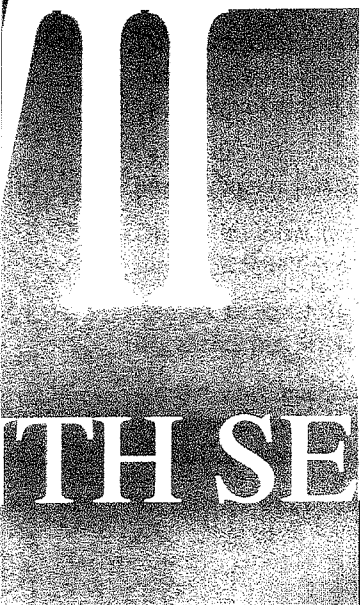


R

A

TM



TH SEAL

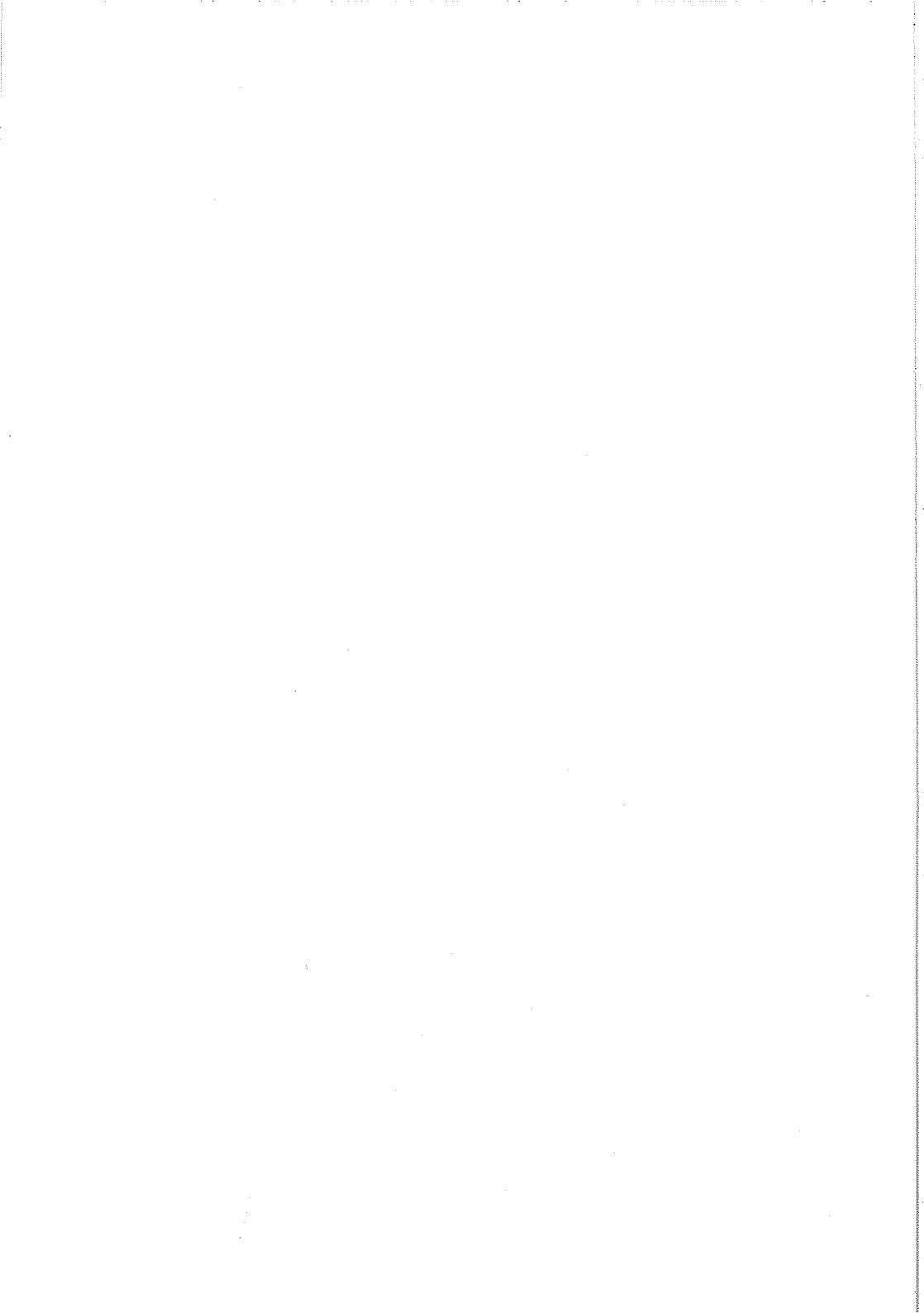
TM

M

E

AXIOM

SPIELREGELN



# EINFÜHRUNG

## AXIOM - Die Lehre Von Raum Und Zeit

Losgelöst von bisherigen Ideen entwickelt AXIOM eine eigene Spieldynamik.

So besteht die dreidimensionale Spielfläche aus speziell dafür entworfenen "AXIOM"-Würfeln. Diese fungieren gleichzeitig als "Spielsteine".

Durch die Einbeziehung der AXIOM-Würfel als Zugmöglichkeit (neben dem Ziehen sogenannter "Zepter") erhält AXIOM eine Variantenvielfalt, die man unter Strategiespielen schon als einzigartig bezeichnen kann.

Durch das Versetzen der AXIOM-Würfel sind die Spieler in der Lage, mit jedem Zug die Spielfläche zu verändern bzw. zu verformen.

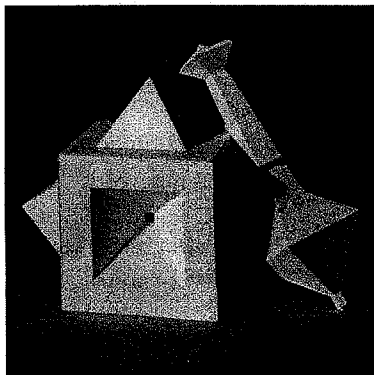
Durch das Eliminieren gegnerischer AXIOM-Würfel sind sie auch in der Lage, die Spielfläche zu verkleinern.

Dieses unerschöpfliche Potential wird durch die unendlich vielen Möglichkeiten ergänzt, das Spiel zu beginnen.

AXIOM lehrt, auch vermeintlich einfache Situationen bzw. Sachverhalte aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und erst dann Entscheidungen zu treffen bzw. erst dann zu handeln.

Verbunden mit räumlicher Vorstellungskraft vermittelt AXIOM dem Spieler eine völlig neue Art des

## DENKENS IN ANDEREN DIMENSIONEN



W Ü R F E L & Z E P T E R

# AXIOM



## Entwicklung und Design 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

# AXIOM - SPIELREGEL

## Inhalt

### SPIELVERLAUF

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Axiom-Zepter und Axiom-Würfel ..... | I   |
| Spielbeginn .....                   | I   |
| Spielverlauf .....                  | III |
| Spielgewinn .....                   | III |
| Versetzen eines Würfels .....       | V   |
| Ziehen eines Zepfers .....          | VII |
| Eliminieren eines Würfels .....     | IX  |

### SPIELTIPS & STRATEGIEN

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| Strategien & Tips .....           | XI   |
| Alternative Startpositionen ..... | XIII |
| Anmerkungen .....                 | XV   |
| Kurzspielanleitung .....          | XVII |



# I

## AXIOM-ZEPTER & AXIOM-WÜRFEL

- 2 schwarze Zepter
- 2 weiße Zepter
- 3 schwarze Würfel (mit 1 Pyramide)
- 3 weiße Würfel (mit 1 Pyramide)
- 3 schwarze Würfel (mit 2 Pyramiden)
- 3 weiße Würfel (mit 2 Pyramiden)

(s. Abbildung 1)



AXIOM-  
Zepter



AXIOM-Würfel  
(mit 1 Pyramide)



AXIOM-Würfel  
(mit 2 Pyramiden)

ABBILDUNG 1 - AXIOM-Würfel & AXIOM-Zepter

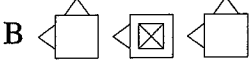
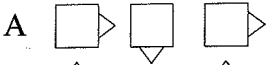


## SPIELBEGINN

- Fügen Sie die 12 AXIOM-Würfel und die 4 AXIOM-Zepter zu der in Abbildung 2 dargestellten Startposition zusammen. Platzieren Sie Würfel & Zepter auf der dafür vorgesehenen drehbaren Spielfläche.
- Weitere, alternative Startpositionen finden Sie auf den Seiten XIII & XIV.



## II



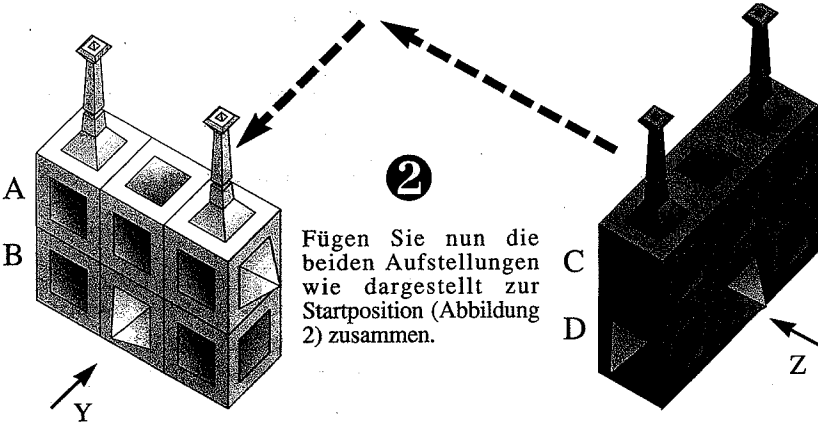
Seitenansicht - Y

1

Plazieren Sie die AXIOM-Würfel mit 1 Pyramide auf die Würfel mit 2 Pyramiden.



Seitenansicht - Z



3

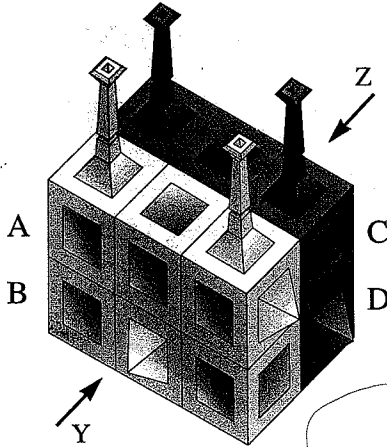


Abbildung 2 - Startposition

### III

## SPIELVERLAUF

- Wählen Sie eine Farbe - schwarz beginnt!
- Jeder Spieler kann abwechselnd **entweder** eines seiner 2 Zepter **oder** einen seiner 6 AXIOM-Würfel bewegen.
- Ein AXIOM-Würfel kann in fast beliebiger Position **an** bzw. **auf andere** AXIOM-Würfel gesetzt werden unter der Voraussetzung, daß er **frei** ist (s. Seite V).
- Ein Zepter kann **geradlinig** (ohne Richtungsänderung) in senkrechter, waagrechter oder diagonalen Bewegung versetzt werden (s. Seite VII).
- Ein Zepter kann gegnerische AXIOM-Würfel **eliminieren** (s. Seite IX).
- Es besteht Zugzwang!



## SPIELGEWINN

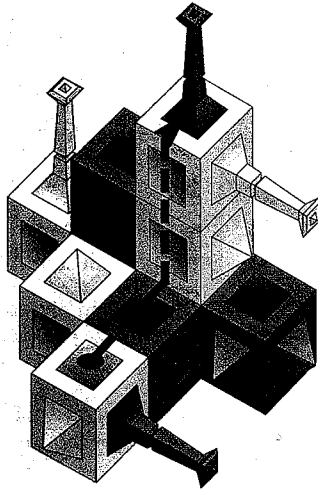
- Der Spieler gewinnt, dem es als **Erster** gelingt, eines seiner 2 Zepter in den **selben** AXIOM-Würfel (schwarz oder weiß) zu stecken, in dem sich bereits eines der **gegnerischen** Zepter befindet.

(s. Abbildung 3 & 4)

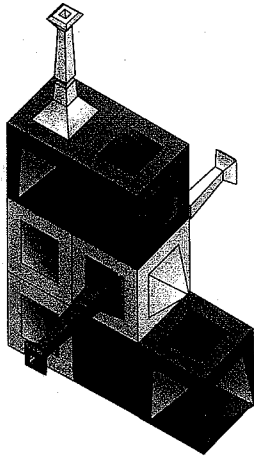




# IV



**ABBILDUNG 3 (OBEN)** - Das schwarze Zepter wird in den weißen AXIOM-Würfel gesteckt. Da dieser AXIOM-Würfel bereits mit einem weißen Zepter besetzt ist, gewinnt schwarz das Spiel.



**ABBILDUNG 4 (OBEN)** - zeigt ebenfalls das Spielende, da schwarzes und weißes Zepter im selben Würfel sind.

## V

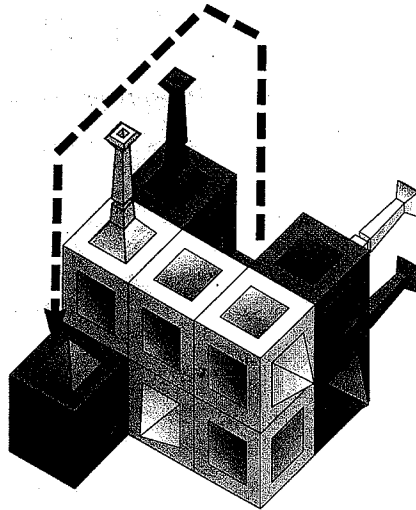
### VERSETZEN DER AXIOM-WÜRFEL

- Es können nur AXIOM-Würfel der **eigenen Farbe** versetzt werden.
- Der AXIOM-Würfel kann in eine **beliebige** Position gebracht werden.
- Ein AXIOM-Würfel kann nur versetzt werden wenn er **frei** ist, das heißt:
  - **kein anderer** AXIOM-Würfel (schwarz oder weiß) befindet sich **darüber**
  - **kein Zepter** (schwarz oder weiß) **steckt** in diesem AXIOM-Würfel
- Wird ein AXIOM-Würfel versetzt, muß er in eine neue Position gebracht werden. Der AXIOM-Würfel **darf nicht** auf der **gleichen Stelle** um die eigene Achse gedreht werden.
- Er muß jedoch **mindestens** mit **einer** Seitenkante die Seitenkante eines anderen AXIOM-Würfels berühren.
- Wird ein freier AXIOM-Würfel auf einen anderen AXIOM-Würfel gesetzt, müssen beide **miteinander verbunden** werden (Pyramide in Vertiefung).
- Nebeneinanderstehende AXIOM-Würfel **müssen nicht** miteinander verbunden werden (Pyramide in Vertiefung).
- Ein AXIOM-Würfel kann nicht unter einen anderen AXIOM-Würfel gesetzt werden.

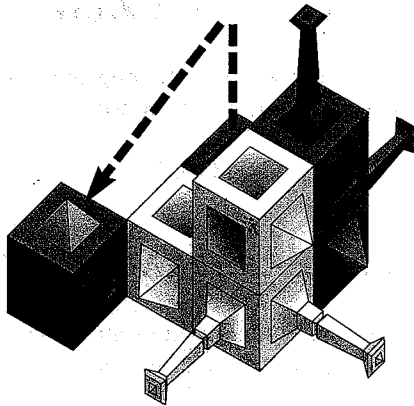
(s. Abbildung 5 & 6)



# VI



**ABBILDUNG 5 (OBEN)** - zeigt einen schwarzen AXIOM-Würfel, der beispielsweise in die hier dargestellte Position versetzt werden kann.



**ABBILDUNG 6 (OBEN)** - zeigt einen schwarzen AXIOM-Würfel, der an die Seitenkante eines weißen AXIOM-Würfels plaziert wurde.

## VII

### ZIEHEN DER ZEPTER

- Es können nur Zepter der **eigenen Farbe** gezogen werden.
- Die Zepter können sich auf **schwarzen** wie auch auf **weißen** AXIOM-Würfeln bewegen.
- Die Vertiefungen der AXIOM-Würfel ermöglichen es, die Zepter in die AXIOM-Würfel zu stecken.
- Ein Zepter kann über diese Vertiefungen in **geradliniger Bewegung** (ohne Richtungsänderung)

**senkrecht**  
**waagrecht**  
**diagonal**

gezogen werden - und zwar über **beliebig viele** Würfel-Vertiefungen hinweg, **ohne** dabei **Hindernisse** zu überspringen.

- Hindernisse sind **alle** Pyramiden und **alle** Zepter.

### DIAGONALER ZUG

- Ein Zepter kann bei einem diagonalen Zug die Würfelebene nicht verlassen und nicht über die Würfelkante hinwegziehen.

(s. Abbildung 7)

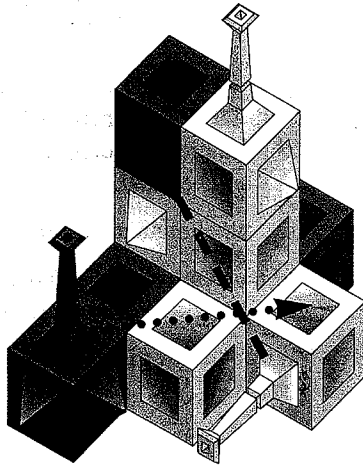
### SENKRECHTER UND WAAGRECHTER ZUG

- Ein Zepter kann bei einem senkrechten und waagrechten Zug die Würfelebene verlassen und über die Würfelkante hinwegziehen.

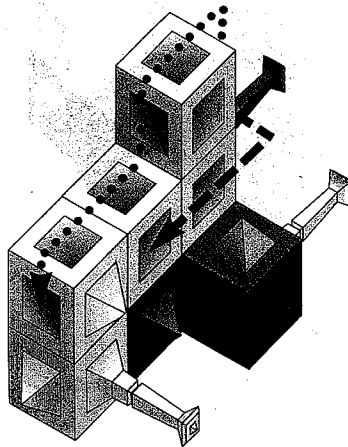
(s. Abbildung 8)



# VIII



**ABBILDUNG 7 (OBEN)** - zeigt ein weißes Zepter (gestrichelte Linie) sowie ein schwarzes Zepter (gepunktete Linie) bei einem diagonalen Zug.

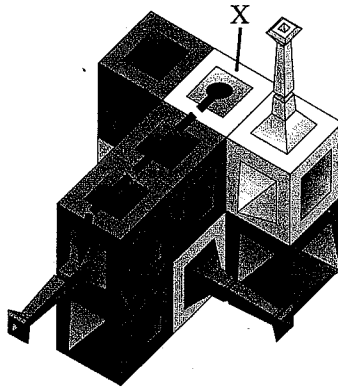


**ABBILDUNG 8 (OBEN)** - zeigt das schwarze Zepter bei einem senkrechten (gepunktete Linie) und waagrechten Zug (gestrichelte Linie).

## IX

### ELIMINIEREN VON AXIOM-WÜRFEL

- ❑ Wird ein Zepter der eigenen Farbe von einem gegnerischen AXIOM-Würfel auf einen AXIOM-Würfel der eigenen Farbe gezogen muß der gegnerische AXIOM-Würfel eliminiert werden, das heißt er wird sofort aus dem Spiel genommen (s. *ABBILDUNG 9*).
- ❑ Ein AXIOM-Würfel kann aber nur eliminiert werden, wenn er frei ist, d.h.: kein anderer AXIOM-Würfel (schwarz oder weiß) befindet sich darüber kein Zepter (schwarz oder weiß) steckt in diesem AXIOM-Würfel.
- ❑ Ein eliminiertes AXIOM-Würfel kann nicht wieder ins Spiel gebracht werden.



**ABBILDUNG 9 (OBEN)** - Das schwarze Zepter zieht von einem weißen AXIOM-Würfel (mit "X" gekennzeichnet) auf einen der schwarzen AXIOM-Würfel. Somit muß der freie weiße AXIOM-Würfel (mit "X" gekennzeichnet) sofort aus dem Spiel genommen werden.



X

**SPIELTIPS & STRATEGIEN**



# XI

## STRATEGIEN & TIPS

- ❑ Durch Versetzen der AXIOM-Würfel wird die Spielfläche, auf der sich die 4 Zepter bewegen, ständig verändert.
- ❑ Mit dem Versetzen der eigenen AXIOM-Würfel können sich die Spieler Vorteile verschaffen.
- ❑ So ist man beispielsweise in der Lage, durch geschicktes Positionieren der AXIOM-Würfel **Hindernisse** (Pyramiden) zu **errichten**, die die **Zugmöglichkeiten des Gegners einschränken**. Besonders geeignet sind hierfür AXIOM-Würfel mit 2 Pyramiden (*s. ABBILDUNG 10 & 11*).
- ❑ Durch geschicktes Positionieren der AXIOM-Würfel können aber auch störende **Hindernisse** (Pyramiden) **beseitigt** werden, um neue Wege bzw. **Zugmöglichkeiten für die eigenen Zepter** zu schaffen. Hierfür sind eher AXIOM-Würfel mit 1 Pyramide einzusetzen.
- ❑ Den Gegner daran zu hindern, seine AXIOM-Würfel zu versetzen erreicht man durch das Plazieren der **eigenen** AXIOM-Würfel bzw. der **eigenen** Zepter auf die AXIOM-Würfel des Gegners. Man erhält dadurch die **Kontrolle** über die Spielfläche und zwingt den Gegner, eines seiner Zepter zu ziehen (wenn keiner seiner AXIOM-Würfel frei ist).
- ❑ Mit dem Eliminieren gegnerischer AXIOM-Würfel hat man desweiteren die Möglichkeit, **eigene** AXIOM-Würfel von **gegnerischen** zu befreien, die ein mögliches Versetzen verhindern (*ABBILDUNG 11*).
- ❑ Man sollte auch immer versuchen, mit **beiden** Zeptern aus verschiedenen Richtungen den Gegner zu attackieren (*ABBILDUNG 11*).



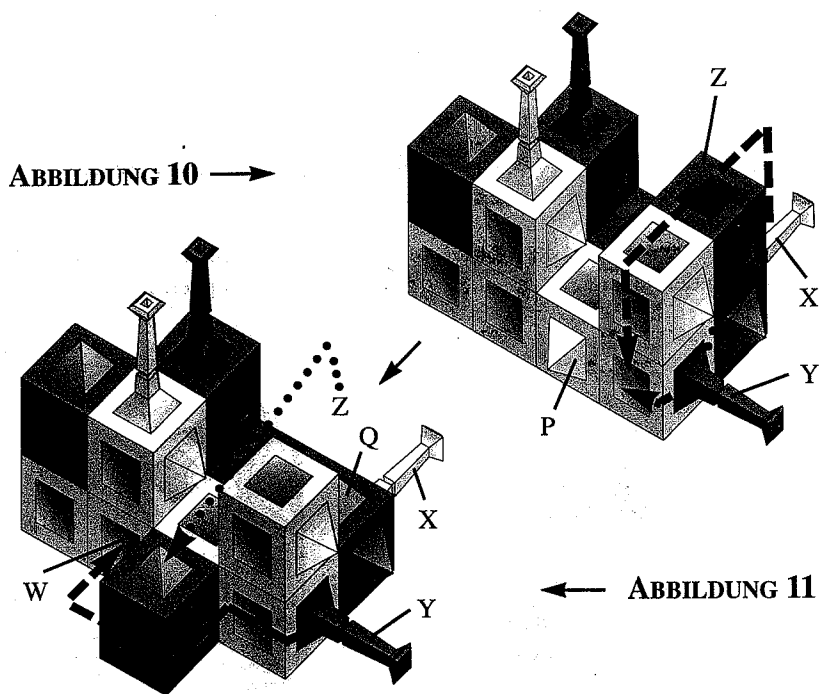
**ABBILDUNG 11** - Beachte: Wenn das schwarze Zepter (Y) in der mit (W) gekennzeichneten Position steckt, gewinnt schwarz mit dem nächsten Zug das Spiel. Weiß hat keine Möglichkeit, dies zu verhindern.



## XII

**ABBILDUNG 10 (UNTEN)** - Das weiße Zepter (mit X gekennzeichnet) könnte in senkrechter Bewegung (gepunktete Linie) das Spiel beenden. Zunächst ist jedoch das schwarze Zepter (Y) am Zug. Es kann entweder diagonal (gepunktete Linie) oder waagrecht (gestrichelte Linie) ziehen. Die letztgenannte Zugmöglichkeit hindert das weiße Zepter am Spielgewinn.

Eine andere Möglichkeit, weiß vom Spielgewinn abzuhalten, erfolgt durch das Versetzen des schwarzen AXIOM-Würfels (Z). (s. **ABBILDUNG 11**)



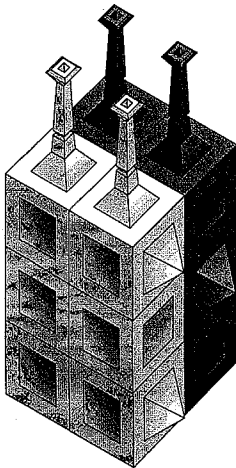
**ABBILDUNG 11 (OBEN)** - Der schwarze AXIOM-Würfel (Z) beseitigt, das für schwarz störende Hindernis (P), um dadurch für das schwarze Zepter (Y) einen neuen Weg (gestrichelte Linie, Punkt "W") zu finden.

Das Versetzen des schwarzen AXIOM-Würfels (Z) führt gleichzeitig dazu, den Angriff des weißen Zepters (X) zu verhindern. Das "freigelegte" Hindernis (Q) verhindert das Ziehen des weißen Zepters (X) gemäß dem in Abbildung 10 dargestellten Zug.

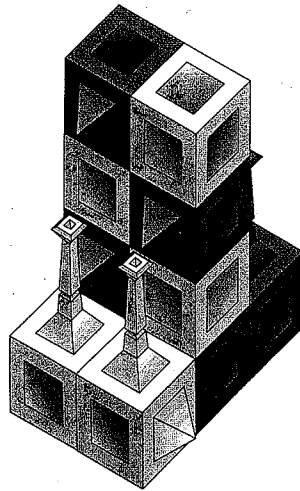
# XIII

## ALTERNATIVE STARTPOSITIONEN

- ❑ Es wird empfohlen, AXIOM zunächst einmal mit der auf Seite II dargestellten Startposition zu spielen, um mit dem Mechanismus des Spiels vertraut zu werden. Die folgenden Grundstellungen sind Beispiele unendlich vieler Möglichkeiten, das Spiel zu beginnen.
- ❑ Selbstverständlich können Sie auch AXIOM mit einer, Ihrer Vorstellung entsprechenden Startposition beginnen.
- ❑ Sie müssen jedoch immer dabei beachten, daß die Anordnung der AXIOM-Würfel und Zepter beiden Spielern Chancengleichheit bietet.
- ❑ Chancengleichheit bedeutet ein symmetrischer Aufbau der Würfel und Zepter.
- ❑ Und - AXIOM-Würfel, die auf andere gesetzt werden müssen immer miteinander verbunden werden (Pyramiden in Vertiefungen).



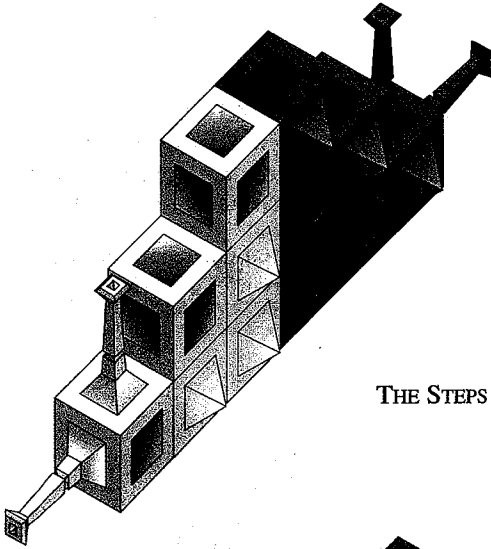
THE TOWER



THE WALL

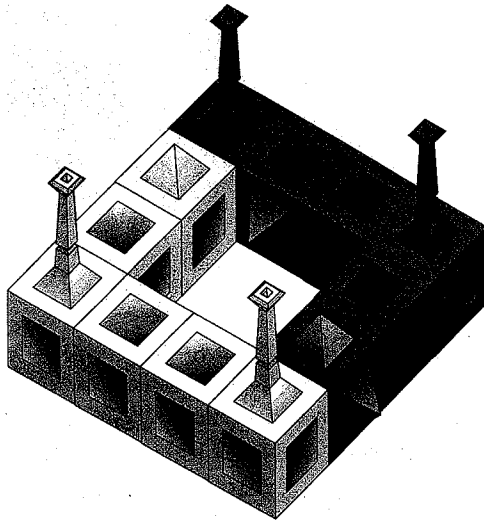
# XIV

## ALTERNATIVE STARTPOSITIONEN



THE STEPS

THE SQUARE



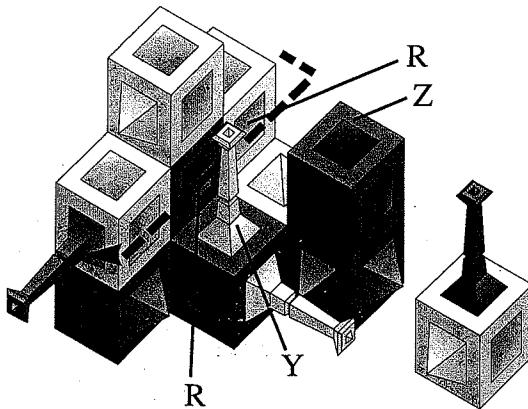
# XV

## ANMERKUNGEN

- ❑ Das Versetzen und Eliminieren von AXIOM-Würfel während des Spiels kann zur Abspaltung von einzelnen AXIOM-Würfel oder ganzer Gruppen führen.

(Abbildung 16)

- ❑ Ein Zepter kann nicht zwischen zwei isolierten AXIOM-Würfel (gruppen) bewegt werden. Die dadurch entstandenen Lücken können wiederum durch das Versetzen der AXIOM-Würfel geschlossen werden.
- ❑ Im Laufe des Spiels können Situationen entstehen, in denen die Zepter nicht in jede Vertiefung der AXIOM-Würfel gesteckt werden können.



So beispielsweise in *Abbildung 16 (oben)* - Das schwarze Zepter kann **nicht** in die Vertiefungen "R" gesteckt werden. Zum einen aufgrund des gegenüberliegenden schwarzen AXIOM-Würfels (Z) - zum anderen aufgrund des weißen Zepters (Y).

Das schwarze Zepter kann aber trotzdem entlang der **gestrichelten Linie** entlang gezogen werden.

# XVI

## WEITERE INFORMATIONEN

Weitere Informationen über:

- AXIOM-Clubs
- AXIOM-Turniere
- SEVENTH SEAL-Produkte

erfahren Sie bei:

SEVENTH SEAL  
3 Denmark Terrace • Brighton BN1 3AN  
ENGLAND

DEWAR Ltd.  
Postfach 1223 • 77802 Bühl/Baden  
DEUTSCHLAND



# XVII

## KURZSPIELANLEITUNG

- Es **können nur** Zepter der eigenen Farbe versetzt werden .....VII
- Ein Zepter **kann** sich auf schwarzen wie auch auf weißen AXIOM-Würfel bewegen.....VII
- Ein Zepter **kann** beliebig weit gezogen werden .....VII
- Ein Zepter **kann nicht** andere Zepter oder Pyramiden überspringen....VII
  
- Ein Zepter **kann** bei einem senkrechten und waagrechten Zug die Würfelebene wechseln .....VII
- Ein Zepter **kann nicht** bei einem diagonalen Zug die Würfelebene wechseln.....VII
- Ein Zepter **kann nicht** während eines Zuges die Richtung ändern .....VII
  
- Es **können nur** AXIOM-Würfel der eigenen Farbe versetzt werden .....V
- Ein AXIOM-Würfel **kann nicht** versetzt werden, wenn sich auf diesem ein anderer AXIOM-Würfel befindet .....V
- Ein AXIOM-Würfel **kann nicht** versetzt werden, wenn in diesem ein Zepter steckt.....V
- Einen AXIOM-Würfel versetzen bedeutet, ihn in eine **neue Position** zu bringen. Er kann **nicht** auf der gleichen Stelle um die eigene Achse gedreht werden. ....V
  
- AXIOM-Würfel, die auf andere gesetzt werden, **müssen** miteinander verbunden werden (Pyramide in Vertiefung) .....V
- AXIOM-Würfel, die nebeneinander stehen, **müssen nicht** miteinander verbunden werden (Pyramide in Vertiefung) .....V
  
- Ein AXIOM-Würfel **kann** nur durch ein gegenerisches Zepter eliminiert werden. ....IX
- Ein AXIOM-Würfel **kann nicht** eliminiert werden, wenn auf diesem ein anderer AXIOM-Würfel ist .....IX
- Ein AXIOM-Würfel **kann nicht** eliminiert werden, wenn in diesem ein Zepter steckt .....IX





SEVENTH SEAL

S

T

B

SEVEN

Q

A

*the Shape of Games to Come*

O

I