

**Loi 1**

En REDICO, on n'argumente pas. On évalue des propositions

**Loi 2**

En REDICO, ça va beaucoup mieux si ce n'est pas toujours le même qui émet les propositions.

**Loi 3**

En REDICO, le proposeur évalue le premier ses propres propositions.

**Loi 4**

En REDICO, les meilleures propositions sont les plus concises.

**Loi 5**

En REDICO, pas plus de 8~10 propositions par salve. Dans une partie à 3 joueurs ou plus, pas plus de 3~4 propositions par salve. Ces bornes sont plus des recommandations floues que des limites strictes.

**Loi 6**

En REDICO, les propositions, une fois émises, n'appartiennent plus à leur auteur et ne peuvent plus être éditées. Si l'auteur souhaite reformuler une de ses propositions, il doit le faire en émettant une nouvelle proposition régulière explicitement identifiée comme étant une reformulation de la première.

**Loi 7**

En REDICO, si une proposition contient un lien vers une page web de plusieurs milliers de bytes, on doit indiquer où se trouve le bout le plus pertinent. S'il s'agit d'un document vidéo de plus de 3 minutes, on doit indiquer où commence (et finit) ce bout pertinent.

**Loi 8**

En REDICO, pour émettre une proposition il faut avoir évalué toutes les propositions précédentes. Si on suspend l'évaluation d'une proposition, on en émet une autre portant sur la raison qui nous a empêché d'évaluer la première.

**Loi 9**

En REDICO, pas plus d'un URL par proposition.

**Loi 10**

En REDICO, mieux vaut émettre deux propositions séparées plutôt qu'une proposition double.

**Loi 11**

En REDICO, quand un joueur abandonne la partie, il le déclare. (Raison : alléger la tenue de livre, dans un Redico à plusieurs)

**Loi 12**

En REDICO, autant que possible, les propositions doivent être claires et autosuffisantes. Si, dans la proposition, on se réfère à des propositions déjà au dossier, on en indique les numéros.

**Loi 13**

En REDICO, tout nouveau joueur qui se joint à une partie déjà en cours doit évaluer toutes les propositions déjà au dossier.

**Loi 14**

En REDICO, quand une proposition est "question de fait", chacun évalue au mieux la probabilité (subjective) que ce prétendu fait soit vrai. Si la proposition à évaluer est plus floue et déborde sur les "questions de goût ou d'opinion", on indique une sorte de "degré global d'accord".

**Loi 15**

En REDICO, tout joueur peut librement modifier ses évaluations passées.

**Loi 16**

En REDICO, il n'y a pas de cantons tabous.

**Loi 17**

En REDICO, il vaut mieux éviter les formulations en "X est possible" ou "X est impossible". Mieux vaut évaluer directement X. Si on le pense impossible, on met 0%. Si on le pense possible, on met > 0%.

**Loi 18**

En REDICO, s'il arrive qu'un joueur sente le besoin de commenter son évaluation d'une proposition, ce commentaire doit être concis. Maximum deux lignes.

**Loi 19**

Une partie de REDICO se termine quand tous les joueurs, à tour de rôle, passent (i.e. ne salvent pas). Tout joueur peut aussi proposer (en proposition régulière) la fin de la partie.

**Caractéristique 1**

Le Redico permet beaucoup mieux que le style libre d'obtenir des réponses claires de l'autre.

**Caractéristique 2**

Dans une discussion en style libre, on reçoit rarement des réponses. Le plus souvent, ce sont plutôt des répliques.

**Caractéristique 3**

En Redico, plus de détestables "Ça fait 10 fois que je vous demande si...", ni de "Ça fait 10 fois que je vous dis que..."

**Caractéristique 4**

Le Redico permet moins que le style libre de cacher sa mauvaise foi derrière des effets de style.

**Caractéristique 5**

Une discussion en style libre où l'un des deux est de mauvaise foi peut aisément durer des mois et des mois et des mois, sans réel progrès. On tourne en rond. Par contre, un Redico où l'un des joueurs est de mauvaise foi dépasse rarement 10 salves.

**Caractéristique 6**

En style libre, un protagoniste coincé se met presque toujours à insulter. En Redico, un protagoniste coincé abandonne habituellement la partie. Plus de détestables "Espèce de ¶!\$#@%&".

**Caractéristique 7**

En Redico, chacun est pratiquement obligé de tenir compte de ce que dit l'autre. En style libre, on choisit, on évite, on zigonne.

**Caractéristique 8**

Dans un Redico, toutes les propositions (numérotées) restent actives au dossier. Il est beaucoup plus facile qu'en style libre de faire des références croisées et de mettre le doigt sur d'éventuelles contradictions.

**Caractéristique 9**

Le Redico vise expressément à ÉVITER les démonstrations et les raisonnements argumentés. Il met le focus directement sur les conclusions.

**Caractéristique 10**

En Redico, les démonstrations et les raisonnements sont «entre» les propositions, et sont laissés à la discrétion (et à l'intelligence) de chacun.

**Caractéristique 11**

En Redico, la transmission d'information pertinente peut se faire adéquatement via la Loi 7 ou, si nécessaire, un bref commentaire explicatif "hors salve".

**Caractéristique 12**

En Redico, plus de "dumpings massifs". Chacun doit défendre sa cause lui-même (avec ses moyens du bord) sans se faire paresseusement remplacer par un champion extérieur aussi volubile qu'ininterrompable. (Voir Loi 7)

**Caractéristique 13**

Pour qu'une démonstration soit convaincante, elle doit s'appuyer sur des points d'accord. En Redico, on sait beaucoup mieux qu'en style libre quels sont les points d'accord et les points de désaccord.

**Caractéristique 14**

Plus le "contraste de torsion" entre les participants est grand, plus le Redico est supérieur au style libre pour arriver rapidement au cœur du différend.

**Caractéristique 15**

En Redico, nul ne peut forcer son ordre du jour, ni son itinéraire. Tous les joueurs ont également les mains sur le volant et peuvent, à leur tour, salver où bon leur semble.

**Caractéristique 16**

Autant en Redico qu'en style libre, on ne peut convaincre quelqu'un qui se fout d'être cohérent.

**Caractéristique 17**

Autant en Redico qu'en style libre, on ne peut convaincre quelqu'un qui est moins tordu qu'on l'est soi-même.

**Caractéristique 18**

Le Redico est un jeu de "qui perd gagne". Le véritable gagnant est celui qui s'est le plus détordu.