

## ÉLEVAGE

► Mettez en jeu la carte la plus basse de votre Main. Piochez une **1**.

**1**

## AGRICULTURE

► Vous pouvez recycler une carte de votre Main. Si vous le faites, piochez une carte d'une valeur supérieure de un à celle que vous avez recyclée et comptabilisez-la.



## MÉTALLURGIE

► Piochez une **1** et montrez-la. Si elle produit du , comptabilisez-la et répétez ce Dogme. Sinon, ajoutez-la à votre Main.

**1**

## TISSAGE

► Mettez en jeu une carte d'une couleur que vous n'avez pas encore dans votre Zone de Jeu.

► Piochez une **1** pour chaque couleur figurant dans votre Zone de Jeu et ne figurant dans la Zone de Jeu d'aucun autre joueur et comptabilisez-la.

**1**

## OUTILS

► Vous pouvez recycler trois cartes de votre Main. Si vous le faites, piochez une **3** et mettez-la en jeu.

► Vous pouvez recycler une **3** de votre Main. Si vous le faites, piochez trois **1**.



## ÉCRITURE

► Piochez une **2**.

**1**

## MYSTICISME

► Piochez une **1** et montrez-la. Si elle est de la même couleur qu'une autre carte dans votre Zone de Jeu, mettez-la en jeu et piochez une **1**. Sinon, ajoutez-la à votre Main.



## RAMES

► J'exige que vous transfériez une carte qui produit du de votre Main vers mon Influence ! Si vous subissez ce Dogme, piochez une **1** !

► Si aucune carte n'a été transférée suite au Dogme de Suprématie, piochez une **1**.

