

4

NAVIGATION

► J'exige que vous transférez une [2] ou une [3] de votre Influence vers la mienne !



RÉFORME

► Vous pouvez choisir d'archiver une carte de votre Main pour chaque deux que vous produisez.

► Vous pouvez décaler vos cartes jaunes ou mauves à droite.



4



ANATOMIE

► J'exige que vous recycliez une carte de votre Influence ! Si vous subissez ce Dogme, recyclez une de vos cartes Actives de la même valeur que la carte recyclée si vous en avez une !



4

EXPÉRIMENTATION

► Piochez une [5] et mettez-la en jeu.



4

INVENTION

► Vous pouvez décaler une de vos couleurs, actuellement décalées à gauche, à droite. Si vous le faites, piochez une [4] et comptabilisez-la.

► Si vos cinq couleurs sont décalées, dominez le Domaine de la CULTURE.

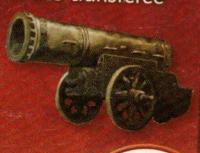


4

POUDRE

► J'exige que vous transférez une de vos cartes Actives qui produit du vers mon Influence !

► Si une carte ou plus a été transférée suite au Dogme de Suprématie, piochez une [2] et comptabilisez-la.



PHYSIQUE

► Piochez trois [6] et montrez-les. Si deux des cartes piochées ou plus sont de la même couleur, recyclez-les toutes ainsi que toutes les cartes de votre Main. Sinon, ajoutez-les à votre Main.



5



ASTRONOMIE

► Piochez une [6] et montrez-la. Si la carte est verte ou bleue, mettez-la en jeu et répétez ce Dogme. Sinon, ajoutez-la à votre Main.



► Si toutes vos cartes Actives non-mauves valent [6] ou plus, dominez le Domaine des SCIENCES.



5

