

1. Introduction

Praxis est un jeu de plateau au tour par tour pour 2 à 4 joueurs. A son tour, chaque joueur déplace son dé à 6 faces sur les tuiles du terrain et pose une tuile de sa main. Certaines tuiles modifient les capacités des dés ou du terrain, ou encore font gagner des points dans des collections.

Le mot « praxis » vient du grec ancien signifiant « action » et de quasi-synonyme « pratique » ; sens contemporain générique : activité codifiée, manière générique de penser la transformation de l'environnement ; cf. <https://fr.wiktionary.org/wiki/praxis>.

Les règles sont en chantier !

2. Matériel

La petite boîte du jeu comprend seulement :

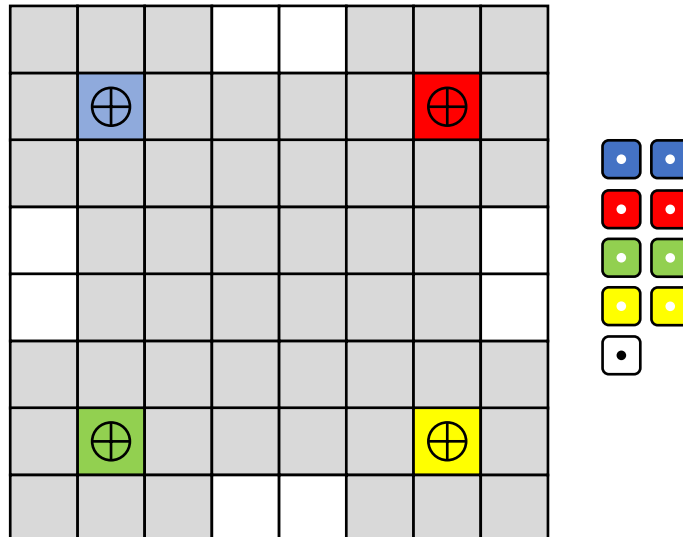
- des tuiles carrées en carton ;
- des dés à 6 faces ordinaires ;
- un livret de règles

Il n'y a pas de plateau de jeu dans la boîte !

3. Mise en place

Chaque joueur choisit un dé à sa couleur. Le dé blanc est réservé aux tirages au sort.

Le terrain est constitué de 64 tuiles de terrain disposées comme ci-dessous. Les tuiles de terrain sont fixes pendant toute la partie. Variante : certaines tuiles de terrain sont piochées.



Les tuiles restantes constituent la pioche.

Le premier joueur est tiré au hasard. Le tour de jeu progresse en sens horaire.

A son tour, chaque joueur place un premier dé sur une des cases blanches inoccupées en bordure. L'opération est répétée pour le second dé.

A son tour, chaque joueur pioche 3 tuiles pour sa main.

4. But du jeu

Faire des collections de tuiles qui rapportent le plus de points.

La fin de partie est déclenchée par le premier joueur à atteindre ou dépasser xxx points.

La partie s'arrête immédiatement.

5. Déroulement du jeu

5.1. Déplacer et poser

Poser une tuile de sa main dans une case orthogonale ou diagonale à la case de son dé et déplacer son dé, ou bien dans l'ordre inverse, déplacer un dé et poser une tuile.

Poser une tuile sur une case occupée par un dé, à soi ou adverse, applique immédiatement l'effet à ce dé.

Comme le joueur a deux dés, à chaque tour, il en choisit un.

Certaines tuiles agissent sur des tuiles précédemment posées.

La pose est optionnelle. Le déplacement est optionnel. Il est possible de passer son tour.

Lorsque le joueur pose une tuile, il complète aussitôt sa main en tirant une tuile dans la pioche.

Lorsque le dé arrive sur une tuile, alors l'effet de la tuile, si applicable, est aussitôt appliqué.

Un dé avec une face active impaire (1, 3, 5) se déplace orthogonalement, comme la tour des échecs.

Un dé avec une face active paire (2, 4, 6) se déplace diagonalement, comme le fou des échecs.

Un dé se déplace d'une ou plusieurs tuiles sans sauter par-dessus des dés ou des tuiles infranchissables.

Deux dés ne peuvent pas occuper la même tuile.

Variantes : diversifier davantage les capacités de déplacement en fonction de la face active du dé ; mais au risque de complexifier les règles ...

5.2. Collecter

Certaines tuiles sont collectionnables. Elles sont bleues, rouges, vertes et jaunes. Les collections terminées ou en cours de construction sont placées faces visibles devant le joueur.



Pour transférer une tuile de sa main vers ses collections, le joueur doit déplacer son dé sur une tuile de terrain « collectionner » de même couleur. Avoir son dé sur la tuile « collectionner » n'est pas suffisant, il est nécessaire que le dé se déplace sur cette tuile afin de déclencher l'effet.

Score des collections :

Points	Nom	Explications
10	carré	4 tuiles de même couleur

5.3. Attaque directe de dés

Vouloir se déplacer vers une tuile occupée par un dé adverse constitue une attaque directe.

L'attaque directe est possible et réussit uniquement si la face active de l'attaquant est supérieure ou égale à celle de l'attaqué.

Le dé perdant est sorti du terrain. Ce dé pourra rentrer à nouveau sur le terrain en activant une tuile de « résurrection » l'aide de son autre dé. Un joueur ne peut plus jouer lorsqu'il a perdu ses 2 dés.

5.4. Tuiles à effet

En plus de la tuile de terrain « collectionner », les joueurs peuvent avoir en main des tuiles à effet parmi celles-ci :

- Tuile « montagne » : cette tuile est infranchissable ;
- Tuile « +1 » : cette tuile augmente de 1 la face d'un dé ;
- Tuile « -1 » : cette tuile décrémente de 1 la face d'un dé ;
- Tuile « nuit » : cette tuile masque l'effet de la tuile déjà posée, mais ne détruit pas la tuile du dessous ;
- Tuile « jour » : cette tuile détruit une tuile « nuit » ; les tuiles « nuit » et « jour » sont défaussées ;
- Tuile « destruction » : cette tuile détruit des tuiles destructibles (hors tuiles de terrain telle que les tuiles « collectionner ») ; la tuile détruite et la tuile « destruction » sont défaussées ;
- Tuile « défi » : contrairement à l'attaque directe de dés, le gagnant du combat est tiré au sort par un jet de dé.
- Tuile « résurrection » : le joueur fait rentrer son dé détruit sur une case autour de lui, après avoir tiré au sort sa face active.

6. Copyright



Copyright © 2021 Lucas Borboleta

Praxis, règles et design d'un jeu de stratégie, de Lucas Borboleta (<https://github.com/LucasBorboleta/praxis>), est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour afficher une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à lucas.borboleta@free.fr.