

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.