

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

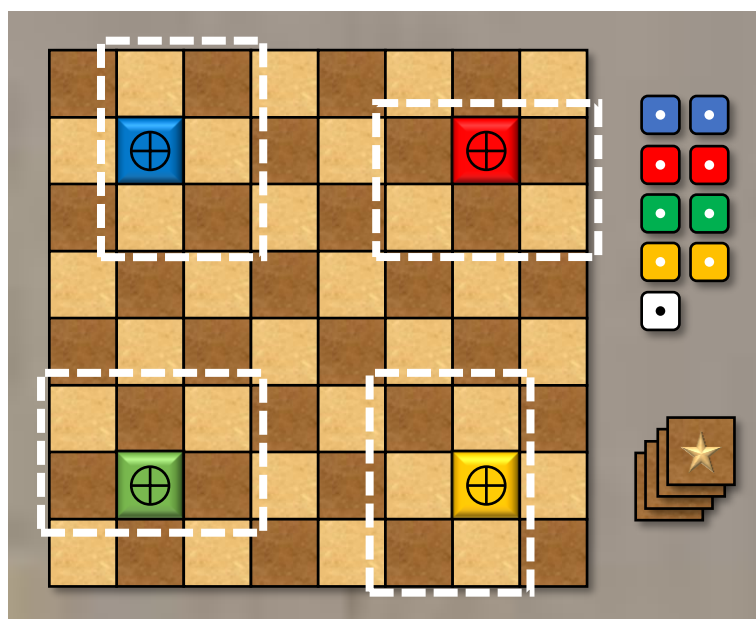
Il n'y a pas de plateau de jeu dans la boîte !

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. Les 4 tuiles de terrain de couleur sont des « portails » vers les collections.

Variante : chaque tuile portail est placée aléatoirement dans une des six cases d'un rectangle représenté en pointillé ci-dessous.



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 inoccupées en bordure de terrain. L'opération est répétée pour le second dé.

A son tour, chaque joueur pioche 3 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. Après 10 tours de table (10 rounds), la partie se termine et les points sont comptés.

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 du tour :

- 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 le « sauvetage 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.

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	Exemple	Description
\$	Deux effets	AB	2 tuiles de même couleur, mais de 2 effets différents
\$	Deux couleurs	AA	2 tuiles de même effet, mais de 2 couleurs différentes
\$	Deux mêmes	AA	2 tuiles de même effet et de même couleur
\$	Trois effets	ABC	3 tuiles de même couleur, mais de 3 effets différents
\$	Trois couleurs	AAA	3 tuiles de même effet, mais de 3 couleurs différentes
\$	Trois mêmes	AAA	3 tuiles de même effet et de même couleur
\$	Quatre effets	ABCD	4 tuiles de même couleur, mais de 4 effets différents
\$	Quatre couleurs	AAAA	4 tuiles de même effet, mais de 4 couleurs différentes
\$	Quatre mêmes	AAAA	4 tuiles de même effet et de même couleur
-1	Singleton	A	1 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 « sauvetage » 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 « duel ».

5.4. Catalogue des tuiles d'effet

Voici le catalogue des tuiles d'effet :

Icône	Nom	Description
Couleur	Collection	Cf. Règles des collections.
	Plus	Si possible, cette tuile augmente de « x » la face d'un dé.
	Moins	Si possible, cette tuile décrémente de « x » la face d'un dé.
	Mutation	la face du dé qui s'y pose est tiré au hasard.
	Duel	Cette tuile provoque un duel avec un dé sur une tuile adjacente par un bord ou un coin. Chaque joueur tire le dé blanc ajoute sa face à celle de son dé. Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité de score, l'attaquant gagne. Le dé perdant est retiré du jeu.
	Sauvetage	Cette tuile fait rentrer le dé du joueur sorti du terrain sur tuile adjacente pour un bord ou un coin. La face du dé rentrant est tirée au hasard.
	Piège	Cette tuile fait sortir du terrain le dé qui s'y pose.
	Démolition	Cette tuile provoque la défausse d'une tuile adjacente par un bord ou un coin.
	Pioche	Cette tuile permet de piocher une tuile, sans rien défausser de sa main.
	Téléportation	Si possible, cette tuile provoque le déplacement vers une autre tuile de téléportation. Les deux tuiles de téléportation sont défaussées.

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.