



## SANTÉ PUBLIQUE

 J'exige que vous échangiez les deux cartes les plus élevées de votre Main contre la carte la plus basse de la mienne !


7

## MOTEUR À EXPLOSION

 J'exige que vous transfériez deux cartes de votre Influence vers la mienne !


7


## BICYCLETTE

 Vous pouvez échanger toutes les cartes de votre Main contre toutes les cartes de votre Influence.

7

## RÉFRIGÉRATION


 J'exige que vous recycliez la moitié (arrondie à l'inférieur) des cartes que vous avez en Main !


 Vous pouvez comptabiliser une carte de votre Main.

7

8


## CORPORATIONS

 J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives non-vertes qui produit du  vers mon Influence ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une **8** et mettez-la en jeu !

 Piochez une **8** et mettez-la en jeu.


8



## ANTIBIOTIQUES

 Vous pouvez recycler jusqu'à trois cartes de votre Main. Pour chaque carte recyclée de valeur différente, piochez deux **8**.

8


## SCIENTISME

 Choisissez deux couleurs, puis piochez une **9** et montrez-la. Si la carte est de l'une des deux couleurs choisies, mettez-la en jeu et vous pouvez décaler sa couleur en haut. Sinon, ajoutez-la à votre Main.

 Si vous produisez vingt  ou plus, vous gagnez.

8

## MOBILITÉ

 J'exige que vous transfériez vos deux cartes Actives non-rouges les plus élevées et qui ne produisent pas de  vers mon Influence ! Si vous en avez transféré une ou plus, piochez une **8** !

8