



## MILITAIRE

8-8-4



Défausser (C).

Tous les joueurs (vous inclus) défaussent 1 (C) du même domaine.



## RELIGION

8-8-0



Taille de Main +2.

Prendre toutes (C) d'un joueur et lui en rendre le même nombre.



## ÉCONOMIE

4-4-8



Défausser (C), jouer (C).

Interdire à un joueur de poser un type de carte au prochain tour.



## SCIENCE

4-8-8



Échanger (C) avec (C).

Piocher 5 (C), puis défausser 5 (C).



## ART

4-4-8



Copier un effet permanent.



## UTOPIE

0-0-16



Prendre (C).

Augmenter la condition de victoire d'un joueur dans un domaine de 1.

88

3 ⊗ 5 ⊗ ⊗ 8 ⊗

888

3 ⊗ 5 ⊗ ⊗ 7 ⊗

8888

2 ⊗ 4 ⊗ ⊗ 7 ⊗



## MILITAIRE

8 - 8 - 4

⊗ Défausser .

Tous les joueurs (vous inclus) défaussent 1  du même domaine.



## RELIGION

8 - 8 - 0

⊗ Taille de Main +2.

Prendre toutes  d'un joueur et lui en rendre le même nombre.



## ÉCONOMIE

4 - 4 - 8

⊗ Défausser , jouer .

Interdire à un joueur de poser un type de carte au prochain tour.



## SCIENCE

4 - 8 - 8

⊗ Échanger  avec .

Piocher 5 , puis défausser 5 .



## ART

4 - 4 - 8

⊗ Copier un effet permanent.



## UTOPIE

0 - 0 - 16

⊗ Prendre .

Augmenter la condition de victoire d'un joueur dans un domaine de 1.



## MILITAIRE

8-8-4



Défausser .

Tous les joueurs (vous inclus) défaussent 1  du même domaine.



## RELIGION

8-8-0



Taille de Main +2.

Prendre toutes  d'un joueur et lui en rendre le même nombre.



## ÉCONOMIE

4-4-8



Défausser , jouer .

Interdire à un joueur de poser un type de carte au prochain tour.



## SCIENCE

4-8-8



Échanger  avec .

Piocher 5 , puis défausser 5 .



## ART

4-4-8



Copier un effet permanent.



## UTOPIE

0-0-16



Prendre .

Augmenter la condition de victoire d'un joueur dans un domaine de 1.

88

3 ⊗ 5 ⊗ ⊗ 8 ⊗

888

3 ⊗ 5 ⊗ ⊗ 7 ⊗

8888

2 ⊗ 4 ⊗ ⊗ 7 ⊗



## MILITAIRE

8 - 8 - 4

⊗ Défausser .

Tous les joueurs (vous inclus) défaussent 1  du même domaine.



## RELIGION

8 - 8 - 0

⊗ Taille de Main +2.

Prendre toutes  d'un joueur et lui en rendre le même nombre.



## ÉCONOMIE

4 - 4 - 8

⊗ Défausser , jouer .

Interdire à un joueur de poser un type de carte au prochain tour.



## SCIENCE

4 - 8 - 8

⊗ Échanger  avec .

Piocher 5 , puis défausser 5 .



## ART

4 - 4 - 8

⊗ Copier un effet permanent.



## UTOPIE

0 - 0 - 16

⊗ Prendre .

Augmenter la condition de victoire d'un joueur dans un domaine de 1.