

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**



Axiom

Règle et conception des pièces par Michael Seal, Brighton Royaume-Uni - www.lumicube.com

Contribution au développement : Simon Kenney, Dale Butroid et Pat Hammond (version web)

© World Copyright 1988 - 2003 all rights reserved - AXIOM Patent No. 2221399 Trademark and Design registration pending

Introduction

Les règles suivantes sont les règles définitives pour le jeu **Axiom** inventé en 1988. Elles incluent la légère mise à jour de règle de l'année 2000. Ces règles peuvent être employées avec n'importe quelle version du jeu, y compris la version en ligne. Les illustrations sont données avec la version Axiom 3000, la version en bois aux pièces arrondies.

Axiome - le jeu de stratégie 3D abstrait pour deux joueurs

L'axiome est un jeu de plateau unique en 3D, inventé par Michael Seal. Le « plateau » ou surface de jeu se compose de douze cubes spécialement conçus pour le jeu. Placés initialement en un bloc compact, ces cubes sont déplacés et éliminés pendant le jeu, créant un environnement 3D toujours en évolution. Cette idée simple vous offre un nouveau champ abstrait et des stratégies inhabituelles et passionnantes.

Les autres pièces, appelées « sceptres », voyagent simplement sur cette nouvelle surface de jeu, s'arrêtant au dessus ou sur le côté d'un cube comme souhaité par le joueur. Votre objectif semble simple : occuper le même cube que votre adversaire. Mais pour y parvenir, vous devez entrer dans une autre dimension. L'amusement et l'intérêt d'Axiom viennent de cette réflexion dans la troisième dimension.

Comme vous ne pouvez déplacer que vos propres cubes ou sceptres et qu'ils sont peu nombreux, le jeu est très tendu. Le cube est la clef et vous devez penser d'une manière différente, car vous commencez à utiliser les stratégies peu communes du jeu. Les règles du jeu sont peu nombreuses, logiques, et tiennent compte généralement des caractéristiques physiques des pièces du jeu Axiom – par exemple, un sceptre ne peut pas se déplacer à travers un obstacle physique comme une bosse de cube ou un autre sceptre – aussi les règles s'apprennent-elles en quelques minutes, et il y a beaucoup à apprécier dans ce nouveau monde que vous allez découvrir.

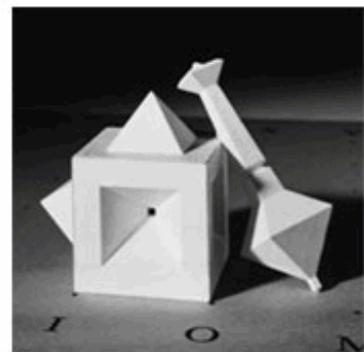
Temps moyen de jeu 30 minutes.
Entre stratégies, compter 60 minutes.

Composition du jeu

- 2 x sceptres bleus
- 3 x cubes bleus à simple bosse
- 3 x cubes bleus à double bosse
- 2 x sceptres blancs
- 3 x cubes blancs à simple bosse
- 3 x cubes blancs à double bosse
- 1 plateau tournant



Axiom 3000 - Cube & Sceptre



Axiom 2000 - Cube & Sceptre

Position de départ

Arrangez 12 les cubes et les 4 sceptres en forme de bloc comme illustré sur la figure 1.

Notez que les cubes simples (une bosse) sont placés sur les cubes doubles (deux bosses), comme illustré dans les figures 1a et 1b. Le résultat final est parfaitement identique pour les deux joueurs.

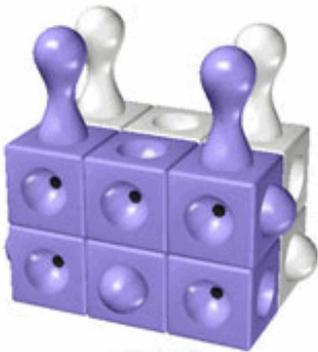


figure 1

la position de départ.

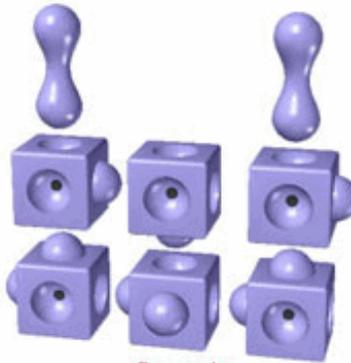


figure 1a

la position des cubes bleus laisse voir les trois cubes doubles sous les trois cubes simples.

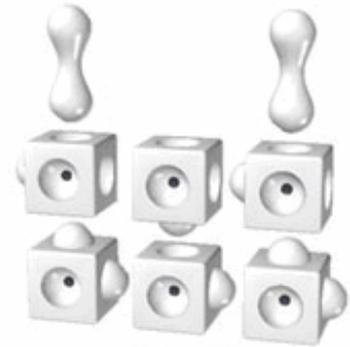


figure 1b

la position des cubes blancs, vue du côté du joueur bleu : la deuxième bosse du cube du milieu en bas n'est pas visible car elle est sur la face cachée.

Déroulement du jeu

Choisissez une couleur - un joueur ne peut déplacer que les pièces lui appartenant.

Chacun joue à son tour. Un tour consiste à déplacer soit un cube soit un sceptre de sa propre couleur.

Un cube peut être déplacé vers une nouvelle position s'il est inoccupé.

Un sceptre peut être déplacé latéralement ou en diagonale sur la surface des cubes, sans pouvoir passer sur un obstacle.

En se déplaçant, un sceptre peut éliminer un cube adverse.

A son tour, un joueur est obligé de jouer en bougeant soit un cube soit un sceptre.

But du jeu

Le premier joueur qui déplace un de ses sceptres sur n'importe quel cube déjà occupé (sur une autre face) par un sceptre de l'adversaire gagne la partie (voir figures 2 et 3).

Un cube ne peut pas être occupé par plus d'un sceptre. Par conséquent, si à un moment quelconque pendant la partie un joueur est contraint d'arriver à une position où ses deux sceptres sont sur le même cube (figure 4) le jeu s'arrête et ce joueur perd.

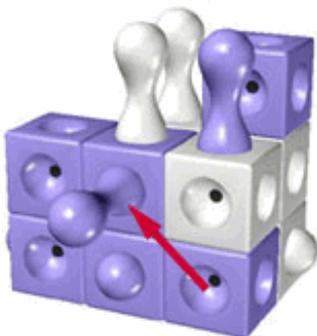


figure 2

Le bleu se déplace diagonalement et gagne

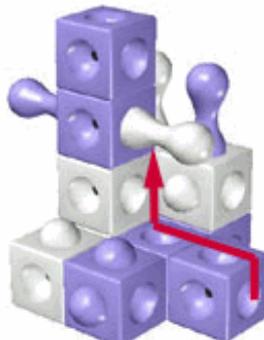


figure 3

Le blanc se déplace latéralement et gagne

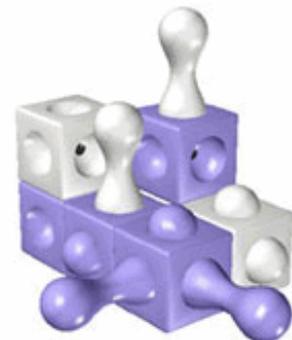


figure 4

Le bleu a perdu le jeu

Déplacer un cube

Les joueurs ne peuvent déplacer que leurs propres cubes.

Un cube ne peut être déplacé que s'il est libre – s'il n'est pas sous un autre cube ni occupé par un sceptre.

Un cube n'est pas déplacé le long d'un chemin, il est simplement soulevé et de sa position et placé en position complètement nouvelle (voir figure 5).

Déplacer un cube implique toujours de le déplacer vers une nouvelle position. Il est interdit de simplement réorienter un cube au même emplacement.

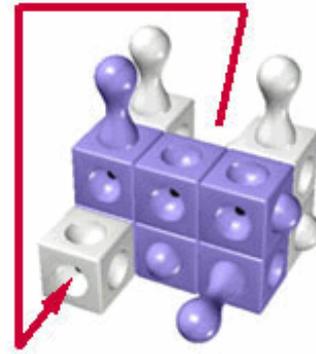


figure 5

le seul cube blanc qui est libre est déplacé vers une nouvelle position où il est connecté avec le cube bleu

Un cube peut être placé sur un autre cube, mais doit dans ce cas s'y enclencher (bosse dans cavité) comme indiqué sur la figure 6.

Pour placer un cube dans une nouvelle position la condition minimum est qu'au moins un côté du cube soit enclenché (bosse dans cavité) avec un côté d'un autre cube déjà présent.

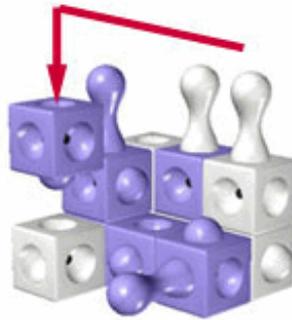


figure 6

le cube bleu déplacé doit s'enclencher avec le cube blanc au-dessous de lui, comme illustré

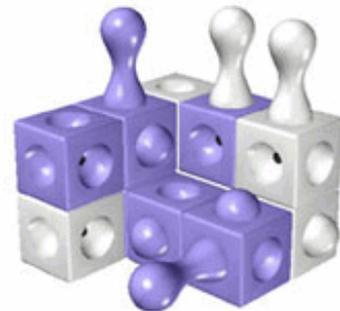


figure 6a

Position après la connexion.

Quand un cube est placé de sorte qu'il touche plusieurs cubes déjà placés, l'obligation d'enclenchement ne s'impose qu'à un seul côté – cependant la priorité sera toujours à une connexion haut-bas (voir figure 6).

Un cube ne peut pas être placé sous un autre cube.

Déplacer un sceptre

Les creux d'un cube d'Axiom sont conçus pour maintenir un sceptre en position verticale ou horizontale.

Un sceptre ne peut parcourir que ces faces creuses dans une direction diagonale ou orthogonale, se déplaçant une ligne droite d'un nombre de cases quelconque tant qu'aucun obstacle ne survient. Une bosse ou un sceptre sont des obstacles.

Mouvement diagonal

Un sceptre ne peut pas changer de plan ni sauter lors d'un mouvement diagonal.

Le sceptre bleu peut se déplacer diagonalement comme illustré.

Il peut se déplacer d'une case ou de deux cases au choix du joueur.

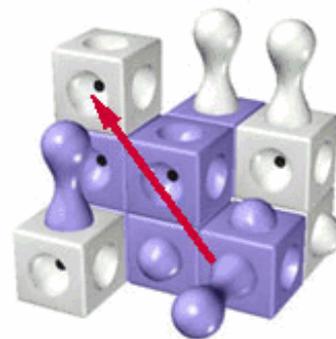


figure 7

Mouvement orthogonal

Un Sceptre peut changer de plan et de niveau pendant un mouvement orthogonal, en tournant autour des arêtes des cubes et en poursuivant la même direction.

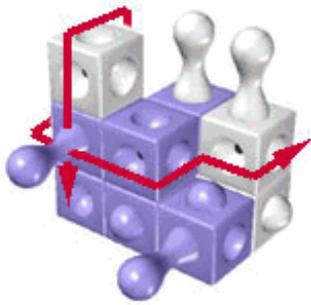


figure 8

Le sceptre bleu peut se déplacer orthogonalement dans les 4 directions possibles illustrées par une flèche. Si les itinéraires ne sont pas bloqués par des obstacles (invisibles ici), le mouvement horizontal pourrait permettre au sceptre de faire une boucle complète autour du jeu et ainsi de gagner en atteignant un cube déjà occupé.

L'itinéraire vertical vers le haut peut permettre de tourner ensuite vers le bas et de redescendre sur la face cachée du plateau.

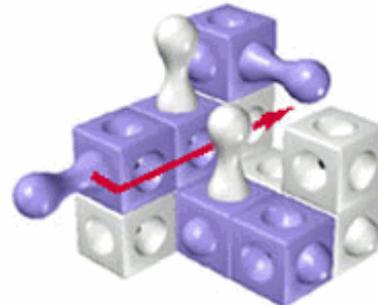


figure 9

Le sceptre bleu ne peut pas s'arrêter sur une case restreinte – une case où il ne pourrait pas s'installer à cause de la proximité d'un sceptre ou d'un autre cube. Il peut cependant traverser ces cases considérées comme libres.

Éliminer un cube

Quand un sceptre est déplacé depuis un cube de la couleur adverse vers un cube de sa propre couleur, le cube adverse est éliminé et retiré du jeu. On ne peut éliminer un cube que s'il est libre, c'est à dire s'il n'est pas placé sous un autre cube ni occupé par un Sceptre.

Un cube éliminé est retiré du jeu et ne sera plus utilisé pendant cette partie.

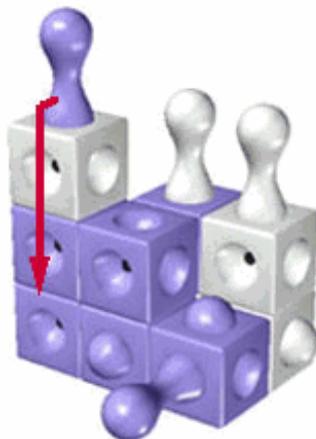


figure 10

Le sceptre bleu est sur le point de se déplacer orthogonalement d'un cube blanc à un cube bleu comme illustré.

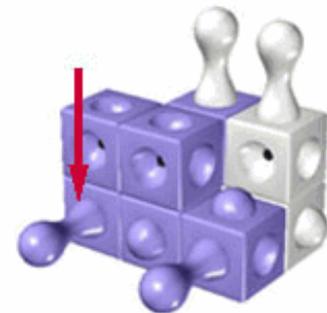


figure 10a

A l'issue du mouvement du sceptre bleu, le cube blanc est retiré du jeu.

Stratégie et astuces

Avec le mouvement des cubes pendant le jeu, Axiom change de forme. Le défi d'Axiom est d'utiliser le total potentiel du déplacement de cubes. La maîtrise créative de ces mouvements de cubes donne un grand avantage.

On peut déplacer un cube avec avantage pour obstruer l'itinéraire d'un sceptre adverse, ou pour se créer un nouvel itinéraire pour son propre sceptre. Voir les figures 11 et 11a.

Un cube avec 2 bosses est utile pour créer un obstacle (une bosse) le long d'un itinéraire, alors qu'un cube avec 1 bosse est plus utile pour dissimuler un obstacle (en mettant par exemple une cavité au-dessus d'une bosse) pour créer un nouvel itinéraire.

Une bonne stratégie est d'empêcher votre adversaire de déplacer n'importe lequel de ses cubes. Ceci vous donne la pleine maîtrise du terrain et l'oblige également à déplacer un sceptre.

Pour empêcher votre adversaire de déplacer un cube, déplacez un sceptre sur un cube adverse ou placez un cube sur un cube adverse.

Une autre bonne stratégie est d'attaquer le sceptre d'un adversaire avec vos deux sceptres, chacun s'approchant par une direction différente – voir figure 11a.

L'élimination du cube d'un adversaire diminue son nombre de pièces disponibles à jouer. Si un cube adverse est sur votre cube, son élimination vous libérera également l'accès à ce cube.

Exemple de stratégie

Figure 11

Le sceptre bleu marqué X peut se déplacer orthogonalement vers une position de gain comme illustré (longue flèche rouge).

C'est au tour du blanc de jouer, et le sceptre blanc marqué Y ne peut se déplacer que d'une case diagonalement ou orthogonalement comme indiqué (flèche rouge courte). Le mouvement orthogonal empêcherait bleu de gagner la partie. Cependant, le joueur blanc choisit de déplacer le cube blanc marqué Z vers une nouvelle position – voir figure 11a.

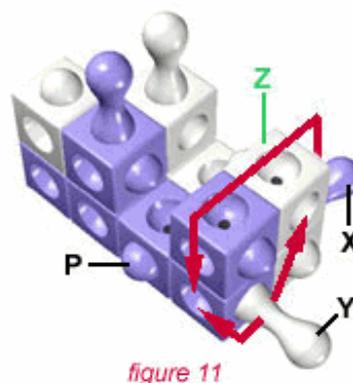


figure 11

Figure 11a

Le cube blanc Z recouvre l'obstacle P (représenté sur la figure 11) pour créer un nouvel itinéraire (longue flèche rouge) au sceptre blanc Y. Le déplacement du cube Z découvre également un obstacle Q qui bloque l'itinéraire d'attaque du sceptre bleu X.

Si le sceptre blanc Y se déplace ensuite vers la nouvelle position W, blanc menacerait de gagner au prochain tour. Le joueur bleu ne pourrait pas se défendre, en raison de la position de l'autre sceptre blanc, et des divers obstacles. Il subirait une attaque en deux directions.

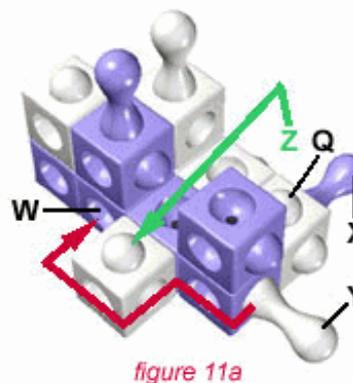


figure 11a

Situations inhabituelles

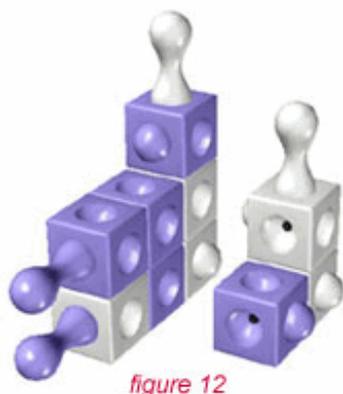


figure 12

Le mouvement et l'élimination des cubes pendant le jeu peuvent créer les groupes de cubes complètement séparés. Bien qu'un sceptre ne puisse pas se déplacer entre les groupes complètement séparés, un cube peut être déplacé de la façon habituelle pour rejoindre les deux groupes.

Situation possible en respectant les règles.

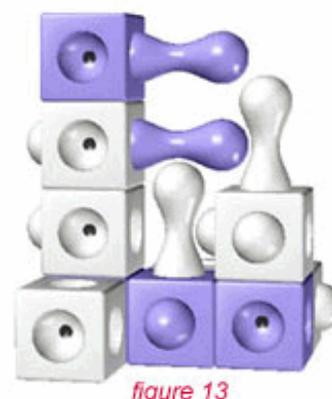


figure 13

Un mouvement diagonal ne peut être fait selon un chemin physiquement obstrué par un cube des deux côtés de ce chemin. Il s'agit d'une position peu fréquente, non illustrée ici.