

1. Histoire

Praxis, univers grouillant de mutations, dans lequel voyagent vos vaisseaux. Votre mission : explorer l'espace à la recherche de portails, survivre en se transformant, téléporter vers votre base le maximum d'artefacts au travers des portails, et au mépris du danger avancer vers l'inconnu ...

2. Introduction

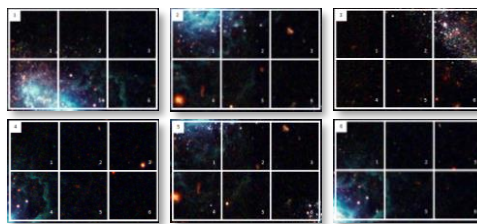
Praxis est un jeu de plateau au tour par tour pour 2 à 4 joueurs. A son tour, chaque joueur déplace un de ses vaisseaux (dés à 6 faces) vers une case d'espace et à proximité y dépose un artefact (de sa main). Un artefact reste inactif dans sa case d'espace jusqu'à l'arrivée d'un vaisseau qui, alors, l'active, avec pour effet de modifier le vaisseau ou les cases voisines, ou encore, si l'artefact est un portail, d'envoyer les artefacts adjacents vers votre base et ainsi de marquer des points.

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>.

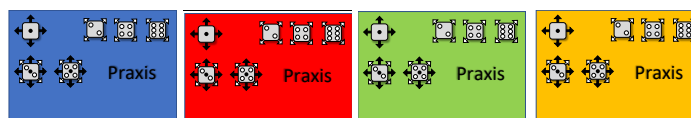
3. Matériel

La boîte de jeu comprend, en plus du livret de règles :

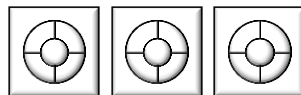
6 grilles d'espace



4 bases



3 artefacts portails



107 artefacts collectionnables



Etc...

4 paires de vaisseaux
(dés colorés à 6 faces)



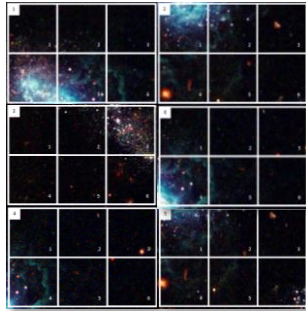
2 dés blancs à 6 faces



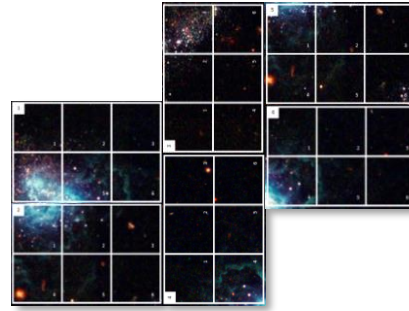
4. Mise en place

Les joueurs s'accordent sur la construction d'un univers à l'aide des 6 grilles d'espace. Chaque grille doit être au contact d'au moins 2 autres grilles par au moins une case d'espace, par un bord ou un coin de case. Ci-dessous, 4 exemples d'univers.

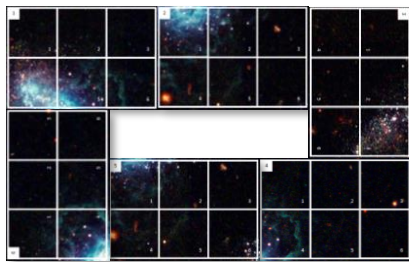
Univers rectangulaire



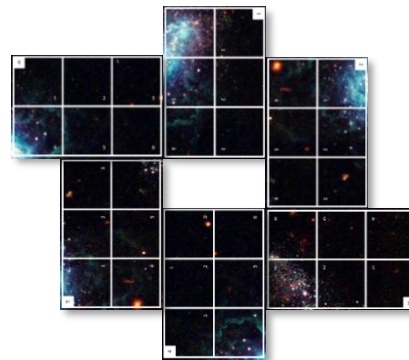
Univers décalé



Univers annulaire



Univers enroulé



Les portails sont placés aléatoirement dans l'univers construit : 1 portail pour 2 joueurs ; 2 portails pour 3 joueurs ; 3 portails pour 4 joueurs.

Pour chaque portail, un premier jet de dé détermine sa grille numérotée, et un second jet détermine sa case numérotée dans cette grille. Si la case est déjà occupée, alors le dé est relancé autant de fois que nécessaire.

Chaque joueur choisit 2 dés à sa couleur. Le dé blanc est réservé aux tirages au sort.

Comme pour les portails, le premier dé de chaque joueur est placé aléatoirement dans l'univers. De plus la face de ce dé est tirée au sort. Le second dé est gardé à côté du joueur.

Les artefacts sont constitués en pioche. Chaque joueur pioche 3 artefacts pour sa main, qu'il garde cachée.

Devant lui, chaque joueur place une base à sa couleur qui accueille, faces visibles, les artefacts collectionnés par téléportation depuis les portails.

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

La préparation est terminée.

5. But du jeu

Téléporter et collectionner dans sa base le maximum de points d'artefacts.

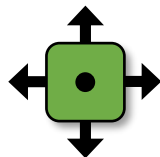
Le dernier tour de table a lieu dès qu'un joueur dispose de plus de 36 points dans sa base. La partie se termine et les points sont comptés.

6. Déroulement du jeu

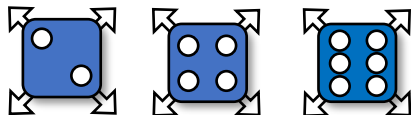
6.1. Règles principales

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

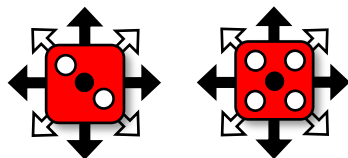
Déplacements possibles d'un vaisseau selon sa face active :



Avec un point central : bouger orthogonalement



Avec un point en coin : bouger diagonalement



Avec un point central et un point en coin : bouger orthogonalement ou diagonalement

Contraintes de déplacement de vaisseau :

- Un vaisseau se déplace d'une ou plusieurs cases d'espace vides sans sauter par-dessus des cases d'espace occupées.
- Une case d'espace accueille un vaisseau ou un artefact, mais pas les deux.
- Un vaisseau peut en attaquer un autre pour prendre sa place (cf. attaque directe de vaisseaux).

Contraintes de pose d'artefact :

- La case d'espace recevant l'artefact doit être vide.
- Lorsque le joueur pose un artefact de sa main, il la complète aussitôt grâce à la pioche.

Contraintes d'activation d'artefact :

- Lorsque le vaisseau arrive sur un artefact, alors cet artefact est activé, et son effet est aussitôt appliqué. Puis cet artefact est défaussé, sauf si c'est un portail (cf. règles des portails)
- Le vaisseau ne doit pas se poser sur un artefact si son effet n'est pas applicable.
- Les effets des artefacts sont variés (cf. règles des portails et catalogue des artefacts collectionnables).

Options du tour de jeu :

- Poser un artefact est optionnel. Déplacer un vaisseau est optionnel. Passer son tour est possible.
- Au lieu de déplacer un vaisseau déjà présent dans l'univers, le joueur peut faire rentrer un vaisseau actuellement hors de l'univers : sa grille et sa case d'espace sont tirées aux dés, comme pendant la préparation ; le vaisseau rentre obligatoirement avec la face 1. La pose d'un artefact est possible, à la suite de son entrée.
- Au lieu de déplacer ou faire rentrer un vaisseau, puis poser un artefact, le joueur peut défausser toute sa main et la piocher, avec le même nombre d'artefacts qu'à la préparation.

6.2. Règles des portails

Un portail est un artefact comme les autres, mais il n'est jamais défaussé, ni collectionné.

Lorsqu'un vaisseau active un portail, tous les artefacts adjacents par un bord ou un coin sont téléportés vers sa base où ils sont conservés faces visibles. Au moins un artefact adjacent est requis pour activer le portail.

Le portail n'est pas défaussé, mais replacé dans l'univers par le joueur l'ayant activé. Le joueur choisit sa grille d'espace (avec au moins une case vide) et détermine sa case d'espace par un jet de dé (qui est répété si la case est occupée).

6.3. Règles des collections

Les artefacts collectionnés par un joueur sont placés faces visibles dans sa base.

Chaque artefact affiche sa valeur dans un coin. Plus un artefact est rare ou puissant, plus sa valeur est élevée. La valeur d'une base est la somme des valeurs de ses artefacts.

6.4. Attaque directe de vaisseaux















Déplacer son vaisseau vers une case occupée par un vaisseau adverse constitue une attaque directe.

L'attaque directe est possible uniquement si la face active du vaisseau attaquant est supérieure ou égale à celle du vaisseau attaqué. Le vaisseau perdant quitte l'univers. Le joueur gagnant pioche 2 artefacts.

Voir aussi l'artefact « torpille quantique » comme moyen indirect d'attaquer un vaisseau. Voir également l'artefact « chantier spatial » comme moyen de faire rentrer un vaisseau.

6.5. Catalogue des artefacts collectionnables

Voici le catalogue des artefacts collectionnables (cf. aussi règles des portails) :

Icône	Nom	Description
	Plus un	Cet artefact augmente de 1 la face du vaisseau activateur.
	Plus deux	Cet artefact augmente de 2 la face du vaisseau activateur.
	Plus trois	Cet artefact augmente de 3 la face du vaisseau activateur.
	Moins un	Cet artefact diminue de 1 la face du vaisseau activateur.
	Moins deux	Cet artefact diminue de 2 la face du vaisseau activateur.
	Moins trois	Cet artefact diminue de 3 la face du vaisseau activateur.
	Mutation aléatoire	Cet artefact tire au hasard la face du vaisseau activateur.
	Torpille quantique	Cet artefact provoque en combat un vaisseau adverse adjacent par un bord ou un coin. Chaque combattant ajoute le jet du dé blanc à la face de son vaisseau. Le combattant avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité de score, l'attaquant gagne. Le vaisseau perdant quitte l'univers. Le combattant gagnant pioche 2 artefacts.
	Chantier spatial	Cet artefact fait rentrer un vaisseau hors de l'univers sur une case vide et adjacente vaisseau activateur par un bord ou un coin. La face du vaisseau rentrant est tirée au hasard.
	Constellation de mines	Cet artefact fait quitter l'univers au vaisseau activateur.
	Virus informatique	Cet artefact envoie à la défausse tous les artefacts adjacents (sauf les portails) par un bord ou un coin. Au moins un artefact adjacent (hormis un portail) est requis.
	Scanneur	Cet artefact permet de piocher 2 artefacts, d'en choisir 1 et de défausser l'autre.
	Téléporteur	Cet artefact déplace le vaisseau activateur soit vers un autre artefact téléporteur qui est également défaussé, soit vers un portail activable qui est alors activé.
	Étoile noire	Cet artefact fait quitter l'univers à tous les vaisseaux de cette grille.

7. 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.