

**ÉDUCATION**

Vous pouvez recycler la carte la plus élevée de votre Influence. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de deux à celle de la carte la plus élevée qui reste dans votre Influence.

3

**INGÉNIERIE**

J'exige que vous transfériez toutes vos cartes Actives qui produisent du vers mon Influence !

Vous pouvez décaler vos cartes rouges à gauche.

3

**MACHINERIE**

J'exige que vous échangiez toutes les cartes de votre Main contre toutes les cartes ayant la valeur la plus élevée de ma Main !

Comptabilisez une carte de votre Main qui produit du . Vous pouvez décaler vos cartes rouges à gauche.

3

**PAPIER**

Vous pouvez décaler vos cartes vertes ou bleues à gauche.

Piochez une 4 pour chaque couleur décalée à gauche que vous possédez.

3

**IMPRIMERIE**

Vous pouvez recycler une carte de votre Influence. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de deux à votre carte Active mauve.

Vous pouvez décaler vos cartes bleues à droite.

4

**PERSPECTIVE**

Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, comptabilisez une carte de votre Main pour chaque deux que vous produisez.

4

**DROIT DES SOCIÉTÉS**

J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives non-mauves qui produit du vers ma Zone de Jeu ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une 4 et mettez-la en jeu !

Vous pouvez décaler vos cartes vertes à droite.

4

**COLONIALISME**

Piochez une 3 et archivez-la. Si elle produit du , répétez ce Dogme.

4