

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.



## 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.