

Adomoc®

Objective

The first player to move his or her prime sun to the centre space (the ninth cycle) wins.

Game Components

Each player has one **breed** of fifteen game pieces (light or dark). Each type of piece has a **prime** with special characteristics. Each player has fifteen pieces: 4 suns and 1 prime sun, 4 moons and 1 prime moon, 4 feet and 1 prime foot.

Game board: a circular matrix composed of eighty-one circular **spaces** and nine concentric **cycles**. The first cycle is closest to the outermost edge of the board. Ten **columns** intersect the first eight cycles. **Spirals** connect the spaces from the first cycle to the eighth cycle. **Origin spaces:** Each breed begins the game occupying the first fifteen spaces of its native (light or dark) half of the board.

Setup

- Suns occupy the outermost cycle (cycle 1)
- Moons occupy the second cycle
- Feet occupy the third cycle

Prime pieces always occupy each player's middle column of spaces. The other pieces should be set up to flank both sides of the prime pieces in each player's remaining columns.

Play

A round of play consists of each player taking one turn. The light breed makes the first move of the game. If it is impossible for a player to move, he or she must forfeit the game. One turn consists of moving one piece, one type of movement, which may or may not involve any of three possible behaviours.

Movement of the Pieces

Primes move a **maximum** of three spaces or less per turn. All *non-prime* pieces move as many or as few spaces as desired.

- Feet move laterally around the cycles or longitudinally along the columns.
- Moons move diagonally, following the spirals.
- Suns move around cycles, along columns, or spirals.

All pieces may move only one direction in a turn. Except for the prime sun, no piece may pass-through or land on the centre space (the ninth cycle). A prime sun may only land on the centre during a state of primes (*see Winning*).

Behaviours of the Pieces

Pieces can behave in three different ways.

1. Consuming

A *prime* that lands on its opponent's *non-prime* piece of the same type, consumes it. Remove the non-prime piece from the board. Primes themselves cannot be consumed.

2. Originating

A piece that lands on a piece of an *unlike type* may send that piece back to an origin space. Prime pieces may only

be originated by other primes or by *any moon* (but moons cannot originate a prime moon since it is a like type). The player that causes the origination chooses the origin space on which to send the originated piece. Because an originated piece must be placed on one of its own breed's origin spaces, there must first be an open space in the correct cycle.

3. Attracting

Any sun on a space *adjacent* to a foot of the other breed, attracts that foot. The foot cannot move. To free an attracted foot and allow it to continue playing, either originate the foot; originate the sun; consume the sun (if it's not prime); or wait for the sun to move.

Winning

The game ends when a prime sun transcends its origin to land on the ninth cycle (centre), during a state of primes.

A State of Primes is the Necessary Condition for Winning.

Before a player may move a prime sun to the ninth cycle, at least one prime foot and one prime moon must reside on the eighth cycle. At least one of these primes (a foot or a moon) must belong to the player's own breed. When those conditions exist, the game is in a state of primes. The next player to move has the possibility of winning. At no other time may the prime sun enter the ninth cycle (centre).

Regulations

- **No immediate reverse origination.** When a piece is originated, it may not originate its originator on the following turn. *One complete round of play must pass.*
- **Self-behaviour.** It is legitimate for a player to originate his or her own pieces but a player may not consume his or her own pieces. Similarly, a player's feet are never attracted to his or her own suns.
- **No jumping.** No piece can bypass, avoid, or otherwise "jump" over another piece in its path.
- **Adjacency.** A space that is directly next to a neighbouring space. In Adomoc, adjacent spaces include any spaces that are immediately next to one another in a column, cycle, or a spiral.
- **Consuming or originating terminates a turn.** This means that no piece can consume or originate more than one piece in a turn. However, the **attraction** behaviour could result from a turn that also involved consuming or originating a piece.
- **Pieces only move in one direction per turn.** A piece may not move along a column several spaces and then move along a cycle in the same turn.

Objectif

Le premier joueur à déplacer son soleil primordial sur l'espace central (le neuvième cycle) gagne.

Les éléments du jeu

Chaque joueur possède un **ensemble** de quinze pièces (blanches ou noires). Pour chaque type, une pièce détient des caractéristiques spéciales (**les primordiaux**). Chaque joueur possède les quinze pièces suivantes : 4 soleils et 1 soleil primordial; 4 lunes et 1 lune primordiale; 4 pieds et 1 pied primordial. **Le plateau du jeu**: Le plateau de jeu d'Adomoc est une planche constituée de 81 **espaces** circulaires. Le premier **cycle** se trouve à la limite extérieure du plateau. Les huit premiers cycles sont divisés en dix **colonnes**. Les **spirales** connectent en colimaçon les espaces du premier au huitième cycle. **Les espaces d'origine**. Le plateau est séparé en deux de façon à ce que chaque ensemble occupe les quinze premiers espaces de sa moitié d'origine (blanche ou noire) en début de partie.

Préparation du jeu

Les soleils occupent le cycle extérieur (cycle 1); Les lunes occupent le deuxième cycle; Les pieds occupent le troisième cycle. Les pièces primordiales occupent toujours la colonne du milieu de chaque joueur. Les autres pièces entourent (à gauche et à droite) les pièces primordiales en occupant les espaces des quatre colonnes restantes de chaque joueur.

Jouer

Une ronde de jeu correspond aux deux joueurs effectuant chacun un tour. Les pièces blanches commencent la partie. Si un joueur ne peut pas déplacer une pièce, il perd la partie. Un tour consiste à déplacer une pièce d'au moins un espace en utilisant un type de mouvement établi, qui peut comprendre un des trois comportements possibles.

Déplacement des pièces

Les pièces primordiales peuvent être déplacées un maximum de trois espaces par tour. Le joueur peut déplacer les pièces qui ne sont pas des pièces primordiales d'autant d'espaces qu'il le désire. **Les pieds** peuvent bouger latéralement grâce aux cycles, ou de façon longitudinale grâce aux colonnes. **Les lunes** peuvent bouger diagonalement le long des spirales. **Les soleils** peuvent bouger dans toutes les directions. Une pièce doit être déplacée dans une seule direction par tour. À l'exception du soleil primordial, aucune pièce ne peut passer par l'espace central (le neuvième cycle) ou s'y arrêter. Un soleil primordial peut s'arrêter au centre uniquement lorsque les conditions sont remplies pour gagner la partie.

Comportements des pièces

Les pièces peuvent agir de trois façons différentes.

1. L'absorption

Lorsqu'une pièce primordiale s'arrête sur l'espace d'une pièce adverse du même type, cette dernière est absorbée.

La pièce non primordiale doit être retirée du jeu.

2. Le renvoi

Une pièce qui s'arrête sur une pièce d'un type différent peut renvoyer la pièce adverse sur un espace d'origine. Les pièces primordiales peuvent uniquement être renvoyées par d'autres pièces primordiales ou par n'importe quelle lune. Note : une lune ne peut pas renvoyer une lune primordiale puisque ces deux pièces sont du même type. Le joueur qui provoque le renvoi choisit l'espace d'origine où sera renvoyée la pièce. Le joueur doit déplacer la pièce sur l'un des espaces d'origine disponibles de l'ensemble de la pièce renvoyée dans le cycle approprié.

3. L'attraction

Lorsqu'un soleil se retrouve sur un espace directement contigu à un pied de l'autre ensemble, il attire ce pied. Le pied ne peut plus bouger. Les façons de libérer un pied : renvoyer le pied; renvoyer le soleil; absorber le soleil (si ce n'est pas un soleil primordial); attendre que le soleil se déplace.

Gagner la partie

La partie se termine lorsque un soleil primordial transcende son origine et s'arrête sur l'espace central. **L'état des primordiaux est la condition nécessaire pour gagner.**

Avant qu'un joueur puisse déplacer son soleil primordial au neuvième cycle, au moins un pied primordial et une lune primordiale doivent se trouver dans le huitième cycle. De plus, au moins une de ces pièces primordiales (un pied ou une lune) doit appartenir à l'ensemble du joueur. Lorsque ces conditions sont remplies, la partie est alors en « état des primordiaux ». Le joueur suivant a donc la possibilité de gagner. Le soleil primordial peut s'arrêter sur l'espace du neuvième cycle uniquement à ce moment.

Conventions

- **Il est interdit d'inverser immédiatement un renvoi.** Lorsqu'une pièce est renvoyée, le joueur ne peut pas l'utiliser au tour suivant pour renvoyer la pièce qui a posé l'action en premier.
- **Un joueur peut renvoyer** ses propres pièces, mais il ne peut pas les **absorber**. De la même manière, les pieds d'un joueur ne sont jamais **attirés** par ses propres soleils.
- **Interdit de sauter.** Une pièce ne peut pas contourner ou éviter une autre pièce qui est sur son parcours. De plus, elle ne peut pas sauter par-dessus celle-ci.
- **Contiguïté** : un espace qui est directement à proximité d'un espace voisin (d'une colonne, d'un cycle ou d'une spirale).
- **Les comportements d'absorption et de renvoi concluent un tour.** Le comportement d'attraction peut être effectué durant un tour à la fin duquel une pièce est absorbée ou renvoyée.
- Les pièces **ne peuvent pas** se déplacer dans plusieurs directions au cours du même tour.