

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

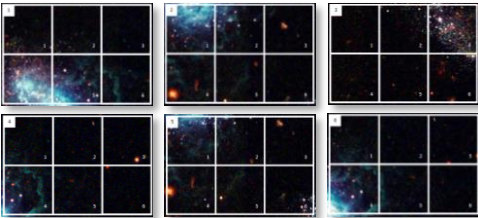
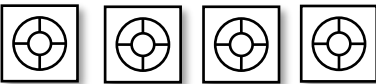




2. Introduction

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 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, alors, l'active, avec pour effet de modifier le vaisseau ou les cases voisines, ou encore, si l'artefact est un portail, d'envoyer les artefacts adjacents vers votre base et ainsi de 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

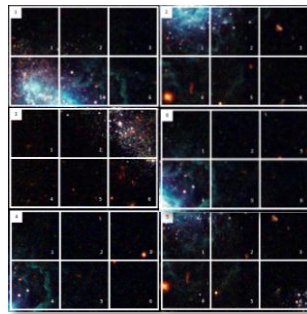
La boîte de jeu comprend, en plus du livret de règles :

6 grilles d'espace	
4 portails	
xxx artefacts	
4 paires de vaisseaux (dés colorés à 6 faces)	
1 paire de dés blancs à 6 faces	
1 paire de dés noirs à 6 faces	

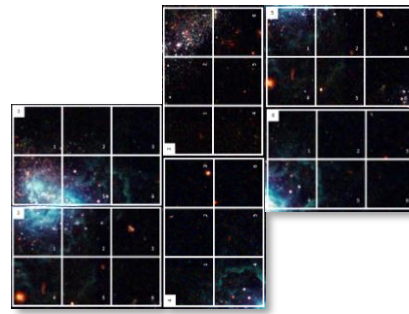
4. Mise en place

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, par un bord ou un coin de case. Ci-dessous, 4 exemples d'univers.

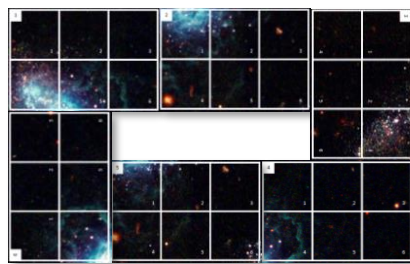
Univers rectangulaire



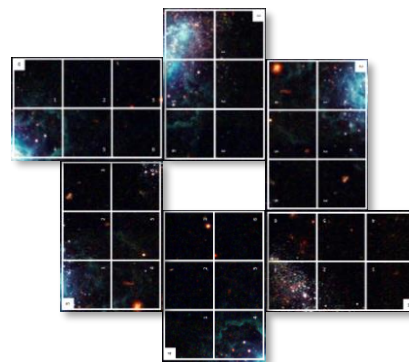
Univers décalé



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 dés à sa couleur. Les dés blancs sont réservés aux tirages au sort. Les dés noirs sont réservés au comptage des tours de table.

Comme pour les portails, le premier dé de chaque joueur est placé aléatoirement dans l'univers. De plus la face de ce dé est tirée au sort. Le second dé est gardé à côté du joueur.

Les artefacts sont constitués en pioche. Chaque joueur pioche 3 artefacts pour sa main, qu'il garde cachée.

Devant lui, chaque joueur aménage une zone représentant sa base qui accueille, faces visibles, les artefacts collectionnés par téléportation depuis les portails.

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.

La préparation est terminée.

5. But du jeu

Téléporter et collectionner dans sa base le maximum de points d'artefacts. 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.

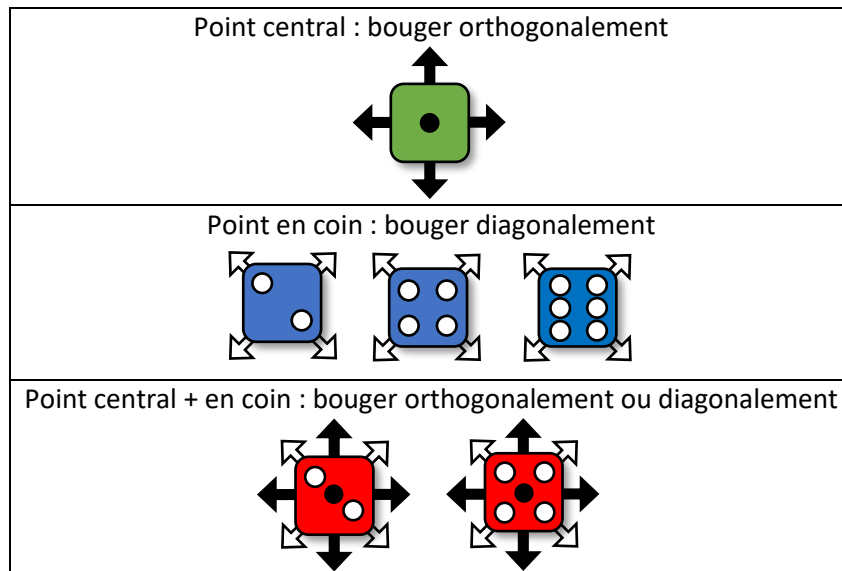
Ou alors, les joueurs décident que le dernier tour de table a lieu dès qu'un joueur dispose de plus de 36 points dans sa base.

6. Déroulement du jeu

6.1. Règles principales

À son tour de jeu, chaque joueur pose un artefact de sa main sur une case adjacente, par un bord ou par un coin, à la case occupée par un de ses vaisseaux, puis déplace ce vaisseau, ou bien dans l'ordre inverse, le joueur déplace son vaisseau et pose un artefact sur une case adjacente à sa case d'arrivée.

Déplacements possibles d'un vaisseau selon sa face active :



Contraintes de déplacement de vaisseau :

- Un vaisseau se déplace d'une ou plusieurs cases d'espace sans sauter par-dessus les autres vaisseaux ou les artefacts.
- Une case d'espace ne peut accueillir qu'un seul vaisseau ou qu'un seul artefact, mais pas les deux ;
- Un vaisseau peut en attaquer un autre pour prendre sa place (cf. attaque directe de vaisseaux).
- Si le joueur a deux vaisseaux dans l'univers, alors le joueur en choisit un seul pour tout son tour.

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.

Contraintes d'activation d'artefact :

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

- Les effets des artefacts sont variés (cf. catalogue des artefacts).

Options du tour de jeu :

- Poser un artefact est optionnel. Déplacer un vaisseau est optionnel. Passer son tour est possible.
- Au lieu de déplacer un vaisseau déjà présent dans l'univers, le joueur peut faire rentrer un vaisseau actuellement hors de l'univers : sa grille et sa case d'espace sont tirées aux dés, comme pendant la préparation ; le vaisseau rentre obligatoirement avec la face 1. La pose d'un artefact est possible, à la suite de cette entrée.
- Au lieu de déplacer ou faire rentrer un vaisseau, puis poser un artefact, le joueur peut défausser toute sa main et la piocher, avec le même nombre d'artefacts qu'à la préparation.

6.2. Règles des 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 téléportés vers votre base où ils sont conservés faces visibles. Au moins un artefact adjacent est requis pour activer le portail.

Le portail n'est pas défaussé, mais replacé dans l'univers par le joueur l'ayant activé. Le joueur choisit sa grille d'espace (avec au moins une case vide) et détermine sa case d'espace par un jet de dé (qui est répété si la case est occupée).

6.3. Règles des collections

Les artefacts collectionnés par un joueur sont placés faces visibles dans sa base, devant lui.

Chaque artefact affiche sa valeur dans un coin. Plus un artefact est rare ou puissant, plus sa valeur est élevée. La valeur d'une collection est la somme des valeurs de ses artefacts.

6.4. 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 quitte l'univers. Le joueur gagnant pioche 3 artefacts.

Voir aussi l'artefact « duel » comme moyen indirect d'attaquer un vaisseau. Voir également l'artefact « développement » comme moyen de faire rentrer un vaisseau.

6.5. Catalogue des artefacts

Voici le catalogue des artefacts (cf. aussi règles des portails) :

Icône	Nom	Description
	Plus (+1, +2, +3)	Cet artefact augmente de « x » la face du vaisseau activateur.
	Moins (-1, -2, -3)	Cet artefact décrémente de « x » la face du vaisseau activateur.
	Mutation	Cet artefact tire au hasard la face du vaisseau activateur.
	Duel (vs)	Cet artefact provoque en duel un vaisseau adverse sur une case adjacente par un bord ou un coin. Chaque duelliste ajoute le jet du dé blanc à la face de son vaisseau. Le duelliste avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité de score, l'attaquant gagne. Le vaisseau perdant quitte l'univers. Le duelliste gagnant pioche 3 artefacts.
	Développement	Cet artefact fait rentrer un vaisseau hors de l'univers sur une case vide et adjacente à l'artefact par un bord ou un coin. La face du vaisseau rentrant est tirée au hasard.
	Champ de mines	Cet artefact fait quitter l'univers au vaisseau activateur.
	Piratage	Cet artefact envoie à la défausse tous les artefacts adjacents (sauf les portails) par un bord ou un coin. Au moins un artefact adjacent est requis.
	Scanneur	Cet artefact permet de piocher un artefact, sans rien défausser de sa main.
	Téléportation	Cet artefact déplace le vaisseau activateur soit vers un autre artefact de téléportation qui est également défaussé, soit vers un portail activable qui est alors activé.
	Étoile noire	Cet artefact fait quitter l'univers à tous les vaisseaux de cette grille.

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.