








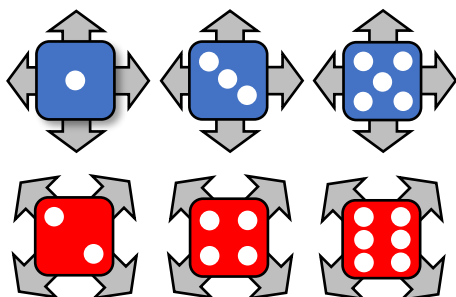


Tuile	Nom	Description de l'effet
	Plus (+1, +2, +3)	Cette tuile augmente de « x » la face du dé qui s'y pose.
	Moins (-1, -2, -3)	Cette tuile décrémente de « x » la face du dé qui s'y pose.
	Mutation	Cette tuile tire au hasard la face du dé qui s'y pose.
	Duel	Cette tuile provoque un duel avec un dé sur une case (ou portail) 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 case vide (ou un portail vide) 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 d'effet 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.

Praxis

Les déplacements



Points	Collection	Exemple	Description
1	<i>Singleton</i>	A	1 tuile non combinée
5	<i>Deux effets</i>	AB	2 tuiles de même couleur, mais de 2 effets différents
10	<i>Deux couleurs</i>	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