

1

Péripétie

Chaque joueur prend une carte à son voisin de droite commençant par celui qui a le moins de malus, sinon le plus de carte recyclées

2

Duel

Chaque joueur prend une carte à ses voisins ayant plus de malus que lui

3

Bonus

Chaque joueur pioche une carte de son choix parmi celles visibles dans l'ordre croissant de malus (recyclage si égalité)

4

Péripétie

Chaque joueur prend une carte à son voisin de droite commençant par celui qui a le moins de malus, sinon le plus de carte recyclées

5

Taxe

Chaque joueur perd les ressources pour en avoir 2 maximums de chaque type en excluant les ressources recyclées

6

Taxe

Chaque joueur perd autant de cartes que de la moitié du nombre de ses malus (arrondi à l'inférieur)

7

Duel

Chaque joueur prend une carte à ses voisins ayant strictement plus de malus que lui

8

Evolution

Les malus des pioches sont doublés jusqu'à la fin de la partie

9

Bonus

Chaque joueur pioche une carte de son choix parmi celles visibles dans l'ordre croissant de malus



10

Taxe

Chaque joueur perd autant de cartes que de la moitié du nombre de ses malus

11

Bonus

Tous les joueurs ayant au moins 5 cartes recyclées (main + téléphone) piochent 2 cartes

12

Duel

Chaque joueur prend une carte à ses voisins ayant plus de malus que lui

13

Péripétie

Chaque joueur perd les ressources pour en avoir 2 maximums de chaque type en excluant les ressources recyclées

14

Taxe

Tous les joueurs ayant moins de 3 cartes recyclées défaussent 2 cartes

15

Evolution

FIN DE PARTIE



