

1. Introduction

Praxis est un jeu de plateau au tour par tour pour 2 à 4 joueurs. A son tour, chaque joueur déplace un dé à 6 faces sur le terrain et pose une tuile à effet de sa main. Une tuile à effet est activée par la pose de dé. Cet effet modifie ce dé ou d'autres tuiles, ou encore fait 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 et le thème sont en chantier ! Voir la date et l'heure en entête afin de suivre la maturation.

2. Matériel

La petite boîte du jeu comprend :

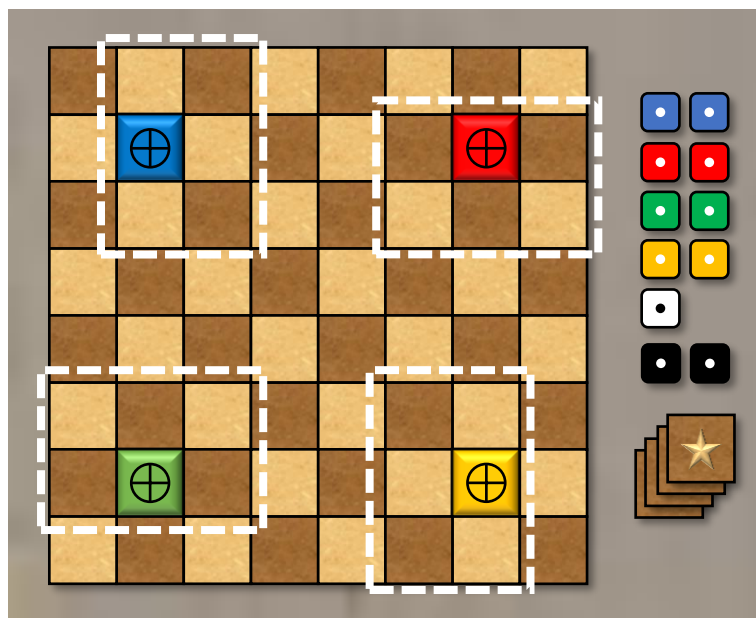
- Un plateau de 8x8 cases carrées ;
- 4 tuiles « portails » ;
- des tuiles à effet ;
- des dés à 6 faces ordinaires ;
- un livret de règles.

3. Mise en place

Chaque joueur choisit 2 dés à sa couleur.

Le dé blanc est réservé aux tirages au sort. Les dés noirs sont réservés au comptage des tours de table.

Sur le plateau, les 4 portails sont placés aléatoirement dans une des six cases d'un rectangle représenté en pointillé ci-dessous.



Les tuiles d'effet constituent la pioche. Chaque joueur pioche 3 tuiles d'effet pour sa main.

Le premier joueur est tiré au hasard, et compte les tours de table à l'aide des dés noirs. Le tour de jeu progresse en sens horaire.

A son tour, chaque joueur tire la face d'un premier dé et le place sur une case ou portail vide. Un second tour de table est répété pour le second dé de chaque joueur. La préparation est alors terminée.

4. But du jeu

Faire des collections de tuiles d'effet qui rapportent le plus de points. Les joueurs décident d'une partie de 10 ou 20 tours de table, au bout desquels la partie se termine et les points sont comptés.

5. Déroulement du jeu

5.1. Règles principales

À son tour de jeu, chaque joueur pose une tuile d'effet de sa main sur une case adjacente, par un bord ou par un coin, à la case occupée par un de ses dés, puis déplace ce dé, ou bien dans l'ordre inverse, le joueur déplace son dé et pose une tuile d'effet sur une case adjacente à sa case d'arrivée.

Contraintes de déplacement de dé :

- Un dé avec une face active impaire (1, 3, 5) se déplace orthogonalement, comme la tour du jeu d'échecs.
- Un dé avec une face active paire (2, 4, 6) se déplace diagonalement, comme le fou du jeu d'échecs.
- Un dé se déplace d'une ou plusieurs cases de terrain sans sauter par-dessus les autres dés ou les tuiles d'effet.
- Une case ou un portail ne peut accueillir qu'un seul dé ou qu'une seule tuile d'effet, mais pas les deux ;
- Un dé peut en attaquer un autre pour prendre sa place (cf. attaque directe de dés).
- Si le joueur a deux dés sur le terrain, alors le joueur en choisit un seul pour tout son tour.

Contraintes de pose de tuile d'effet :

- La case ou le portail recevant la tuile d'effet doit être vide.
- Lorsque le joueur pose une tuile, il complète aussitôt sa main grâce à la pioche.

Contraintes d'activation des tuiles d'effet :

- Lorsque le dé arrive sur une tuile d'effet, alors cette tuile est activée, et son effet est aussitôt appliqué. Puis cette tuile d'effet est défaussée.
- Le dé ne doit pas se poser sur une tuile d'effet si son effet n'est pas applicable.
- Les effets de tuile sont variés (cf. catalogue des effets).

Options du tour de jeu :

- Poser une tuile est optionnel. Déplacer un dé est optionnel. Passer son tour est possible.
- Au lieu de déplacer un dé et poser une tuile, le joueur peut défausser toute sa main et la piocher, avec le même nombre de tuiles qu'à la préparation.
- Voir aussi la « récupération de dé » dans « attaque directe de dés ».

5.2. Règles des collections

Les tuiles à effet sont collectionnables : c'est leur second effet « collectionner-moi ». Les collections terminées ou en cours de construction sont placées faces visibles devant le joueur. Le joueur peut réorganiser ses collections à ton moment.



Pour transférer une tuile à effet de sa main vers ses collections, le joueur doit placer cette tuile sur un portail de même couleur et y placer son dé. Dans ce cas, c'est l'effet « collectionner » qui est obligatoirement activé. Si le portail n'est pas de la même couleur que la tuile, alors c'est obligatoirement l'autre effet de la tuile qui doit être activé.

Un dé peut se placer sur un portail inoccupé. Toute tuile d'effet peut être posée sur un portail inoccupé. Un portail peut ainsi être temporairement inutilisable pour collectionner des tuiles.

Devant lui, le joueur assemble à sa guise ses tuiles en collections disjointes.

Voici le score des collections :

Points	Collection	Exemple	Description
1	Singleton	A	1 tuile non combinée
5	Deux effets	AB	2 tuiles de même couleur, mais de 2 effets différents
10	Deux couleurs	AA	2 tuiles de même effet, mais de 2 couleurs différentes
30	Deux mêmes	AA	2 tuiles de même effet et de même couleur
50	Trois effets	ABC	3 tuiles de même couleur, mais de 3 effets différents
150	Trois couleurs	AAA	3 tuiles de même effet, mais de 3 couleurs différentes
300	Trois mêmes	AAA	3 tuiles de même effet et de même couleur

5.3. Attaque directe de dés

Déplacer son dé vers une case (ou portail) occupée par un dé adverse constitue une attaque directe.

L'attaque directe est possible uniquement si la face active du dé attaquant est supérieure ou égale à celle du dé attaqué. Le dé perdant est sorti du terrain.

Voir aussi la tuile à effet « duel » comme moyen indirect d'attaquer un dé.

Récupération d'un dé sorti du terrain ; deux possibilités :










- Activer une tuile à effet de « récupération » à l'aide d'un dé encore sur le terrain ;
- Obtenir un 6 en tirant le dé blanc. En cas de succès, le dé rentre sur le terrain sur une case vide ou sur un portail vide. Puis le joueur termine son tour.

Un joueur sans aucun dé sur le terrain a deux possibilités à son tour de jeu :

- Défausser sa main et la piocher ;
- Faire rentrer un dé en tirant 6 avec le dé blanc.

5.4. Catalogue des tuiles d'effet

Voici le catalogue des tuiles d'effet :

Icône	Nom	Description
	Plus (+1, +2, +3)	Cette tuile augmente de « x » la face du dé qui s'y pose.
	Moins (-1, -2, -3)	Cette tuile décrémente de « x » la face du dé qui s'y pose.
	Mutation	Cette tuile tire au hasard la face du dé qui s'y pose.
	Duel	Cette tuile provoque un duel avec un dé sur une case (ou portail) adjacente par un bord ou un coin. Chaque duelliste tire le dé blanc ajoute sa face à celle de son dé. Le duelliste avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité de score, l'attaquant gagne. Le dé perdant sort du terrain.
	Récupération	Cette tuile récupère le dé du joueur hors du terrain sur une case vide (ou un portail vide) et adjacente au dé récupérateur pour un bord ou un coin à cette tuile. La face du dé rentrant est tirée au hasard.
	Interdiction	Cette tuile sort du terrain le dé qui s'y pose.
	Explosion	Cette tuile retire une tuile d'effet adjacente par un bord ou un coin.
	Pioche	Cette tuile permet de piocher une tuile, sans rien défausser de sa main.
	Téléportation	Cette tuile déplace le dé qui s'y pose vers une autre tuile de téléportation, qui est également défaussée.

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.