

1. Histoire

Praxis, univers grouillant de mutations, dans lequel voyage vos vaisseaux. Votre mission : explorer l'espace à la recherche de portails, survivre en se transformant, collectionner des artefacts, et au mépris du danger avancer vers l'inconnu ...

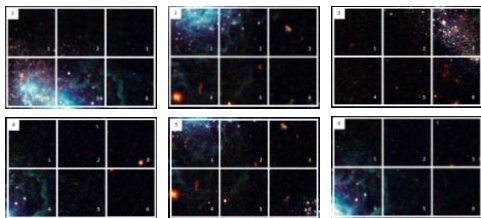
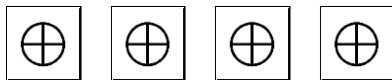



2. Introduction

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 l'active, avec pour effet de modifier le vaisseau ou les cases voisines, ou encore d'envoyer les artefacts proches dans la soute de votre vaisseau et ainsi 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 :

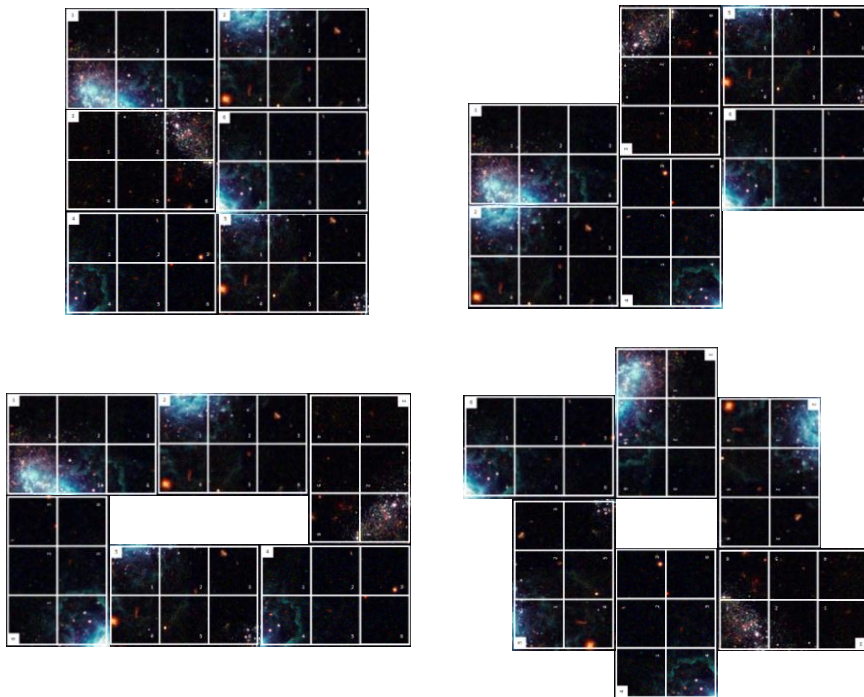
6 grilles de 2x3 cases d'espace	
4 artefacts « portails »	
des artefacts	etc ...
4 paires de dés colorés à 6 faces	
1 paire de dés blancs à 6 faces	
1 paire de dés noirs à 6 faces	

4. 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.

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. Le contact entre 2 cases d'espace est possible par un bord ou un coin de case. Ci-dessous 4 exemples d'univers Praxis.



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.

5. 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.

6. Déroulement du jeu

6.1. 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 ».

6.2. 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

6.3. 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.

6.4. 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.

7. Copyright



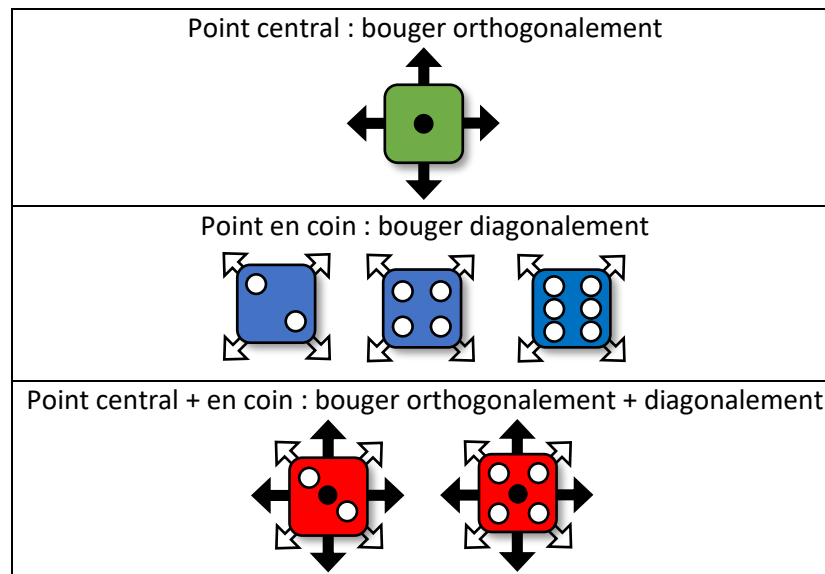
Copyright © 2021 Lucas Borboleta

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. Retours à considérer

- ✓ Mouvements des dés plus faciles à mémoriser sur la base du schéma de points (exemple : les 2 points de la face « 2 » suggèrent un déplacement en diagonale) ; **contre-proposition** :



- ✓ La couleur des dés des joueurs devrait être décorrélée des couleurs des tuiles et des portails ; **accepté !** le plus pratique : changer les couleurs des tuiles et portails.
- ✓ Faire un 6 au dé pour récupérer un dé sur le terrain est trop exigeant ; alternative : faire rentrer le dé avec sa face 1 ; **accepté !**
- ✓ Battre un dé adverse devrait rapporter des points ou des tuiles ; **contre-proposition** : en bonus, piocher 3 tuiles ;
- ✓ Garder l'uniformité de l'application des effets : le second effet collecter est combiner à l'effet primaire d'une tuile ; en conséquence, pour collecter une tuile, son effet primaire devrait être applicable ; **accepté !** ; voir aussi la simplification du mécanisme de collection ;
- ✓ La tuile de téléportation pourrait transférer vers un portail ou une autre tuile de téléportation ; **accepté !**
- ✓ Le mécanisme de collection, qui requiert d'activer une tuile poser sur un portail, a été difficile à faire comprendre ; **contre-proposition** :
 - Activer le portail en y posant un dé et collecter obligatoirement toutes les tuiles adjacentes au portail par un bord ou un coin, ou aucune s'il n'y en a pas ; voir aussi plus loin le remplacement d'un portail après son activation.
 - La notion de couleur de portail disparaît dans cette variante.
 - La notion de couleur de tuile peut encore exister et rester pertinente pour les collections. Limiter les couleurs de tuiles à blanc et noir.
 - Choisir une couleur pour les portails et une autre pour les tuiles.
 - Pour les points, faire comme au scrabble : indiquer des points sur chaque tuile, avec le principe « plus c'est rare, plus c'est cher ».
 - La récupération d'un dé, battu et sorti du terrain, est similaire au déplacement des portails. Le dé rentre avec sa face 1. La grille est tirée au hasard, de même que la case dans cette grille, qui doit être vide
- ✓ Réduire la taille du terrain afin d'augmenter les interactions entre joueurs ; **accepté !** ; voir la réduction du nombre de portails.

- ✓ Supprimer les couleurs des portails et des tuiles d'effet ? ; **accepté !** ; voir la réduction du nombre de portails.
- ✓ Réduire le nombre de portails ? **contre-proposition**, qui répond à plusieurs critiques ou suggestions :
 - Le terrain est construit à partir de 6 grilles de 3x2 cases. Les grilles sont numérotées de 1 à 6. Les cases de chaque grille sont numérotées de 1 à 6.
 - Deux, trois ou quatre portails, sans couleur, sont à disposition. Le nombre de portails à placer pourra dépendre du nombre de joueurs.
 - Mise en place du terrain : les 6 grilles sont disposées sur la table, par exemple, de façon à former un terrain de 6x6 cases ; d'autres configurations pourront être proposées.
 - Chaque portail est placé aléatoirement, en tirant à l'aide du dé blanc, d'abord son numéro de grille, puis son numéro de case dans cette grille. Si un tirage génère une grille déjà occupée, alors le tirage est répété.
 - Les joueurs placent leurs dés comme d'habitude.
 - Après qu'un portail a été activé pour collectionner zéro, une ou plusieurs tuiles d'effet, alors le joueur qui a activé le portail décide de la nouvelle grille, libre de portail, accueillant le portail, incluant la grille actuelle ; puis la case d'accueil du portail est tirée au hasard ; ce doit être une des cases inoccupées de cette nouvelle grille.
- ✓ Encore plus uniformiser les règles ; **contre-proposition** :
 - Le portail se comporte comme une tuile d'effet, mais elle n'est pas posée par un joueur, au départ. Conséquences :
 - Il est interdit de poser une tuile d'effet sur un portail.
 - Il n'est donc pas possible de bloquer temporairement un portail en y plaçant un dé ou une tuile d'effet. Le blocage sera donc indirect.
 - La récupération aléatoire d'un dé précédemment battu doit se faire sur une case vide, donc sans portail.
 - La tuile « explosion » détruit toutes les cartes adjacentes.
 - Supprimer la règle d'échange complet de sa main avec la pioche.
- ✓ Effets plus tranchants ; **contre-proposition** :
 - Etoile noire ou « dissuasion » : tous les dés de la grille, y compris le dé activateur, sont sortis du terrain, mais pas les tuiles d'effet.
 - Renforcer l'effet de la tuile d'effet pioche : tirer 3 tuiles, en garder une, et défausser les 2 autres.
 - Renommer « récupération » en « recrutement » : car la face du dé entrant est aléatoire !
- ✓ Remarque : avec ses contre-propositions, le **thème** adapté semble être dans le domaine de la science-fiction, avec « l'espace comme ultime frontière à explorer aux risques de tous les périls ! »
- ✓ A la réponse de plus d'interaction entre joueurs, le terrain a été réduit. Mais cela conduit peut-être à trop d'interaction. Pour contrebalancer, durant la phase de préparation, chaque joueur place seulement 1 dé. Son second dé entrera comme une option à son tour de jeu, selon le principe de récupération (face 1 + tirage de la grille + tirage de la case).