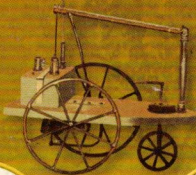


5

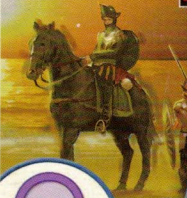
MACHINE À VAPEUR

- Vous piochez deux 4 et archivez-les, puis comptabilisez la carte du dessous de votre pile jaune.



CHIMIE

- Vous pouvez décaler vos cartes bleues à droite.
- Piochez une carte d'une valeur supérieure de un à votre carte Active la plus élevée et comptabilisez-la, puis recyclez une carte de votre Influence.

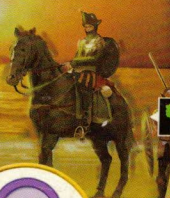


5



STATISTIQUES

- J'exige que vous transfériez la carte la plus élevée de votre Influence vers votre Main ! Si vous subissez ce Dogme, et que vous n'avez qu'une carte en Main, subissez à nouveau ce Dogme !
- Vous pouvez décaler vos cartes jaunes à droite.

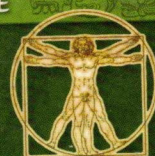


5



THÉORIE DE LA MESURE

- Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, décalez une de vos couleurs à droite et piochez une carte de valeur égale au nombre de cartes de cette couleur que vous avez dans votre Zone de Jeu.

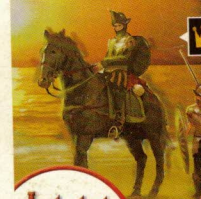


5



LE CODE DES PIRATES

- J'exige que vous transfériez deux cartes de valeur inférieure ou égale à 4 de votre Influence vers la mienné !
- Si une carte ou plus a été transférée suite au Dogme de Suprémie, comptabilisez votre carte Active qui produit du 5 ayant la valeur la plus basse.



5



CHARBON

- Piochez une 5 et archivez-la.
- Vous pouvez décaler vos cartes rouges à droite.
- Vous pouvez comptabiliser l'une de vos cartes Actives. Si vous le faites, comptabilisez également la carte qui se trouve en-dessous de cette carte.



5



SYSTÈME BANCAIRE

- J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives non-vertes qui produit du 5 vers ma Zone de Jeu ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une 5 et comptabilisez-la !
- Vous pouvez décaler vos cartes vertes à droite.



5



COMPAGNIES MARCHANDES

- J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives non-mauves qui produit du 5 vers ma Zone de Jeu ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une 5 !



5

