

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 spatioport le maximum d'artefacts au travers des portails, et au mépris du danger avancer vers l'inconnu ...

2. Introduction

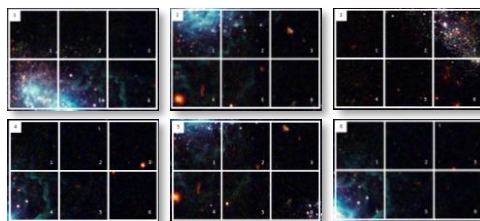
Praxis est un jeu de plateau au tour par tour pour 2 à 4 joueurs. A son tour, chaque joueur déplace un de ses vaisseaux (dés à 6 faces) vers une case d'espace et à côté y dépose un artefact (de sa main). Cet artefact reste inactif dans sa case d'espace jusqu'à l'arrivée d'un vaisseau qui, alors, l'active,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

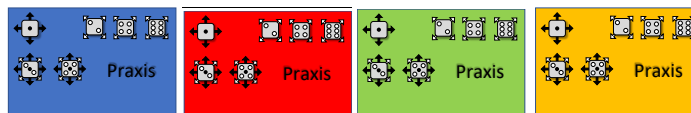
3. Matériel

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

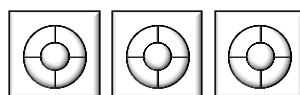
6 grilles d'espace
(+ 2 grilles pour tester des variantes)



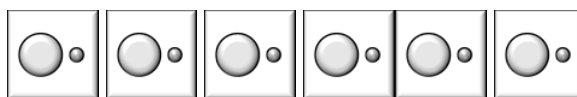
4 spatioports



3 artefacts portails



12 exoplanètes



107 artefacts collectionnables



Etc...

4 paires de vaisseaux
(dés colorés à 6 faces)



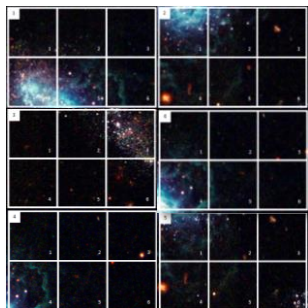
2 dés blancs à 6 faces



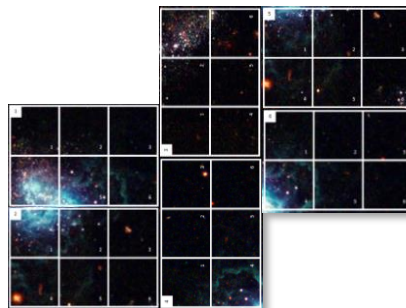
4. Mise en place

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 un bord. Ci-dessous, 4 exemples d'univers.

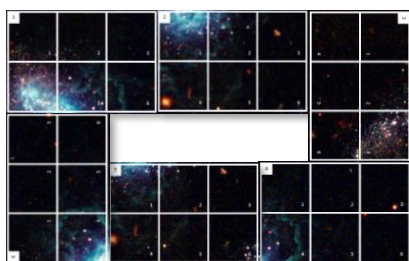
Univers rectangulaire



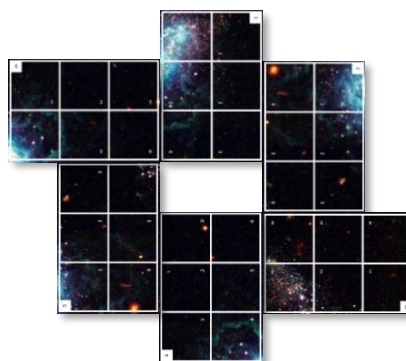
Univers décalé



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 vaisseaux et un spatioport à sa couleur. Les dés blancs sont réservés aux tirages au sort.

Le spatioport, placé devant le joueur, accueille (à l'intérieur ou en bordure), les vaisseaux en attente de décollage, les artefacts collectionnés en faces visibles, et les artefacts de la main du joueur en faces cachées. En début de partie, tous les vaisseaux sont amarrés à leur spatioport.

Les artefacts sont constitués en pioche. Chaque joueur pioche, pour sa main, 3 artefacts gardés cachés.

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

5. But du jeu

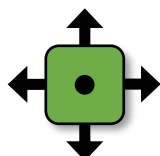
Téléporter et collectionner dans son spatioport le maximum de points d'artefacts. Dès qu'un joueur a collectionné au moins 20 points, le tour de table se termine et les points sont comptés.

6. Déroulement du jeu

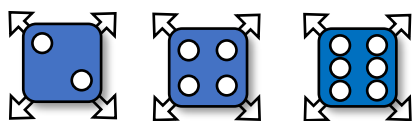
6.1. Règles principales

À son tour de jeu, chaque joueur déplace un de ses vaisseaux vers une case d'espace, puis pose un artefact de sa main sur une case adjacente, par un bord ou un coin, à son vaisseau, ou bien dans l'ordre inverse, le joueur pose un artefact sur une case adjacente à un de ses vaisseaux, puis le déplace. Au premier tour de jeu, le déplacement d'un vaisseau est remplacé par un décollage depuis le spatioport.

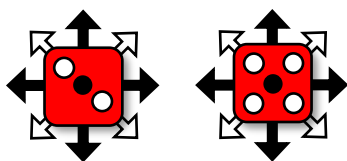
Déplacements possibles d'un vaisseau selon sa face active :



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

Décollage du spatioport :

- Au lieu de déplacer un vaisseau, le joueur peut faire décoller un vaisseau de son spatioport.
- Ce vaisseau rentre obligatoirement avec sa face 1.
- Sa grille et sa case d'espace, obligatoirement inoccupée, sont tirées au sort comme un portail.
- À la suite de cette entrée, sauf impossibilité, la pose d'un artefact est obligatoire.
- Voir également l'artefact « chantier spatial » dans §6.6.

Contraintes de déplacement de vaisseau :

- Un vaisseau glisse de 1 à 2 cases d'espace sans sauter.
- Si la case d'arrivée est occupée par un vaisseau, c'est une attaque directe (cf. §6.5).
- Si la case d'arrivée est occupée par un artefact, c'est une activation d'artefact.
- Sauf impossibilité, le déplacement ou le décollage d'un vaisseau est obligatoire.

Contraintes d'activation d'artefact :

- Lorsque le vaisseau arrive sur un artefact, alors cet artefact est activé, et son effet est aussitôt appliqué (cf. §6.6). Puis cet artefact est défaussé, sauf si c'est un portail (cf. §6.2).
- Le vaisseau ne doit pas se poser sur un artefact si son effet n'est pas applicable.

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.
- Sauf impossibilité, la pose d'un artefact est obligatoire.

6.2. Fin du tour

A la fin de son tour, si un joueur a plus de 6 artefacts en main, alors il défausse le surplus.

6.3. Les 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 aspirés par le portail et tous, sauf un tiré au sort qui est défaussé, sont téléportés vers son spatioport où ils sont conservés faces visibles. Procédure : tous les artefacts aspirés sont placés faces cachées sur la table ; un adversaire en défausse un ; les autres sont placés faces visibles dans le spatioport du joueur actif.

Le portail n'est pas défaussé, mais remplacé dans l'univers par le jet des 2 dés blancs, dont le premier détermine la grille d'espace et le second détermine la case dans cette grille.

6.4. Les collections

Les artefacts collectionnés par un joueur sont placés faces visibles dans son spatioport.

Chaque artefact affiche sa valeur dans un coin. Plus un artefact est rare ou puissant, plus sa valeur est élevée.

6.5. 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 retourne à son spatioport et laisse sa case au vaisseau attaquant. De plus, le joueur gagnant pioche 2 artefacts.

Voir aussi l'artefact « torpille quantique » dans §6.6.

Ne pas oublier de poser un artefact si le déplacement d'attaque est le premier geste du tour du joueur.

6.6. Les artefacts

Icônes	Noms	Description
  	Moins	Ces artefacts diminuent respectivement de 1, 2 ou 3 la face du vaisseau activateur.
  	Plus	Ces artefacts augmentent respectivement de 1, 2, 3 la face du vaisseau activateur.

Icône	Nom	Description
	Portail	Cet artefact n'est pas collectionnable. Voir §6.3
	Mutation aléatoire	Cet artefact tire au hasard la face du vaisseau activateur.
	Outils	Cet artefact permet d'augmenter ou de décrémenter de 1 tout vaisseau adjacent par un bord ou un coin.
	Constellation de mines	Cet artefact fait quitter l'univers au vaisseau activateur.
	Scanneur	Cet artefact permet de piocher 4 artefacts, d'en choisir 2 et de défausser les autres.
	Torpille quantique	Cet artefact provoque en combat un vaisseau adverse adjacent par un bord ou un coin. L'attaquant jette 2 dés blancs et garde le meilleur. L'attaqué jette 1 dé blanc. 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 retourne à son spatioport. De plus, le combattant gagnant pioche 2 artefacts.
	Chantier spatial	Cet artefact fait décoller un vaisseau de son spatioport vers une case vide et adjacente vaisseau activateur par un bord ou un coin. La face du vaisseau rentrant est tirée au hasard.
	Téléporteur	Cet artefact déplace le vaisseau activateur vers une grille choisie par le joueur (possiblement sa grille actuelle) qui comporte au moins une case inoccupée. La case inoccupée d'arrivée est tirée au sort : le joueur jette 2 dés blancs et en choisit 1. Si les 2 dés désignent des cases occupées, alors les 2 dés sont à nouveau jetés, etc.
	Boosteur	Cet artefact permet d'enchaîner un déplacement de 1 à 3 cases.
	Clone	Cet artefact permet de voler un artefact dans un spatioport choisi par l'attaquant. Les artefacts collectés sont retournés faces cachées, puis mélangés, avant que l'attaquant en choisisse un pour sa main. Les artefacts restants sont retournés faces visibles.
	Étoile noire	Cet artefact fait quitter l'univers à tous les vaisseaux de cette grille, y compris le 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.

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.

8. TODO et suggestions

- Équilibrer le nombre et la répartition des artefacts.
- Vérifier l'équilibrage du déplacement de base (1 à 2 cases).
- Imaginer une autre façon de gagner, typiquement avec des vaisseaux faibles, plutôt qu'avec des forts.
- L'option des exoplanètes.
 - o Le gagnant est toujours premier joueur à obtenir 20 points, mais les exoplanètes permettent de gagner des points de façon spéciale.
 - o Les exoplanètes sont obligatoirement comptées par groupe, et chaque groupe vaut x points. Exemple : 2 planètes habitables valent 10 points ; 3 planètes minières valent 10 points.
 - o Les exoplanètes sont des artefacts spéciaux comme les portails :
 - qui ne se visite qu'avec un vaisseau de force 1 ;
 - les données d'une exoplanète n'ont pas besoin de traverser un portail ;
 - qui sont distribuées aléatoirement sur les grilles ;
 - qui sont distribuées faces cachées : la face visible indique une exoplanète, tandis que la face cachée indique la qualité (habitable ; minière ; hostile).
 - o Lorsqu'une exoplanète est visitée (par un vaisseau de force 1) le joueur retire l'exoplanète et la garde dans son spatioport face cachée. Une autre exoplanète prise dans une pioche spéciale est tirée au hasard sur une des grilles.
 - o Les exoplanètes collectées (en les données des exoplanètes) peuvent être volées.
 - o Une exoplanète est détruite par l'étoile noire. Mais une autre exoplanète est alors repositionnée au hasard.
 - o Reste à équilibrer le nombre d'exoplanètes. Même nombre que les portails ?
- Procédure pour le vol par le « clone imposteur » :
 - o Organiser en lignes et colonnes 6x6, possiblement avec des trous, les cible à voler.
 - o Tirer les 2 dés blancs. Le premier dé indique la colonne. Le second dé indique la ligne dans la colonne sélectionnée, le cas échéant avec l'arithmétique « modulo 6 ».
- Puisque les exoplanètes visitées sont gardées faces cachées, alors les artefacts aussi !
- Lorsqu'un joueur pense avoir gagné, il l'annonce sans dévoiler son jeu. Puis le tour se termine. Le joueur qui a fait l'annonce dévoile son jeu. S'il s'est trompé, alors il est éliminé et la partie reprend entre les joueurs restants. Dans le cas contraire, tous les joueurs dévoilent leurs jeu et les comptes sont faits pour déterminer le vainqueur et l'ordre des joueurs.