

BIO-INGÉNIERIE

- Transférez une carte Active qui produit du  de la Zone de Jeu du joueur de votre choix vers votre Influence.
- Si un joueur produit moins de trois , le joueur qui produit le plus de  gagne (en cas d'égalité, la partie continue).

10

BASES DE DONNÉES

- J'exige que vous recycliez la moitié (arrondie au supérieur) des cartes de votre Influence !



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Piochez une **10** et comptabilisez-la.
- Si **ROBOTIQUE** et **LOGICIEL** sont toutes les deux Actives, même dans des Zones de Jeu différentes, le joueur qui a le moins de points d'Influence gagne.

10

CELLULES SOUCHE

- Vous pouvez comptabiliser toutes les cartes de votre Main.



10

ROBOTIQUE

- Comptabilisez votre carte Active verte. Piochez une **10** et mettez-la en jeu, puis exécutez ses Dogmes Coopératifs sans les partager.



10

MONDIALISATION

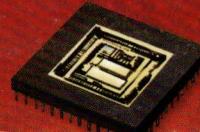
- J'exige que vous recycliez une de vos cartes Actives qui produit du  !
- Piochez une **6** et comptabilisez-la. Si aucun joueur ne produit plus de  que de , le joueur qui a le plus de points d'Influence gagne.



10

MINIATURISATION

- Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous avez recyclé une **10**, piochez une **10** pour chaque valeur différente dans votre Influence.



10

DOMOTIQUE

- Exécutez les Dogmes Coopératifs d'une autre de vos cartes Actives sans les partager.
- Si vous êtes le joueur avec le plus de Dominations, **vous gagnez**.

