

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 transférez toutes vos cartes Actives qui produisent du vers mon Influence !

Vous pouvez décaler vos cartes rouges à gauche.

3



MACHINERIE

J'exige que vous échangez 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.



4

IMPRIMERIE



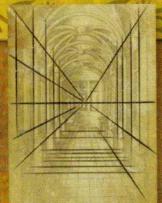
Vous pouvez recycler une carte de votre Influence. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de deux à votre carte Active mauve.

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 transférez 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.

