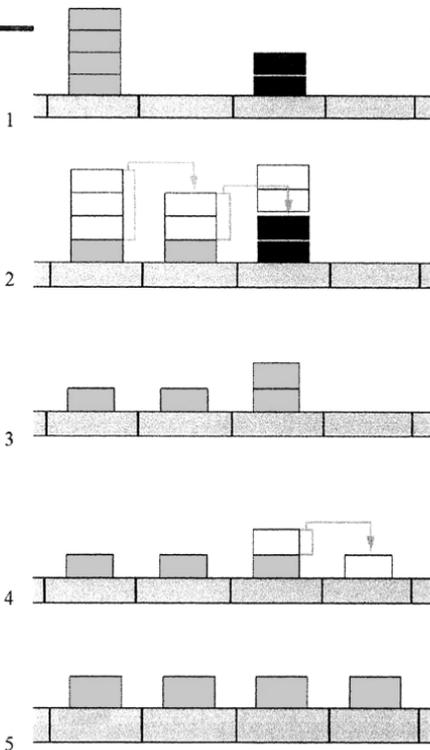
6.2) CONFRONTATION ET PRISE DE PIONS ADVERSES.

Lors d'une confrontation, deux cas peuvent se présenter :

- a) Si le nombre de pions arrivant sur la case où se trouve l'adversaire est inférieur au nombre de pions de l'adversaire alors il y a arrêt du déplacement.
(voir fig. 9 et 10)
- b) Si le nombre de pions arrivant sur la case où se trouve l'adversaire est supérieur ou égal au nombre de pions de l'adversaire alors il y a prise des pions de l'adversaire.

ATTENTION : A la suite d'une prise, le déplacement n'est pas arrêté, il continue normalement. On peut donc suivant le cas faire plusieurs prises par déplacement.

(voir fig 11)



.Fig. 10: CONFRONTATION ET PRISE DE PIONS.

L'empilement de 4 pions de gauche se déplace vers la droite.

1)Position de départ.

2)Décomposition du déplacement: lors de la confrontation, un empilement de 2 pions tombe sur un empilement de l'adversaire de même valeur. (2)

3)Il y a prise de la totalité des pions de l'adversaire.

ATTENTION : Si le cœur de l'adversaire est vide il faut rendre un des deux pions à l'adversaire en le mettant sur son cœur. Dans le cas contraire (le cœur n'est pas vide) les deux pions sont perdus.

4)Après la prise, le déplacement continue normalement.

5)Position à l'arrivée.

6.3) LA TÊTE

- a) La tête se déplace d'**1 case** dans toutes les directions.
- b) La tête n'a pas le droit d'être empilée sur ou sous ses propres pions.
- c) La tête ne peut plus revenir sur le **cœur** après son premier déplacement.
- d) La tête peut prendre les pions de l'adversaire tout autant qu'elle respecte les règles de prise du pion adverse. (Voir 6.2 b)
- e) La tête ne peut pas occuper le cœur de l'adversaire.
- f) N'importe quel pion peut attaquer et prendre la tête de l'adversaire.
- g) La tête peut être attaquée par la tête adverse.

7) LE COEUR.

Lors d'une prise de pions à l'adversaire, deux possibilités :

- a) Le cœur de l'adversaire est occupé par un pion. Dans ce cas, la totalité des pions pris sont sortis définitivement du jeu.
- b) Le cœur de l'adversaire est vide. Dans ce cas, le joueur attaquant (celui qui se déplace) doit rendre 1 pion à l'adversaire en le posant sur le cœur adverse.
- c) On peut prendre le cœur de l'adversaire en l'occupant avec un ou plusieurs pions. Il peut ensuite être repris en suivant les règles de déplacement et de prise. (Voir 6.1 et 6.2)

8) COMMENT GAGNE-T-ON LA PARTIE ?

La partie se gagne:

- En prenant la tête de l'adversaire.
- Par abandon de l'adversaire.

(faire quatre fois le même mouvement est synonyme d'abandon).

ATTENTION : La prise de la tête adverse se fait sans annonce.

Fig. 11: CONFRONTATION, PRISE SUCCESSIVES DE PIONS ET ARRÊT DU DÉPLACEMENT.

L'empilement de 4 pions de gauche se déplace vers la droite.

1) Position de départ.

2) Décomposition du déplacement: lors de la confrontation, un empilement de 3 pions tombe sur un empilement de 3 pions de l'adversaire.

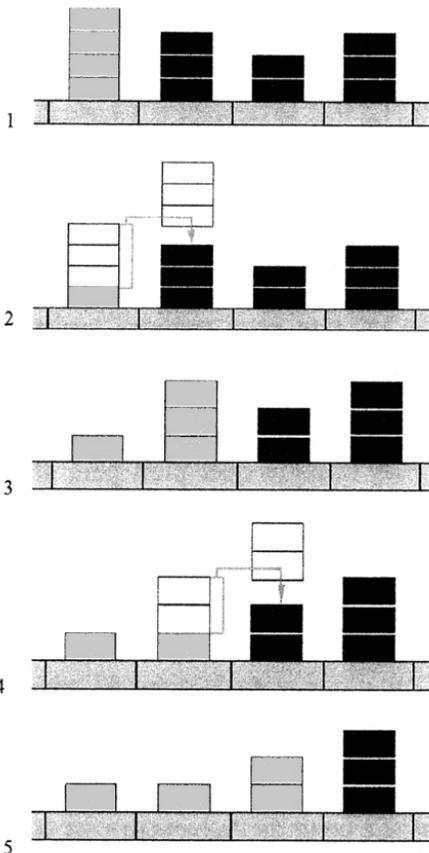
3) Il y a prise de la totalité des pions de l'adversaire.

4) Après la prise, le déplacement continue normalement et un empilement de 2 pions tombe sur un autre empilement de l'adversaire de valeur égale.

Il y a prise de la totalité des pions de l'adversaire.

5) Position à l'arrivée: Après la prise, le déplacement continue normalement. Le dernier pion tombe sur un empilement adverse de 3, il n'y a donc plus prise mais arrêt du déplacement.

Résultat : Cinq pions ont été pris. Si le cœur de l'adversaire est vide il ne faut oublier de rendre un pion pris sur son cœur.



©2000AXOM. Tous droits réservés pour tous pays. Produit par:

GYPTIS Edition SARL
Mas la Granière, 72 Ch des Bourrely
13015 MARSEILLE (France)

Pour tout renseignement, suggestion concernant le jeu , les adresses des clubs , les dates des compétitions, veuillez écrire à:

FÉDÉRATION FRANÇAISE DU JEU D'AXOM
Mas la Granière, 72 Ch des Bourrely
13015 Marseille (France).

