

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 les tuiles du 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 sont en chantier ! Voir la date et l'heure en entête afin de suivre la maturation.

2. Matériel

La petite boîte du jeu comprend seulement :

- des tuiles carrées de terrain ;
- des tuiles carrées d'effet ;
- des dés à 6 faces ordinaires ;
- un livret de règles

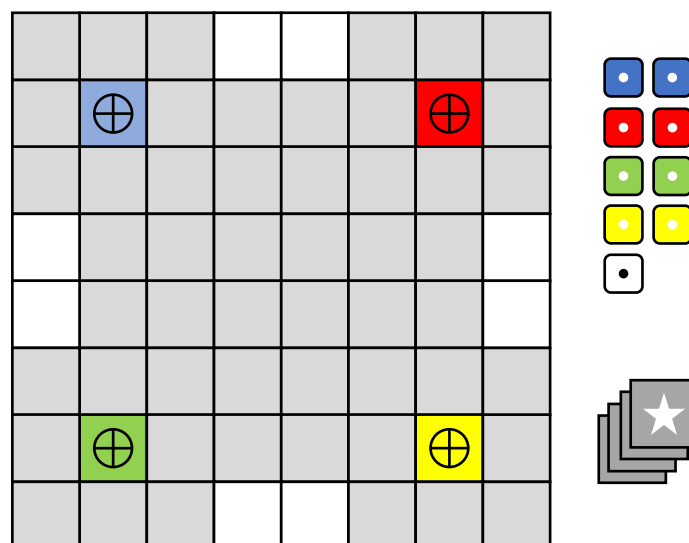
Il n'y a pas de plateau de jeu dans la boîte !

3. Mise en place

Chaque joueur choisit 2 dés 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. Ci-dessous, les 4 tuiles de terrain de couleur sont des « portails » vers les collections.

\$Décision : les tuiles portails sont placées avec un aléa avec carré latin (pas deux portails dans la même rangée, colonne et diagonale).



Les tuiles d'effet constituent la pioche.

Le premier joueur est tiré au hasard. 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 des tuiles de terrain blanches inoccupées en bordure. L'opération est répétée pour le second dé.

Variante : pas de tuiles de terrain blanches ; les entrées des dés sont sur les tuiles de terrain de bordure.

A son tour, chaque joueur pioche \$ tuiles d'effet pour sa main. La préparation est alors terminée.

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 \$ points. La partie s'arrête immédiatement.

5. Déroulement du jeu

5.1. Règles générales

Le mécanisme principal consiste à son tour de jeu : à poser une tuile d'effet de sa main sur une tuile de terrain, orthogonale ou diagonale à la tuile qu'occupe son dé et à déplacer son dé, ou bien dans l'ordre inverse, déplacer son dé et poser une tuile d'effet :

- Si le joueur a deux dés en jeu, alors il en choisit un seul pour tout son tour.
- Une tuile ne peut accueillir qu'un seul dé. Mais un dé peut en attaquer un autre pour prendre sa place (cf. attaque de dés).
- La tuile de terrain recevant la tuile d'effet doit être vide.

Options :

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

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. Si l'effet est nul, alors la tuile est quand même défaussée.
- Les effets de tuile sont variés : transformer le dé ; collecter ; téléporter (cf. catalogue des effets).
- Les tuiles d'effet « piège » sont essentiellement des tuiles bloquant les déplacements ; si un dé s'y pose, alors le dé est sorti du terrain.

Pioche :

- Lorsque le joueur pose une tuile, il complète aussitôt sa main en tirant une tuile d'effet dans la pioche.
- Comme dit plus haut, au lieu de poser une tuile d'effet et déplacer un dé, le joueur peut défausser toute sa main et la piocher complètement.

Déplacement :

- 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 tuiles de terrain sans sauter par-dessus les autres dés ou les tuiles d'effet.

5.2. Règles des collections

Certaines tuiles d'effet sont collectionnables. Elles sont bleues, rouges, vertes et jaunes. Les collections terminées ou en cours de construction sont placées faces visibles devant le joueur. Le joueur peut réorganiser ses collections à ton moment, mais uniquement le joueur courant peut revendiquer d'être le premier à avoir atteint le score déclenchant la fin de partie.

Les tuiles à effet de couleur sont collectionnables, en plus de leur autre effet. Les tuiles d'effet sans couleur ne sont pas collectionnables.



Pour transférer une tuile à effet collectionnable de sa main vers ses collections, le joueur doit placer cette tuile sur une tuile de terrain « portail de collection » 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 bonne couleur, alors c'est obligatoirement l'autre effet de la tuile qui est activé.

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

Score des collections :

Points	Nom	Explications
\$	Trois d'effet	3 tuiles de même effet, mais de 3 couleurs différentes
\$	Trois de couleur	3 tuiles de même couleur, mais de 3 types différents
\$	Trois parfait	3 tuiles de même effet et de même couleur
\$	Quatre d'effet	4 tuiles de même effet, mais de 4 couleurs différentes
\$	Quatre de couleur	4 tuiles de même couleur, mais de 4 types différents
\$	Quatre parfait	4 tuiles de même effet et de même couleur
\$	Cinq d'effet	5 tuiles de même effet, mais de 5 couleurs différentes
\$	Cinq de couleur	5 tuiles de même couleur, mais de 5 types différents
\$	Cinq parfait	54 tuiles de même effet et de même couleur
-1	Reste	Tuile non combinée

5.3. Attaque directe de dés

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

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

Deux possibilités pour ramener en jeu un dé sorti du terrain :

- Activer une tuile à effet de résurrection à l'aide d'un dé encore en jeu ;
- Obtenir un 6 en tirant le dé blanc.

Le dé est ramené en jeu comme lors de la préparation, sans activer de tuile d'effet. Puis le joueur termine son tour.

Voir aussi la tuile à effet « défi ».

5.4. Catalogue des tuiles d'effet

\$décider d'un catalogue de tuiles d'effet :

- Tuile « collection » : cette tuile est déplacée vers les collections ;
- 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 d'effet ; 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 avec cumul au chiffre de la face active ;
- Tuile « résurrection » : le joueur fait rentrer son dé détruit sur une case autour de lui, après avoir tiré au sort sa face active.
- Tuile de « téléportation » ;
- Tuile de « vol » dans une collection ;
- Tuile de « pioche ».

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.