

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**.


