

ÉLEVAGE

Mettez en jeu la carte la plus basse de votre Main. Piochez une **1**.




1 **AGRICULTURE**

Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de un à celle que vous avez recyclée et comptabilisez-la.




MÉTALLURGIE

Piochez une **1** et montrez-la. Si elle produit du , comptabilisez-la et répétez ce Dogme. Sinon, ajoutez-la à votre Main.




1 **TISSAGE**

Mettez en jeu une carte d'une couleur que vous n'avez pas encore dans votre Zone de Jeu.

Piochez une **1** pour chaque couleur figurant dans votre Zone de Jeu et ne figurant dans la Zone de Jeu d'aucun autre joueur et comptabilisez-la.




1 **OUTILS**

Vous pouvez recycler trois cartes de votre Main. Si vous le faites, piochez une **3** et mettez-la en jeu.

Vous pouvez recycler une **3** de votre Main. Si vous le faites, piochez trois **1**.




1 **ÉCRITURE**

Piochez une **2**.




1 **MYSTICISME**

Piochez une **1** et montrez-la. Si elle est de la même couleur qu'une autre carte dans votre Zone de Jeu, mettez-la en jeu et piochez une **1**. Sinon, ajoutez-la à votre Main.




RAMES

J'exige que vous transfériez une carte qui produit du  de votre Main vers mon Influence ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une **1** !

Si aucune carte n'a été transférée suite au Dogme de Suprémie, piochez une **1**.




ARCHERIE

 J'exige que vous piochiez une **1** ! Puis que vous transfériez la carte la plus élevée de votre Main vers la mienne !

 **1** 

CITÉS-ÉTATS

 J'exige, si vous produisez quatre  ou plus, que vous transfériez une de vos cartes Actives qui produit du  vers ma Zone de Jeu ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une **1** !

  

MAÇONNERIE

 Vous pouvez mettre en jeu autant de cartes qui produisent du  que vous voulez. Si vous en avez mis quatre en jeu ou plus, dominez le Domaine des **TECHNOLOGIES**.

  

LA ROUE

 Piochez deux **1**.

  

VOILES

  Piochez une **1** et mettez-la en jeu.

 **1** 

POTERIE

 Vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes de votre Main. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur égale au nombre de cartes recyclées et comptabilisez-la.

 Piochez une **1**.

  

CODE DE LOIS

 Vous pouvez archiver une carte de votre Main d'une couleur que vous avez déjà en jeu. Si vous le faites, vous pouvez décaler cette couleur à gauche.

  

2 CALENDRIER

Si vous avez plus de cartes dans votre Influence que dans votre Main, piochez deux **3**.

2 PHILOSOPHIE

Vous pouvez décaler une de vos couleurs à gauche.

Vous pouvez comptabiliser une carte de votre Main.

2 CONSTRUCTION DE CANAUX

Vous pouvez échanger toutes les cartes ayant la valeur la plus élevée de votre Main avec toutes les cartes ayant la valeur la plus élevée de votre Influence.

2 MONOTHÉISME

J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives ayant une couleur que je n'ai pas dans ma Zone de Jeu vers mon Influence ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une **1** et archivez-la !

Piochez une **1** et archivez-la.

MONNAIE

Vous pouvez recycler autant de cartes de votre Main que vous voulez. Si vous le faites, piochez une **2** pour chaque carte recyclée de valeur différente et comptabilisez-la.

CONSTRUCTION

J'exige que vous transfériez deux cartes de votre Main vers la mienne ! Piochez une **2** !

Si vous êtes le seul joueur avec cinq couleurs en jeu, dominez le Domaine MILITAIRE.

2 MATHÉMATIQUES

Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de un à celle de la carte recyclée et mettez-la en jeu.

2 CARTOGRAPHIE

J'exige que vous transfériez une **1** de votre Influence (si elle en contient) vers la mienne !

Si une carte a été transférée suite à ce Dogme, piochez une **1** et comptabilisez-la.