

RÉSEAU ROUTIER



FERMENTATION



MÉDECINE



ALCHIMIE



TRADUCTION



BOUSSOLE



OPTIQUE



FÉODALISME



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.



3



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.

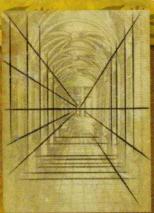


4



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.



3



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.



4



4

NAVIGATION

► J'exige que vous transférez une [2] ou une [3] de votre Influence vers la mienne !



RÉFORME

► Vous pouvez choisir d'archiver une carte de votre Main pour chaque deux que vous produisez.

► Vous pouvez décaler vos cartes jaunes ou mauves à droite.



4



ANATOMIE

► J'exige que vous recycliez une carte de votre Influence ! Si vous subissez ce Dogme, recyclez une de vos cartes Actives de la même valeur que la carte recyclée si vous en avez une !



4

EXPÉRIMENTATION

► Piochez une [5] et mettez-la en jeu.



4

INVENTION

► Vous pouvez décaler une de vos couleurs, actuellement décalées à gauche, à droite. Si vous le faites, piochez une [4] et comptabilisez-la.

► Si vos cinq couleurs sont décalées, dominez le Domaine de la CULTURE.



4

POUDRE

► J'exige que vous transférez une de vos cartes Actives qui produit du vers mon Influence !

► Si une carte ou plus a été transférée suite au Dogme de Suprématie, piochez une [2] et comptabilisez-la.



PHYSIQUE

► Piochez trois [6] et montrez-les. Si deux des cartes piochées ou plus sont de la même couleur, recyclez-les toutes ainsi que toutes les cartes de votre Main. Sinon, ajoutez-les à votre Main.



5



ASTRONOMIE

► Piochez une [6] et montrez-la. Si la carte est verte ou bleue, mettez-la en jeu et répétez ce Dogme. Sinon, ajoutez-la à votre Main.



► Si toutes vos cartes Actives non-mauves valent [6] ou plus, dominez le Domaine des SCIENCES.



5





DÉMOCRATIE

Vous pouvez recycler autant de cartes de votre Main que vous voulez. Si vous en avez recyclé plus que tout autre joueur ne l'a fait avant vous pendant ce Dogme, piochez une 8 et comptabilisez-la.



6

6

SYSTÈME MÉTRIQUE

- Si vos cartes vertes sont décalées à droite, vous pouvez décaler une autre de vos couleurs à droite.
- Vous pouvez décaler vos cartes vertes à droite.



VACCINATION

- J'exige que vous recycliez toutes vos cartes ayant la valeur la plus basse de votre Influence ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une 6 et mettez-la en jeu !
- Si une carte ou plus a été recyclée suite au Dogme de Suprématie, piochez une 7 et mettez-la en jeu.



6



MACHINES-OUTILS

- Piochez une carte d'une valeur égale à la carte la plus élevée de votre Influence et comptabilisez-la.



6



ENCYCLOPÉDIE

- Vous pouvez mettre en jeu toutes les cartes de votre Influence ayant la valeur la plus élevée.



6

6

CONSERVES

- Vous pouvez piocher une 6 et l'archiver. Si vous le faites, comptabilisez toutes vos cartes Actives qui ne produisent pas de .
- Vous pouvez décaler vos cartes jaunes à droite.



CLASSIFICATION

- Montrez une carte de votre Main. Tous les joueurs doivent transférer toutes les cartes de la couleur de cette carte de leur Main vers la vôtre. Puis mettez en jeu toutes les cartes de cette couleur.



6

ÉMANCIPATION

► J'exige que vous transférez une carte de votre Main vers mon Influence ! Si vous subissez ce Dogme piochez une **6** !

► Vous pouvez décaler vos cartes rouges ou mauves à droite.

**6**

THÉORIE DE L'ATOME

► Vous pouvez décaler vos cartes bleues à droite.

► Piochez une **7** et mettez-la en jeu.

**6****7**

PUBLICATIONS

► Vous pouvez changer l'ordre des cartes d'une de vos couleurs.



► Vous pouvez décaler vos cartes jaunes ou bleues en haut.

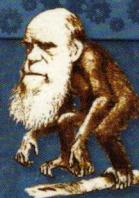
**7**

EXPLOSIFS

► J'exige que vous transférez les trois cartes les plus élevées de votre Main vers la mienne ! Si vous en avez transférés au moins une et que vous n'avez plus de cartes en Main, piochez une **7** !

**7**

ÉVOLUTION



► Vous pouvez choisir, soit de piocher une **8** et de la comptabiliser, puis de recycler une carte de votre Influence ; soit de piocher une carte d'une valeur supérieure de un à la carte la plus élevée de votre Influence.

7

ÉLECTRICITÉ

► Recyclez toutes vos cartes Actives qui ne produisent pas de , puis piochez autant de **8** que de cartes recyclées.

**7****7**

ÉCLAIRAGE



► Vous pouvez archiver jusqu'à trois cartes de votre Main. Si vous le faites, piochez une **7** pour chaque carte de valeur différente que vous avez archivée et comptabilisez-la.



CHEMIN DE FER

► Recyclez toutes les cartes de votre Main, puis piochez trois **6**.

► Vous pouvez décaler une de vos couleurs actuellement décalée à droite en haut.

**7**