

## 1. Histoire

Praxis, univers grouillant de mutations, dans lequel voyagent vos vaisseaux. Votre mission : explorer l'espace, survivre en se transformant, téléporter vers votre spatioport le maximum d'artefacts au travers de portails ou bien visiter le maximum d'exoplanètes, et au mépris du danger avancer vers l'inconnu ...

## 2. Introduction

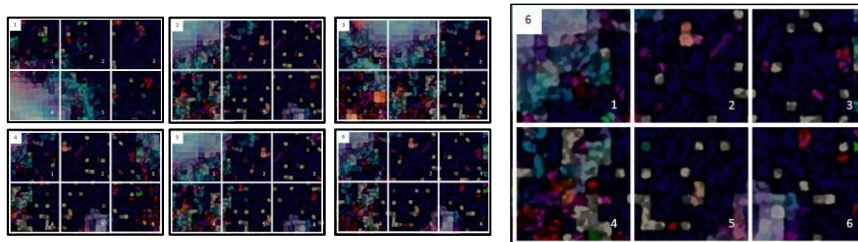
Praxis est un jeu de plateau au tour par tour pour 2 à 4 joueurs. A son tour, chaque joueur déplace un de ses vaisseaux (dés à 6 faces) vers une case d'espace et à côté y dépose un artefact (de sa main). Cet artefact reste inactif dans sa case d'espace jusqu'à l'arrivée d'un vaisseau qui, alors, l'active,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

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>.

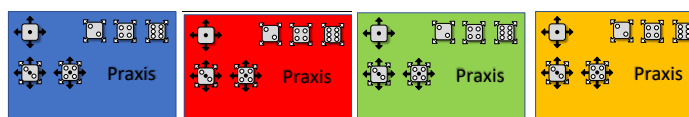
## 3. Matériel

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

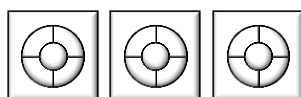
6 grilles de 6 cases d'espace  
(+ 2 grilles pour tester des variantes)



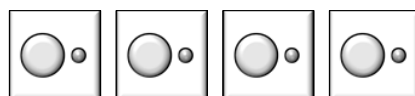
4 spatioports



3 artefacts portails



18 exoplanètes  
(vue recto ; caractéristique au verso)



Etc...

82 artefacts collectionnables



Etc...

4 paires de vaisseaux  
(dés colorés à 6 faces)



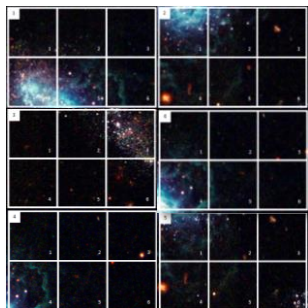
2 dés blancs à 6 faces



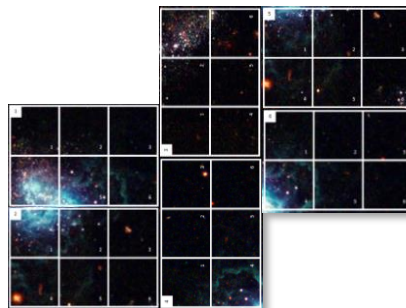
## 4. Mise en place

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.

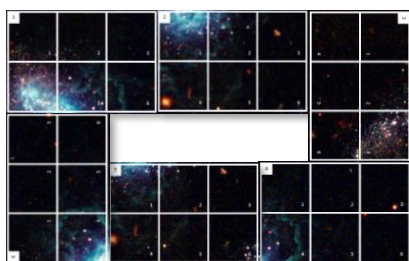
Univers rectangulaire



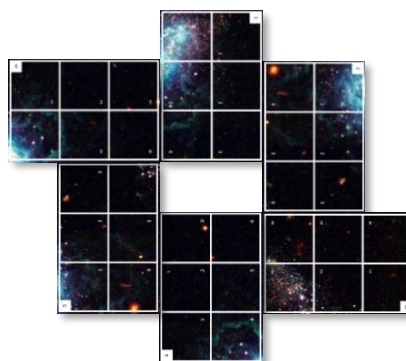
Univers décalé



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.

Les exoplanètes sont placées en même nombre que les portails en suivant la même procédure, mais sans révéler leurs caractéristiques indiquées au verso : habitée, minière, vide. Les exoplanètes restantes sont constituées en une pioche séparée, sans révéler leurs caractéristiques.

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, et les artefacts de la main du joueur. 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 faces cachées.

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

## 5. But du jeu

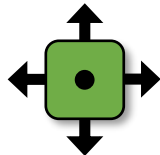
Collectionner dans son spatioport le maximum de points d'artefacts téléportés ou de points d'exoplanètes visitées. Dès qu'un joueur a collectionné au moins 20 points, il les montre, puis le tour de table se termine normalement, et enfin les points sont comptés.

## 6. Déroulement du jeu

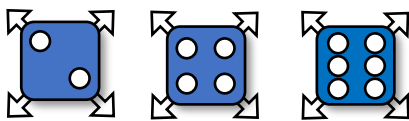
### 6.1. Règles principales

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.

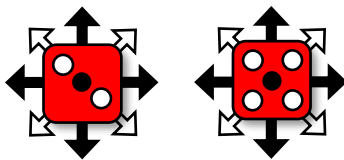
Déplacements possibles d'un vaisseau selon sa face active :



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 §6.7.

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. §6.6).
- 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. §6.7). Puis cet artefact est défaussé, sauf si c'est un portail (cf. §6.3) ou si c'est une exoplanète (cf. 6.4).
- 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 spécial : il n'est jamais défaussé, ni collectionné.

Lorsqu'un vaisseau active un portail, tous les artefacts adjacents (hors portails et exoplanètes) 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 replacé dans l'univers comme lors de la mise en place du jeu.

## 6.4. Les exoplanètes



Une exoplanète est un artefact spécial par sa pose aléatoire et sa collecte directe.

Seul un vaisseau de force 1 peut se poser sur une exoplanète. Cette pose (c'est à dire une exploration de l'exoplanète) provoque le transfert immédiat de l'exoplanète (c'est-à-dire ses données d'exploration) vers le spatioport du vaisseau activateur, puis le placement aléatoire d'une nouvelle exoplanète, prise dans la pioche, comme lors de la mise en place du jeu.

Les exoplanètes marquent des points uniquement par groupe de 2, 3 ou 4 :

- 10 points pour 2 exoplanètes habitées ;
- 10 points pour 3 exoplanètes minières ;
- 10 points pour 4 exoplanètes vides ou habitables ou minières.



La caractéristique « habitée », « minière » ou « vide » est indiquée au verso de l'exoplanète.

Les exoplanètes peuvent être volées comme les autres artefacts.

## 6.5. Les collections

Les artefacts collectionnés par un joueur sont placés faces visibles dans son spatioport. Les exoplanètes y sont gardées face recto sans révéler leurs caractéristiques indiquées aux versos.

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

## 6.6. 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 §6.7.

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

## 6.7. Les artefacts

Hormis les portails (décrits au §6.3) et les exoplanètes (décrites au §6.4) voici les effets des autres 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
	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 2 cases.
	Clone	Cet artefact permet de voler un artefact dans un spatioport choisi par l'attaquant parmi les joueurs encore en jeu. L'artefact volé est désigné par le jet des 2 dés blancs : retrancher 1 au premier dé et multiplier par 6, puis ajouter le second dé ; cela fabrique un numéro de vol entre 1 et 36. Les artefacts sont comptés du doigt dans un ordre convenu à l'avance jusqu'à arriver, en bouclant si nécessaire, au numéro du vol.
	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 et les exoplanètes) par un bord ou un coin. Au moins un artefact adjacent (hors portail ou exoplanète) 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](mailto:lucas.borboleta@free.fr).

## 8. TODO et suggestions

Voici les retours de Anthony Legall de BlueOrange

- BlueOrange cherche des jeux famille, pas des jeux experts.
- Praxis-3 est trop compliqué pour la famille et pas assez riche pour les experts.
  - Comme mon penchant n'est pas pour les règles complexes, cela implique que si je veux développer et faire éditer Praxis, alors je dois opter pour une orientation famille.
- Les thèmes SF ne sont pas trop famille, donc changer le thème ; par exemple les bateaux sur les mers.
- Par ailleurs, faire l'exercice d'examiner les mécaniques sur un autre thème peut permettre de d'imaginer d'autres mécaniques.
- En famille, on évite les combats.
- Le combat perdu qui fait sortir du terrain est trop pénalisant. Imaginer autre chose, comme reculer.
- Une autre idée pour limiter la complexité serait de disposer les artefacts dès le début de la partie.
- Pour limiter la place du hasard, utiliser une pioche plutôt que des dés : les événements qui ont été tirés à un tour ne le seront plus aux prochains tours.
- Trop d'artefacts différents ; a minima, limiter leurs types.