

## 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 !



10

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

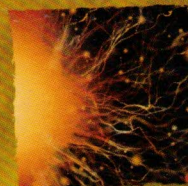
- Piochez une **10** et comptabilisez-la.
- Si **ROBOTIQUE** et **LOGICIEL** sont toutes les deux Actives, même dans des Zones de Jeu différentes, **le joueur qui a le moins de points d'Influence gagne**.



10

## CELLULES SOUCHES

- 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

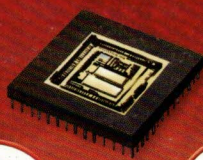
- J'exige** que vous recycliez une de vos cartes Actives qui produit du !
- Piochez une **6** et comptabilisez-la. Si aucun joueur ne produit plus de que de , **le joueur qui a le plus de points d'Influence gagne**.



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**.



10