

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# ABRAXAS

POSER...

POUSSER...

PENSER EN ROTATION !

## LES SIX PLATEAUX DE JEU

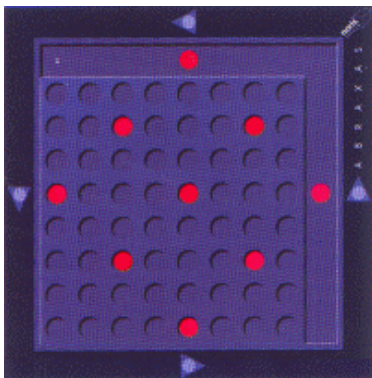
ABRAXAS possède six plateaux de jeu différents. La numérotation de 1 à 6 correspond à un degré de difficulté plus ou moins important. Chaque face met en œuvre une légèrement nouvelle tactique de jeu : il y a ainsi toujours de nouvelles variantes !

Le plateau de jeu n°1, par exemple, permet une stratégie très simple. Il est ainsi idéal pour des débutants, pour comprendre le principe de jeu.

Notre conseil : si on place en début de partie un pion sur ce plateau au centre, on peut gagner !

## PRÉPARATION

On choisit un des six plateaux de jeu et on le met dans le panneau de jeu, qu'on recouvre ensuite de la plaque à trous (voir l'illustration). **Les 24 pions rouges** restent dans l'emballage de jeu ; ils n'appartiennent au début à personne. Chaque joueur reçoit **trois pions d'arrêt bleus**.



Un joueur pousse la plaque à trous encore vide dans un coin arbitraire du plan de jeu.

L'adversaire peut alors commencer à jouer en posant un pion.

## BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de gagner le plus possible de pions rouges. On gagne des pions quand on crée une ligne verticale, horizontale ou diagonale de quatre points ou pions rouges en posant habilement et en poussant la plaque à trous.

**Le premier joueur qui possède 11 pions gagne la partie.**

## DÉROULEMENT DU JEU

### Poser et pousser

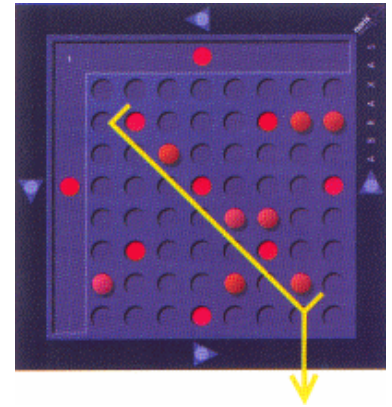
Les deux adversaires jouent alternativement. Celui dont c'est le tour prend un pion de la réserve commune et le place sur la plaque à trous, dans un trou libre de son choix. Il doit ensuite pousser la plaque à trous suivant l'une des flèches marquées sur le bord du plateau, jusqu'à ce qu'elle bute contre le bord. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

Puisque **les points rouges** des plateaux sont considérés comme des pions pour créer des alignements, la situation de jeu change fondamentalement après chaque poussée.

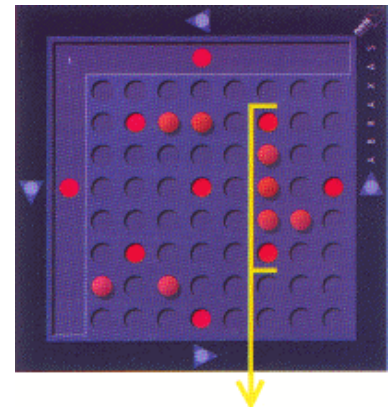
### Créer un alignement

Un joueur crée une série, si **après avoir poussé la plaque**, quatre ronds rouges (points rouges du plateau ou pions rouges) forment une ligne droite visible et sans interruption, verticale, horizontale ou diagonale. Un alignement obtenu lors de la pose d'un pion ABRAXAS n'est valable que s'il persiste après la poussée !.

Les illustrations montrent deux exemples différents d'alignements :



*Alignement diagonal de six (avec trois pions et trois points rouges du plateau de jeu).*



*Alignement vertical de cinq (avec trois pions et deux points rouges du plateau de jeu).*

### Que se passe t'il quand un joueur crée un alignement ?

Il **doit** prendre des pions de l'alignement créé, de telle sorte qu'il ne reste que trois pions et/ou points de l'alignement de départ après le retrait. Il retire ainsi un pion dans un alignement de quatre, deux pions dans un alignement de cinq, etc..

Les trois pions ou points qui restent ne doivent pas se trouver côte à côte !

**Note** : Il serait parfois plus avantageux pour le joueur de ne pas prendre tous les pions auxquels il a droit. Cela est cependant interdit : on doit obligatoirement ne laisser que trois pions ou points !

Le joueur qui vient de créer un alignement peut **à nouveau placer un pion puis pousser** pour essayer de former un nouvel alignement, prendre des pions, etc.

### Placer des pions d'arrêt bleue

Il y a deux possibilités pour placer un pion d'arrêt :

1. A son tour de jouer, un joueur peut placer un pion d'arrêt au lieu d'un pion rouge.
2. Pendant le tour de l'adversaire, si celui-ci vient de créer un alignement et donc va rejouer, un joueur peut placer un pion d'arrêt avant qu'il ne rejoue. Il doit pour cela annoncer clairement « Stop ! ». S'il oublie de le dire et que l'adversaire a déjà posé son pion et poussé la plaque, il est trop tard. Tant que la plaque n'a pas encore été déplacée, il est toujours temps de dire « Stop » et l'adversaire doit alors retirer le pion qu'il a posé.

**Important** : On peut aussi renoncer à poser des pions d'arrêt, si on s'en tire sans eux !

### Règles importantes concernant la pose de pions d'arrêt

- Après la pose d'un pion d'arrêt, le joueur a le libre choix de pousser ou non la plaque à trous selon une direction. S'il pousse et obtient ainsi un alignement, il récupère alors les pions en trop.
- Après avoir posé un pion d'arrêt, dans les deux cas, c'est ensuite à l'adversaire de jouer. Il n'est cependant pas autorisé à répondre par un pion d'arrêt !
- Les pions d'arrêt restent en place jusqu'à la fin de la partie.

### L'intérêt des pions d'arrêt bleus

Poser des pions d'arrêt permet l'empêcher un alignement, donc un gain. En posant un pion d'arrêt au bon moment, on peut par exemple empêcher à l'avance l'adversaire de former un alignement qui lui permettrait de rejouer en formant des alignements successifs.

### Que se passe t'il si les 24 pions sont utilisés ?

À partir de ce moment, tous les pions se trouvant encore sur la plaque à trous peuvent être réutilisés pour être placés.

### FIN DE LA PARTIE

La partie est finie lorsqu'un joueur a gagné 11 pions. Ce joueur est le vainqueur.

### PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

1. En principe, « pièce placée, pièce jouée ». Toutefois, un pion placé doit être repris si l'adversaire dit « Stop » avant que la plaque n'ait été déplacée.
2. Un joueur qui ne voit pas un alignement ne peut en réclamer le bénéfice, dès que l'adversaire a commencé son tour de jeu.
3. Un joueur peut former deux alignements au même endroit : s'il retire un pion d'une série et que sous ce pion se trouve un point rouge. Dans ce cas, le même alignement réapparaît et le joueur obtient encore un pion de cet alignement.
4. Des points qui se trouvent à l'extérieur de la plaque à trous, sur le plateau de jeu, peuvent compter dans un alignement.
5. Après avoir poussé, un joueur heureux ou habile peut former plusieurs alignements et gagner des pions de chacun de ces alignements.

---

**Âge** : à partir 10 ans / adultes

**Nombre de joueurs** : deux

**Durée du jeu** : environ 15-30 minutes

---

**Contenu** : 24 pions rouges

« Abraxas » - 6 pions d'arrêt bleus –  
Plateau de jeu et sa plaque à trous - 3  
feuilles de jeu avec 6 faces différentes  
de difficulté croissante – Règle du jeu

---

Auteurs : Michael et Johann Rüttinger © 1993

Maquette : Rüttinger&Dümler Design 1993

Traduction française : François Haffner

Noris Spiele - Georg Reulein

GmbH+Co, KG

Waldstraße 38 – D-90763 Fürth

Art.-Nr. 610/1896