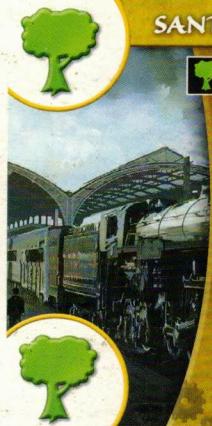


SANTÉ PUBLIQUE



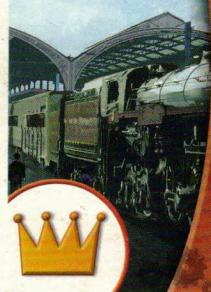
► J'exige que vous échangiez les deux cartes les plus élevées de votre Main contre la carte la plus basse de la mienne !



7



MOTEUR À EXPLOSION



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



7



BICYCLETTE



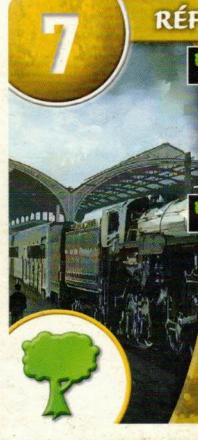
► Vous pouvez échanger toutes les cartes de votre Main contre toutes les cartes de votre Influence.



7



RÉFRIGÉRATION



7



► 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.



8

CORPORATIONS



► J'exige que vous transférez 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.



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 transférez 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 !



AVIATION



- Si vos cartes rouges sont décalées en haut, vous pouvez décaler une de vos couleurs en haut.
- Vous pouvez décaler vos cartes rouges en haut.



8



FUSÉES

- Recyclez une carte d'Influence adverse pour chaque deux que vous produisez. Vous pouvez choisir des adversaires différents pour chaque carte.



8

8

GRATTE-CIEL

- J'exige que vous transfériez une de vos cartes Actives non-jaunes qui produit du vers ma Zone de Jeu ! Si vous subissez ce Dogme, comptabilisez la première carte en dessous de cette carte et recyclez toutes vos autres cartes de cette couleur !



9

BANLIEUES CHICS

- Vous pouvez archiver autant de cartes de votre Main que vous voulez. Piochez une **1** pour chaque carte archivée et comptabilisez-la.



MÉDIA DE MASSE



- Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, choisissez une valeur de carte et tous les joueurs (vous y compris) doivent recycler toutes leurs cartes d'Influence de cette valeur.



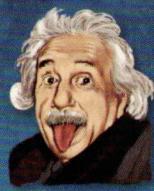
- Vous pouvez décaler vos cartes mauves en haut.



8

THÉORIE QUANTIQUE

- Vous pouvez recycler jusqu'à deux cartes de votre Main. Si vous en avez recyclé deux, piochez une **10**, puis piochez une **10** et comptabilisez-la.



8



COMMUNISME

- Vous pouvez archiver toutes les cartes de votre Main. Si vous avez archivé une carte mauve ou plus, tous les joueurs doivent transférer toutes leurs cartes ayant la valeur la plus basse de leur Main vers la vôtre.

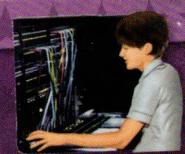


8

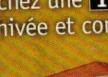
9

SERVICES

- J'exige que vous transfériez toutes les cartes ayant la valeur la plus élevée de votre Influence vers ma Main ! Si vous subissez ce Dogme, transférez une de mes cartes Actives qui ne produit pas de vers votre Main !



9



ORDINATEURS

- Vous pouvez décaler vos cartes rouges ou vertes en haut.
- Piochez une **10** et mettez-la en jeu, puis exécutez ses Dogmes Coopératifs sans les partager.

9



SPECIALISATION

- Montrez une carte de votre Main. Transférez la carte Active de vos adversaires ayant la même couleur vers votre Main.
- Vous pouvez décaler vos cartes jaunes ou bleues en haut.

9



GÉNÉTIQUE

- Piochez une **10** et mettez-la en jeu. Comptabilisez toutes les cartes qui sont en-dessous.

9



ÉCOLOGIE

- Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, comptabilisez une carte de votre Main et piochez deux **10**.



9

FISSION

- J'exige que vous piochiez une **10** ! Si elle est rouge, défaussez toutes les cartes des Mains, des Zones de Jeu et des Influences de tous les joueurs (vous y compris) !
- Recyclez une carte Active autre que FISSION de n'importe quel joueur.

9



COOPÉRATION

- J'exige que vous piochiez deux **9** et que vous les montriez ! Transférez la carte de mon choix vers ma Zone de Jeu, et mettez l'autre en jeu dans la vôtre !
- Si vous avez dix cartes vertes ou plus dans votre Zone de Jeu, **vous gagnez**.

9



COMPOSITES

- J'exige que vous transfériez toutes les cartes sauf une de votre Main vers la mienne ! De plus, transférez la carte la plus élevée de votre Influence vers la mienne !

9



SATELLITES

- Recyclez toutes les cartes de votre Main, puis piochez trois **8**.
- Vous pouvez décaler vos cartes mauves en haut.
- Mettez en jeu une carte de votre Main, puis exécutez ses Dogmes Coopératifs sans les partager.

9



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 !



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 SOUCHE

- 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

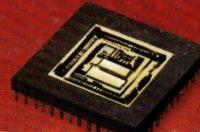
- J'exige que vous recycliez une de vos cartes Actives qui produit du  !
- Piochez une **6** et comptabilisez-la. Si aucun joueur ne produit plus de  que de , le joueur qui a le plus de points d'Influence gagne.



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**.



LOGICIEL

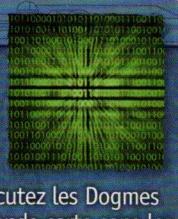


Piochez une **10** et comptabilisez-la.

Piochez deux **10** et mettez-les en jeu dans l'ordre, puis exécutez les Dogmes Coopératifs de la seconde carte sans les partager.



10



INTERNET

Vous pouvez décaler vos cartes vertes en haut.

Piochez une **10** et comptabilisez-la.

Piochez une **10** pour chaque deux que vous produisez et mettez-la en jeu.



10

