

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

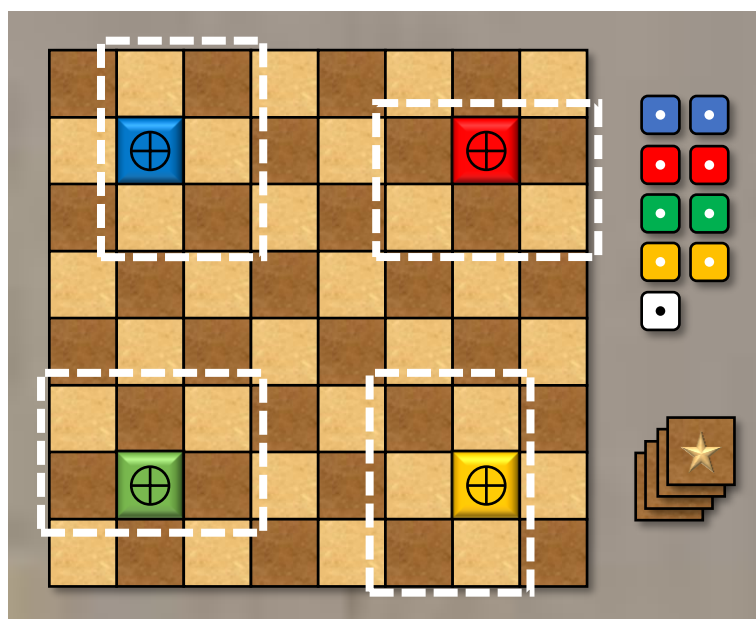
Il n'y a pas de plateau de jeu dans la boîte !

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.

Ensuite, 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, la partie se termine et les points sont comptés.

5. Déroulement du jeu

5.1. Règles principales

Chaque joueur, à son tour de jeu, pose une tuile d'effet de sa main sur une tuile de terrain, orthogonale ou diagonale à la tuile occupée par un de ses dés et déplace son dé, ou bien dans l'ordre inverse, le joueur déplace son dé et pose une tuile d'effet.

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 tuiles de terrain sans sauter par-dessus les autres dés ou les tuiles d'effet.
- Une tuile ne peut accueillir qu'un seul dé. Mais 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 :

- La tuile de terrain 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 ».

5.2. 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 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 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 |

5.3. Attaque directe de dés

Déplacer son dé vers une tuile 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 comme lors de la préparation. 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.

5.4. 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 tuile 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 tuile inoccupée 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 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. |

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.