

PUXES



15 à 45 minutes



à partir de 12 ans



2, 3 ou 4 joueurs

Présentation

Les panthéons sont sens dessus-dessous ! Les Dieux se chamaillent les faveurs des Hommes afin de conserver la paix et de protéger la Terre. Ainsi donc ils communiquent par la symbolique avec les oracles pour rétablir l'ordre par le chaos !

Un jeu de stratégie et d'adresse où il ne faudra avoir aucune pitié.

But du jeu

Dans ce jeu de stratégie et d'adresse, combine les aptitudes de tes meilleurs héros tout en visant juste, afin de renverser le temple des Dieux adverses ou endormir l'ensemble de leurs oracles.

Matériel requis

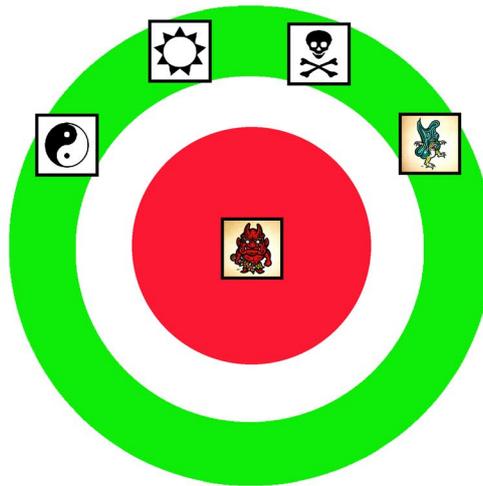
10 DiXes (et seulement 6 si tu utilises l'application mobile) par joueur répartis de la façon suivante :

-  2 DiXes, placés l'un sur l'autre, pour former le temple (tu peux utiliser des dés, si tu n'as pas assez de DiXes en ta possession).
-  4 DiXes qui endosseront le rôle des oracles.
-  4 DiXes qui représenteront les héros (tu peux décider de jouer et lancer virtuellement tes héros avec l'application mobile. Rendez-vous dans le jeu « PuXes », puis sélectionnez « Jouer »).

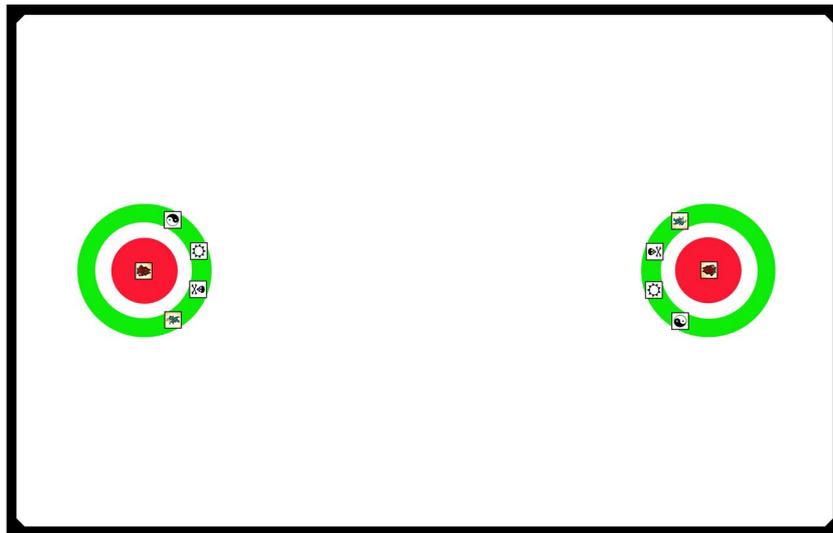
Mise en place

-  Détermine la surface de jeu. On considère que la zone de jeu forme un grand rectangle imaginaire idéalement de 60x90 cm, délimité par les bords de la table ou du tapis de jeu. Mais tu peux moduler ta zone de jeu comme tu le souhaites : un grand espace facilite les tirs tandis qu'un petit espace ajoute de la difficulté à tes parties.
-  Bâtis ton temple en plaçant 2 DiXes, l'un sur l'autre, devant toi (à une distance de 6 DiXes du bord, précisément 1/6 de la longueur de la surface de jeu) avec leur face personnage visible. Les joueurs se placeront sur deux côtés opposés.
-  Positionne tes 4 DiXes oracles devant ton temple, à une distance d'environ 3 DiXes de ce dernier (représentée par la zone verte, appelée « le jardin public ») et à une distance d'1 DiXe les uns des autres. Les oracles servent à protéger ton temple de la fureur des Dieux adverses, chaque joueur choisit quelle sera la face visible de départ pour chacun d'entre eux.

Astuce : pour faciliter la mise en place, tu peux t'aider de la réalité augmentée présente dans l'application mobile DiXe ! Pour cela, sélectionne le jeu « PuXes », puis le mode « Maps : vue joueur et jardins ».



 Mets tes 4 DiXes héros de côté mais garde-les toujours à proximité.



Un jardin comporte toujours 3 espaces distincts :

-  Le temple au centre.
-  Le jardin public (zone verte) : durant la mise en place, on veillera bien à ce qu'au minimum 2 coins par oracle soient dans cette zone.
-  Le jardin sacré (zone rouge) : Elle fait 1 DiXe de large, diagonale prise en compte. Durant la partie, si un oracle adverse atterrit dans cette zone (tu peux t'aider d'un héros pour vérifier la distance), il doit être immédiatement repoussé à l'aide d'une pichenette par le propriétaire du temple.

Déroulement du jeu

En début de partie, les joueurs jettent tous leurs héros. Celui qui obtient le plus de personnages commence. Le premier joueur conserve les résultats de son lancer et passe directement à la phase 2 : « L'activation des pouvoirs héroïques ».

Un tour de jeu se déroule en 3 phases :

1. Le lancer des héros

Le joueur actif lance ses héros. Les faces visibles des dés indiquent quel(s) pouvoir(s) (si personnage il y a) le joueur va utiliser et quel oracle pourra être déplacé.

On veillera ensuite à mettre les héros de côté, sans en changer le résultat, et à ne pas y toucher jusqu'à son prochain tour (utile pour les pouvoirs passifs, voir la phase « activation des pouvoirs héroïques »).

Astuce : si tu as décidé de jouer avec l'application mobile, tu peux lancer virtuellement tes héros en te rendant dans le jeu « PuXes », puis en sélectionnant « Jouer ».

2. L'activation des pouvoirs héroïques

Pour déclencher un pouvoir héroïque, il faut qu'au moins un personnage soit présent sur l'une des faces visibles des héros. Regarde le ou les héros visibles et réfère-toi à la section « Les pouvoirs ». Dans le cas contraire, le joueur actif passe directement à la phase suivante « Le déplacement ou la libération d'un oracle ».

Il existe 2 types de pouvoir :



Les pouvoirs passifs

Les pouvoirs passifs s'appliquent tant que la face du personnage concerné reste visible.

Précision : les pouvoirs passifs peuvent se cumuler entre eux.



Les pouvoirs actifs

Un joueur ne peut activer qu'un seul pouvoir actif durant son tour, même si plusieurs héros tombent sur leur face personnage.

Exemple : Frédéric lance ses héros. Les personnages « Oni », « Kâla » et « Kaeru » sont visibles. Jusqu'à son prochain lancer de héros et tant qu'il reste visible, on considère que le pouvoir passif du personnage « Oni » est valable, même pendant le tour des autres joueurs. Frédéric peut également déclencher le pouvoir actif du personnage « Kâla » ou de « Kaeru ». Il fait son choix et active le pouvoir du personnage « Kaeru ».

Précision : les pouvoirs héroïques ont toujours la priorité sur les règles.

3. Le déplacement ou le réveil d'un oracle

Dans cette phase, le joueur actif a le choix entre 2 actions : déplacer ou réveiller un oracle.



Déplacer un oracle

À l'aide d'une pichenette, le joueur actif doit déplacer l'un de ses oracles encore en jeu.

Le but étant de pousser les oracles adverses et/ou de se rapprocher du temple d'un joueur adverse afin de le DiXer.

Précision : une pichenette est un tir réalisé du bout des doigts, comme lorsqu'on projette une bille.

Pour pouvoir déplacer un oracle, le symbole présent sur la face visible de ce dernier doit également être présent sur l'un des symboles visibles de vos héros.

Si au moins un héros présente un personnage sur sa face visible vous pouvez jouer un oracle qui présente n'importe quel personnage sur sa face visible.

Attention : le joueur actif ne peut déplacer qu'un seul oracle par tour et une seule fois (sauf si un pouvoir héroïque lui indique le contraire).

Si aucun oracle n'a de symbole identique avec l'un des héros, le joueur actif ne peut pas faire de déplacement.

Exemple : Frédéric a toujours ses 4 oracles en jeu, les symboles visibles sur ces derniers sont : pirate, smiley, soleil et bombe. Frédéric lance ses 4 héros, le résultat des héros sont : smiley, smiley, yin-yang et sablier. Frédéric doit déplacer une seule fois l'oracle ayant le symbole « smiley » sur sa face visible.

Durant cette phase, un oracle peut toucher, par ricochet, plusieurs oracles amis ou adverses. Pour une quelconque raison, si un oracle sort de la zone de jeu préalablement définie, il plonge dans un profond sommeil et est mis de côté. L'oracle ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas réveillé par son propriétaire (voir l'action « Réveiller un oracle »).

Précision : un oracle ne peut pas atterrir dans le jardin sacré d'un temple. Si le cas se présente, le propriétaire du temple repousse immédiatement l'oracle intrus à l'aide d'une pichenette.

Si durant ce coup de défense l'oracle repoussé touche la moindre pièce ou sort du jeu, le joueur suivant replace le ou les oracles déplacés où il veut dans son jardin public, en respectant les contraintes de placement (se reporter à la section « Mise en place »).

Astuce : Pour replacer avec précision les oracles, vous pouvez vous aider de la réalité augmentée présente dans l'application mobile DiXe ! Pour cela, sélectionnez le jeu « PuXes », puis le mode « Maps : jardins ».

Réveiller un oracle

Suite au lancer des héros, si une paire de symboles (et non de personnages) apparaît, le joueur actif a alors la possibilité de réveiller un oracle endormi. S'il choisit cette action, il n'y aura pas de déplacement possible, ni d'activation d'un quelconque pouvoir héroïque actif. En revanche, les pouvoirs passifs restent valables.

Une fois l'oracle réveillé, le joueur peut le placer où bon lui semble, dans le jardin public de son temple, en respectant les contraintes de placement (se reporter à la section « Mise en place »).

Fin de partie

La partie peut prendre fin de 2 façons :

Un temple adverse est DiXé.

Lorsqu'un temple est renversé par un oracle adverse, c'est-à-dire que le DiXe supérieur tombe, on dit qu'il est « DiXé ».

Le joueur propriétaire du temple DiXé perd alors la partie.

Attention, il n'est pas permis sur un tir de renverser un temple et de toucher un oracle. Le temple renversé ne doit pas lui même toucher un oracle. De plus ni l'oracle joué, ni le temple renversé ne doivent sortir de l'aire de jeu.

Dans le cas contraire, l'oracle joué s'endort et est mis de côté, le temple est reconstruit et positionné à sa place initiale. Tout oracle défenseur sortit est repositionné dans le jardin public. On passe au joueur suivant.

 **Tous les oracles adverses sont endormis.**

Si tous les oracles d'un joueur sont endormis, ce dernier est éliminé et perd immédiatement la partie. En compensation, il obtient la paix infinie.

Le joueur qui réussira à survivre et/ou à éliminer tous les Dieux adverses remporte la grande Chamaille PuXes et devient ainsi **le gardien de la Terre**.

Définitions:

Pichenette : Petit coup appliqué avec un doigt replié et brusquement étendu. Chiquenaudes et pitches autorisés.

Pouvoir actif : Prend effet pendant le tour du joueur concerné.

Pouvoir passif : Prend effet tant que le personnage est visible.

Déplacer : Lorsqu'un oracle est joué et qu'il ne touche rien.

Tirer : Lorsqu'un oracle joué touche un autre oracle.

Endormi : Lorsqu'un oracle sort de l'aire de jeu.

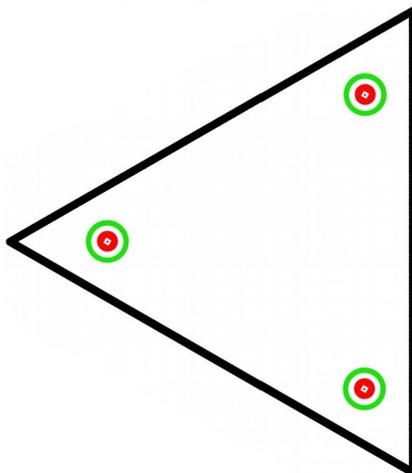
Dixer: Lorsqu'un oracle renverse un temple et fait chuter le DiXe supérieur.

Cracher : Tirer à l'aide d'un héros. Celui-ci est placé près de l'oracle choisi, le DiXe n'entre en jeu qu'au moment du coup, il est immédiatement mis de coté après coup. Un crachat ne peut pas DiXer un temple, si cela se produit on le replace à son emplacement d'origine.

Variantes de jeu

 **À 3 joueurs :**

Chaque joueur est seul, et perd s'il n'a plus de temple ou s'il n'a plus d'oracle de la même façon qu'à 2 joueurs (cf schéma ci-dessous).





À 4 joueurs :

Mode solo : Chaque joueur est seul, et perd s'il n'a plus de temple ou s'il n'a plus d'oracle.

Se joue de la même façon qu'à 2 joueurs (cf schéma ci-dessous).

Mode blitz : Celui qui élimine un adversaire prend le contrôle de ses oracles encore en jeu.

Se joue de la même façon qu'à 2 joueurs (cf schéma ci-dessous).

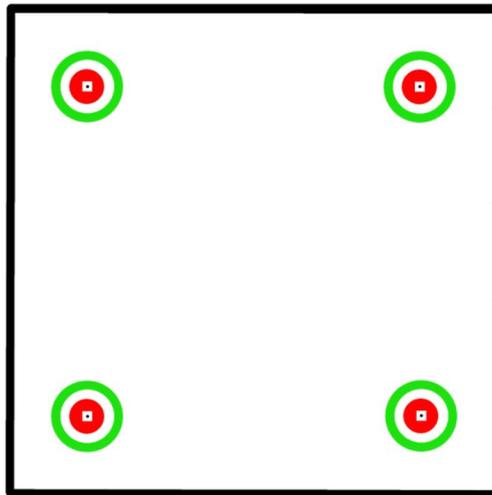
Mode coopératif : Des équipes de deux joueurs s'affrontent selon la même séquence de jeu que pour un jeu « un-contre-un ».

Un temple et quatre oracles par joueur, les joueurs d'une même équipe sont l'un en face de l'autre.

Formez des équipes et combattez l'équipe adverse. Chaque joueur ne peut jouer que ses propres oracles. Par contre, il peut faire profiter de ses pouvoirs à son partenaire.

Les oracles réveillés reviennent près de leur temple d'origine.

Lorsque tous les temples d'un joueur sont renversés, il peut continuer de jouer tant que son coéquipier a encore le sien. Il ne lui sera plus possible, en revanche, de réveiller un de ses oracles endormis même grâce à un pouvoir héroïque. Si tous ses oracles sont endormis, il ne peut plus jouer.



À 2 joueurs en mode avancé :

Si vous désirez des parties plus longues vous pouvez décider en début de partie de renverser les temples en deux temps. C'est-à-dire qu'après avoir DiXé un temple, il faut le replacer à son emplacement d'origine et repousser l'oracle qui DiXe celui-ci.

Lorsqu'un temple est renversé une seconde fois, il est alors définitivement DiXé.

Si vous êtes suffisamment expérimenté vous pouvez commencer à jouer avec 2 temples adjacents et découvrir des phases de jeux plus intéressantes (cf schéma ci-dessus).

Dans ce cas vous prendrez 6 oracles (3 par totem).

Le reste des règles est inchangé.



Variante pour les plus jeunes :

Vous pouvez jouer sans appliquer les pouvoirs.

Pour jouer avec les tous petits:

On ne jette pas les héros.

Si la face visible du DiXe est un symbole, il ne peut pas DiXer un temple.
Pour DiXer un temple, il faut avoir un personnage sur la face visible du DiXe.

Autres modes de jeux :

 **Mode falaise:** Tout oracle qui sort de la zone de jeu est perdu.

 **Mode forteresse:**

On délimite une zone au centre du tapis de jeu appelée la forteresse.
Dès qu'un joueur envoie un oracle à l'intérieur de cette zone, il aura la possibilité de tirer à chacun de ses tours un crachat depuis la forteresse.

Si le joueur adverse envoie un oracle dans la forteresse alors qu'elle est déjà occupée, l'oracle en place est endormi et celui qui vient d'arriver prend sa place.

Avec l'application, dans PuXes, sélectionne «jouer»

Tu arrives dans un menu avec trois modes de jeux :

 **Mode invité :**

L'application lance les DiXes pour toi, ce sont tes héros.
Ils sont choisis aléatoirement parmi tous les personnages et symboles du jeu. Tu n'es pas obligé de choisir le nombre de joueur donc tu peux permettre à tous tes amis de jouer avec toi et leur faire découvrir DiXe.

 **Mode découverte :**

L'application lance aléatoirement les DiXes (symboles et personnages).
Tu pourras ainsi découvrir l'ensemble des pouvoirs des héros.
Un téléphone par joueur est nécessaire.

 **Mode entraînement :**

L'application va lancer les DiXes pour toi.
Les DiXes que tu as en main sont joués sur l'espace de jeu, ce sont les oracles. Les symboles et personnages tirés par l'application sont tes héros, ils viennent de ta collection personnelle.
Il te faudra créer un deck au préalable. Alors prépare bien ton équipe !
Tu trouveras le menu deck dans le menu de PuXes.

Cas particuliers

 Suite à un mauvais tir, si un oracle **fait tomber malencontreusement son propre temple**, le coup est annulé, l'oracle en question est endormi.

 Le pouvoir « **protection** » est prioritaire sur tous les autres pouvoirs et les annule tous. Si plusieurs Oni sont en jeu, c'est le premier apparu qui est prioritaire sur les autres, le second Oni est activé dès que le premier disparaît.

-  Les joueurs doivent faire attention à **ne pas déplacer les oracles malencontreusement**. Si cela arrive en tournoi et que la configuration de jeu est changée, le joueur passe son tour. Des pénalités peuvent être précisées par les organisateurs du tournoi.
-  Lors du **lancer des héros**, si un héros touche un oracle, le joueur passe son tour.
-  Le ou les DiXes sauvés par le pouvoir « **immunité** » sont replacés là où ils sont sortis. C'est le joueur suivant qui choisit sa face visible.
-  Un oracle déplacé par le pouvoir « **transport** » n'est pas bloqué, il sera tiré comme si rien ne s'était passé.
-  Si le pouvoir « **vampirisation** » est annoncé et que seulement un oracle ami est touché, alors il est obligatoirement vampirisé.
-  Lors de la compétence « **copie compétence** », si un adversaire a bougé ses héros, le pouvoir peut copier la compétence de son choix parmi les héros adverses.
-  « **Coup de bol** » ne peut pas libérer.
-  « **Changement d'avis** » ne peut pas changer un symbole en personnage.
-  « **Contamination** » : cette action est définitive, vous jouerez avec un oracle de plus mais un héros de moins jusqu'à la fin de la partie.
-  « **Méga coup de bol** » : ne peut pas utiliser le symbole du même héros.
-  « **Ambidextre** » : Tant que le personnage est visible, les adversaires n'ont pas le droit d'utiliser leur main dominante ni pour lancer les héros ni pour déplacer un oracle. Ainsi, les droitiers utiliseront leur main gauche, et les gauchers leur main droite.
-  « **Vampirisation** » : résiste à tous pouvoirs (même protection) mais pas aux tirs, ne peut pas vampiriser 2 oracles. Peut vampiriser un oracle ami.
-  « **Charme** » : Cracher avec le même oracle qui s'est déplacé. Si durant le déplacement vous touchez un oracle adverse ou un temple, vous n'avez pas le droit d'utiliser le pouvoir de charme.
-  « **Immobilisation** » : Si un oracle renverse Petit gris qui l'immobilise, cet oracle est aussitôt endormi. Le héros retourne dans la main de son propriétaire.

D'un commun accord, lorsqu'un dé est hors jeu ou cassé (c'est à dire qu'il s'arrête sur la tranche ou sur un coin), on rejette les quatre héros.



Skills



Protection

+ Pouvoir passif +

Arrête immédiatement et empêche l'activation de tous les pouvoirs adverses tant que le personnage reste visible.



Coup de langue

+ Pouvoir actif +

Après le déplacement d'un oracle, Kaeru crache sur un oracle, ce crachat a pour effet d'attirer à côté de lui l'oracle touché.



Furtif

+ Pouvoir actif +

L'oracle peut être déplacé 2 fois de suite, à condition que rien ne soit touché au premier déplacement.



Séduction

+ Pouvoir actif +

Immobilise un oracle adverse en posant Petit gris au-dessus.



Transport

+ Pouvoir actif +

Emmène avec lui l'oracle touché, l'oracle est placé au-dessus ou en-dessous, au choix du joueur.



Rétrogradé

+ Pouvoir actif +

Échange la place d'un oracle adverse avec l'un de ses héros. L'oracle devient héros et inversement, le héros devient oracle.



49,3

+ Pouvoir actif +

Tu peux jouer n'importe lequel de tes oracles, même si aucun symbole ne correspond à l'un de tes héros.



Retraite

+ Pouvoir actif +

Tu peux replacer un oracle en jeu dans ton jardin public.



Vampirisation

+ Pouvoir actif +

Attire un oracle touché et l'immobilise tant qu'ils sont collés, on les colle faces contre faces les plus proches.



Attrape-moi

+ Pouvoir actif +

Tu peux réveiller un oracle et le replacer en défense dans ton jardin public mais tu ne peux pas le déplacer durant ce tour.



Imitation

+ Pouvoir actif +

Tu peux utiliser le pouvoir d'un héros adverse visible.



Coup double

+ Pouvoir actif +

Tu peux déplacer 2 oracles s'ils ont le même symbole et si ce même symbole est aussi visible sur l'un de tes héros.



Changement d'avis

+ Pouvoir actif +

Tu peux changer le symbole d'un de tes oracles. Si le symbole correspond à un héros, tu peux jouer cet oracle.



Coup de bol

+ Pouvoir actif +

Après ton déplacement, relance deux héros et rejoue si un symbole correspond à un de tes oracles.



Contamination

+ Pouvoir actif +

Ton héros Rukura devient ton oracle en prenant la place d'un oracle adverse, celui-ci s'endort. Ton tour se termine immédiatement.



Retente ta chance

+ Pouvoir actif +

Tu peux relancer tes héros.



Ambidextre

+ Pouvoir passif +

À leur prochain tour, les adversaires n'auront pas le droit d'utiliser leur main dominante.



Mega coup de bol

+ Pouvoir actif +

Suite au déplacement d'un oracle, si le nouveau symbole apparaissant est présent dans tes héros, tu peux déplacer une nouvelle fois l'oracle.



Charme

+ Pouvoir actif +

Déplace ton oracle puis crache à l'aide du héros.



Immunité

+ Pouvoir passif +

Tant qu'il est visible, aucun de tes oracles ne peut être endormi.