

AXIOM

Spelconcept en ontwerp door Michael Seal

© World Copyright 1988 / 1993
All rights reserved

AXIOM Patent No. 2221399
Trademark and Design Registration Pending

M.C. Seal
Seventh Seal – Abstract Games
3 Denmark Terrace Brighton BN1 3AN England

INTRODUCTIE

Axiom is een vernieuwing in spelontwerp – gebruikmakend van een eenvoudig idee verlaat het het gebruikelijke platte vlak en schept het een fraaie dynamische omgeving, vol met ongewone strategieën en uitdagende situaties.

Met een set speciaal ontworpen Kubussen wordt een uniek driedimensionaal speeloppervlak gevormd. De kubussen worden tegelijkertijd gebruikt als speelstukken. Ze kunnen worden bewogen en geslagen tijdens het spel, zodat geleidelijk de vorm en grootte van het speeloppervlak verandert.

De anderen speelstukken worden Scepters genoemd en zijn zo gevormd, dat zij eenvoudig kunnen bewegen over het speeloppervlak. Zij kunnen naar wens zowel op de boven- als zijkant van een kubus stoppen.

Axiom heeft een zeer eenvoudig doel en gebruikt de integratie van vorm, regel en kleur om een perfecte balans tussen vrijheid en gebondenheid te bereiken.

DE SPEELSTUKKEN

2 zwarte scepters	2 witte scepters
3 zwarte kubussen met één piramide	3 witte kubussen met één piramide
3 zwarte kubussen met twee piramides	3 witte kubussen met twee piramides

Scepter Kubus met één piramide Kubus met twee piramides

Figuur 1 De Axiom speelstukken (4 scepters en 12 kubussen)

SPELVOORBEREIDING

- Stel de 12 kubussen en 4 scepters in een symmetrische vorm, gelijk voor wit en zwart, op om het spel te kunnen beginnen.
- Axiom is voorzien van een roterend speelbord en de speelstukken kunnen hier desgewenst op worden geplaatst. Axiom hoeft niet op dit bord gespeeld te worden. Als het bord wordt gebruikt vormen de randen geen begrenzing voor het plaatsen van de kubussen.
- Er kunnen varianten voor de startopstelling worden gebruikt onder voorbehoud, dat zij gelijk zijn voor wit en zwart. Enkele voorbeelden zijn verderop in deze handleiding toegevoegd.

Figuur 2 De standaard startopstelling

SPELEN

- Stel vast wie met wit en wie met zwart speelt. Zwart begint.
- Speel om beurten een kubus of scepter van de eigen kleur.
- Een kubus kan gezet worden naar een nieuwe positie als hij vrij is.
- Een scepter kan haaks of diagonaal worden gezet over het oppervlak van de kubussen.
- Een scepter kan een kubus van de tegenstander slaan.
- Er moet altijd worden gezet.

WINNEN

- De speler, die als eerste één van zijn scepters op een kubus (zwart of wit) plaatst, waarop reeds een scepter van de tegenstander staat op een ander zijvlak, heeft gewonnen.

Figuur 3

De zwarte scepter wordt gezet naar de witte kubus zoals aangegeven. Deze kubus wordt al bezet door een witte scepter, derhalve wint zwart.

Figuur 4

De afbeelding toont het einde van het spel. De zwarte en de witte scepter staan beide op dezelfde kubus.

EEN KUBUS ZETTEN

- Een speler kan slechts kubussen van zij eigen kleur zetten.
- Een kubus kan alleen worden gezet als hij vrij is. De kubus mag zich niet onder een andere kubus bevinden of bezet zijn door een scepter.
- Een kubus wordt niet volgens een vast patroon verzet. Hij wordt simpelweg opgenomen van zijn huidige positie en op een nieuwe positie geplaatst.

Figuur 5

Slechts een van de zwarte kubussen mag verplaatst worden. De getoonde nieuwe positie is er slechts een van vele mogelijke.

- Als een kubus wordt gezet, mag hij niet worden gewenteld en op dezelfde positie worden terug geplaatst.
- Als de kubus op de nieuwe positie wordt geplaatst, moet hij met tenminste een rand (een ribbe, niet per se een heel zijvlak) contact maken met de rand van een andere kubus.

Figuur 6

Een zwarte kubus wordt verplaatst naar een nieuwe positie, waar hij slechts met zijn rand in contact is met een andere kubus. Hiermee wordt voldaan aan de minimum eis voor contact.

- Een kubus mag bovenop een andere kubus worden geplaatst. Daarbij moet de vorm direct aansluiten (piramide in uitholling of uitholling over piramide).
- Een kubus hoeft qua vorm niet direct aan te sluiten op een kubus waar hij naast staat.
- Een kubus kan niet onder een andere kubus worden geplaatst.

EEN SCEPTER ZETTEN

- De uithollingen in de zijvlakken van de kubussen zijn zo ontworpen, dat zij een scepter zowel in horizontale als verticale positie kunnen vasthouden.
- Een scepter kan over de uithollingen bewegen in zowel haakse als diagonale richting.
- Een scepter kan net zo veel vlakken in een rechte lijn worden bewogen als gewenst tot een obstakel wordt ontmoet.
- Obstakels worden gevormd door piramides en andere scepters.

EEN DIAGONALE ZET

- Een scepter kan niet wisselen van vlak of niveau tijdens een diagonale zet.

Figuur 7

De witte scepter kan een diagonale route kiezen langs de onderbroken lijn. De zwarte scepter kan een diagonale route kiezen langs de stippellijn.

EEN HAAKSE ZET

- Een scepter kan van vlak of niveau wisselen tijdens een haakse zet, door recht over de rand van een kubus zijn weg te vervolgen.

Figuur 8

De zwarte scepter kan haakse routes kiezen via de onderbroken lijn of via de stippellijn.

EEN KUBUS SLAAN

- Als een scepter wordt gezet van een kubus van de tegenstander naar een eigen kubus, wordt de kubus van de tegenstander geslagen en derhalve uit het spel genomen.
- Een kubus kan alleen worden geslagen als hij vrij is. De kubus mag zich niet onder een andere kubus bevinden of bezet zijn door een scepter.
- Een geslagen kubus wordt altijd uit het spel genomen en kan niet meer terugkeren.

Figuur 9

De zwarte scepter wordt van een witte kubus (X) naar een zwarte kubus gezet. Hiermee wordt de witte kubus X geslagen en aansluitend verwijderd uit het spel.

TIPS EN STRATEGIE

- Door het zetten van kubussen verandert Axiom van vorm tijdens het spel.
- De uitdaging in Axiom ligt in het realiseren van het volledige potentieel van het verplaatsen van kubussen. De controle over en het creatief zetten van de kubussen kan veel voordeel opleveren.
- Een kubus kan gebruikt worden om voordeel te behalen door hem zo te verplaatsen, dat een scepter van de tegenstander wordt geblokkeerd of zo dat een nieuwe route ontstaat voor de eigen scepter.

Figuur 10

De witte scepter (X) kan haaks gezet worden naar een winnende positie langs de onderbroken lijn. Zwart is aan zet en de zwarte scepter (Y) kan slechts een zijvlak haaks (onderbroken lijn) of diagonaal (stippellijn) verplaatst worden. De haakse zet voorkomt dat wit wint. Zwart kiest echter voor het zetten van een kubus (Z) naar een nieuwe positie.

Figuur 11

De zwarte kubus (Z) bedekt een obstakel (P) en creëert daardoor een nieuw route (onderbroken lijn) voor de zwarte scepter (Y). Door de verplaatsing van de kubus komt ook een nieuw obstakel vrij (Q), dat de aanvalsroute van de witte scepter (X) blokkeert.

Let op! Als de zwarte scepter (Y) op positie W staat, kan zwart in de volgende beurt de partij winnen. Wit kan niet verdedigen door de opstelling van de andere zwarte scepter, een aanval uit verschillende richtingen.

- Een kubus met twee piramides is vooral geschikt om een obstakel op te werpen. Een kubus met een piramide is vooral geschikt om een obstakel op te ruimen en zo een nieuwe route te creëren.
- Het is een goede strategie om de tegenstander te beletten zijn kubussen te verplaatsen. Dit geeft de volledige controle over het speeloppervlak en het dwingt de tegenstanders zijn scepters te verplaatsen.
- Om een tegenstander te beletten een kubus te verplaatsen kan er een scepter op een zijvlak worden geplaatst of kan er een andere kubus bovenop worden gezet.
- Een andere goede strategie wordt gevormd door het vanuit verschillende richtingen aanvallen van een vijandelijke scepter met beide eigen scepters.
- Het slaan van een kubus van de tegenstander levert voordeel op, in het bijzonder als deze zich bovenop een eigen kubus bevindt, die daardoor geblokkeerd wordt.

VARIANTEN VOOR DE STARTOPSTELLING

- De standaard startopstelling staat beschreven in Figuur 2.
- Het is verstandig vertrouwd te raken met deze standaard startopstelling alvorens varianten te proberen. Onderstaand volgen enkele varianten.
- Als u zelf nieuw opstellingen bedenkt, moet u ervoor zorgen, dat de kubussen voor beide spelers gelijk worden geplaatst en dat zij qua vorm direct aansluiten (piramide in uitholling of uitholling over piramide) als zij bovenop elkaar staan.
-

Figuur 12 De toren

Figuur 13 De muur

Figuur 14 De trap

Figuur 15 Het vierkant

OPGELET!

- De aanwezigheid van een kubus of scepter kan toegang tot bepaalde zijvlakken van een kubus verhinderen door fysiek ruimtegebrek. Op dergelijk verboden gebied mag geen scepter worden geplaatst, daar deze een andere scepter of kubus op ongeoorloofde wijze uit positie zou brengen.
- Ofschoon een scepter niet mag stoppen op verboden gebied, mag hij er wel overheen bewegen op weg naar een ander zijvlak.
- Door het verplaatsen en slaan van kubussen kunnen gedurende het spel gescheiden groepen ontstaan. Hoewel een scepter niet van groep naar groep kan springen, kunnen deze groepen door het verplaatsen van kubussen weer met elkaar worden verbonden.

Figuur 16

De zwarte scepter kan door het verboden gebied (gemarkeerd met R) bewegen, maar er niet stoppen. Het verboden gebied wordt veroorzaakt door de witte scepter (Y) en de zwarte kubus (Z).

SPELREGELS IN HET KORT

- Een scepter kan stoppen op een kubus van een willekeurige kleur.
 - Een scepter kan een willekeurig aantal plaatsen bewegen per beurt.
 - Een scepter kan niet over een piramide of andere scepter heen bewegen.
 - Een scepter kan van vlak of niveau wisselen tijdens een haakse zet.
 - Een scepter kan niet van vlak of niveau wisselen tijdens een diagonale zet.
 - Een scepter kan nooit van richting veranderen tijdens een zet.
 - Een scepter kan over een versperde plaats bewegen.
 - Een scepter kan niet stoppen op een versperde plaats.
- (een versperde plaats is een plaats waar een scepter fysiek niet past door de nabijheid van een andere scepter of kubus)
- Een kubus kan slechts door een tegenstander worden geslagen.
 - Een kubus kan niet worden geslagen als hij zich onder een andere kubus bevindt.
 - Een kubus kan niet worden geslagen als hij wordt bezet door een scepter.
 - Een kubus kan niet worden gezet als hij zich onder een andere kubus bevindt.
 - Een kubus kan niet worden gezet als hij wordt bezet door een scepter.
 - Een kubus moet altijd naar een nieuwe positie verplaatst worden, als hij wordt gezet. Wentelen op dezelfde positie is niet toegestaan.
 - Een kubus mag bovenop een andere kubus worden geplaatst. Daarbij moet de vorm direct aansluiten (piramide in uitholling of uitholling over piramide).
 - Een kubus hoeft qua vorm niet direct aan te sluiten op een kubus waar hij naast staat.
 - Een speler mag alleen de kubussen en scepters van de eigen kleur bewegen.
 - Een speler moet zetten als hij aan de beurt is.