# Introduction

Praxis est un jeu de plateau au tour par tour reposant sur des dés réguliers à 6 faces qui se déplacent sur un terrain fait de tuiles pouvant faire muter les capacités d’un dé représentées par sa face active. En plus de déplacer son dé, chaque joueur pose aussi des tuiles.

Les règles sont en chantier !

# Copyright

[Licence Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) Copyright © 2021 Lucas Borboleta

Praxis, règles et design d'un jeu de stratégie, de Lucas Borboleta ([https://github.com/LucasBorboleta/praxis](https://github.com/LucasBorboleta/ultimatek)), 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).

# Matériel

Le terrain de jeu est composé de tuiles carrées et de dés à 6 faces ordinaires.

Chaque joueur choisit une couleur de dés. Les dés inutilisés par les joueurs servent à certains tirages au sort.

Une partie des tuiles définit le terrain de départ, une autre partie des tuiles constitue une pioche et une défausse, la dernière partie des tuiles est dans les mains cachées des joueurs.

# Mise en place

Un terrain carré est préparé avec des tuiles neutres et tuiles spéciales imposées, et le reste avec des tuiles tirées au hasard.

Une pioche de tuiles est mise en place. Une zone de défausse de tuiles est convenue.

Chaque joueur prend 3 tuiles dans la pioche.

Chaque joueur choisit 2 dés de même couleur.

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

Un dé par joueur est placé sur une des 4 tuiles centrales. La face du dé est tirée au sort. Le deuxième dé du joueur est gardé en réserve.

# But du jeu

Faire des collections de tuiles qui rapportent le plus de points.

La fin de parti est déclenchée soit par un nombre de tours, soit par le premier joueur à atteindre un seuil de points.

# Déroulement du jeu

# Mécanisme de base

Pose d’une tuile de sa main dans une case orthogonale ou diagonale à la case de son dé et déplacement de son dé, ou bien dans l’ordre inverse, déplacement de dé et pose de tuile.

La pose est optionnelle. Le déplacement est optionnel. Il est possible de passer son tour.

Lorsque le joueur pose une tuile, il complète aussitôt sa main en tirant une tuile dans la pioche.

Lorsque le dé arrive sur une tuile, alors l’effet de la tuile, si applicable, est aussitôt appliqué.

# Combat de dés

A définir !

# Autres choses

Six faces pour un cube, donc six configurations de capacités.

Six faces pour un cube, donc six configurations de capacités.

Le changement de configuration d’un dé est obtenu en plaçant son dé sur une tuile de mutation.

La mutation est automatique et obligatoire.

La mutation peut dépendre de la configuration du dé. Exemples de mutations :

* Ajouter 1 à la face sans dépasser 6 ;
* Condition que la face courante soit paire.

Certaines tuiles ne déclenchent pas une mutation, mais fournissent un bénéfice permanent ou immédiat et temporaire (one-shot), ou encore bloquent un chemin.

Certaines configurations permettent de poser des tuiles autour d’un cube.

Combats avec tirage ? Et repositionnement au centre du terrain sur perte du combat ?

Pioche ?

Paire 🡺 déplacement uniquement en diagonale.

Impair 🡺 déplacement uniquement en vertical et horizontal.