# Introduction

Praxis est un jeu de plateau au tour par tour reposant sur des dés réguliers à 6 faces et leurs mutations. Les capacités réelles d'un cube sont représentées par sa face supérieure. Les cubes se déplacent sur un plateau composé de tuiles carrées, peuvent se battre, et peuvent modifier les tuiles environnantes. Une mutation se produit lorsqu'un cube se déplace sur une tuile en mutation.

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, deux autres parties des tuiles constituent une pioche et une défausse, les restent des tuiles forment les mains cachées des joueurs qui pourront être jouer sur le terrain.

# Mise en place

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

Une pioche et une défausse (vide au départ) de tuiles sont mises en place.

3 tuiles sont distribuées faces cachées à chaque joueur.

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.

Soit le temps de collecte est limité par un nombre de tours, soit le premier à atteindre un seuil de points déclenche la fin de partie.

# Déroulement du jeu

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).

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.