|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuile** | **Nom** | **Description de l’effet** |
| **+x** | Plus  (+1, +2, +3) | Cette tuile augmente de « x » la face du dé qui s’y pose. |
| **-x** | 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** |  | **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 |
| **Les déplacements** | 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 |