

1

Pillage

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

2

Pillage

Chaque joueur vole 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

Règlementation

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

5

Règlementation

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

6

Pillage

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

7

Événement majeur

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

8

Bonus

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

9

Règlementation

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



10

Bonus

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

11

Pillage

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

12

Pillage

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

13

Pillage

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

14

Règlementation

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

15

Événement majeur

FIN DE LA PARTIE



