

INNOVATION
Cartes rouges

Nom	Age	Ressources				Dogmes		
		Supérieur gauche	Inférieur gauche	Inférieur milieu	Inférieur droit	Ressource	Type	Effet
Archerie	1	Tour	Ampoule	/	Tour	Tour	Suprématie	Pioche d'une 1, puis transfert de la plus forte carte de la main adverse vers votre main !
Métallurgie	1	Tour	Tour	/	Tour	Tour	Coopératif	Pioche possible d'une 1. Si elle produit de la Tour, la comptabiliser et recommencer; sinon, la conserver.
Rames	1	Tour	Couronne	/	Tour	Tour	Suprématie	Transfert d'une carte produisant de la Couronne de la main adverse vers votre influence ! Si le joueur le subit, pioche d'une 1 !
						Tour	Coopératif	Si aucune carte n'a ainsi été transférée, pioche d'une 1.
Construction	2	Tour	/	Tour	Tour	Tour	Suprématie	Transfert de 2 cartes de la main adverse vers votre main, puis pioche d'une 2 !
						Tour	Coopératif	<i>Domination du Militaire par le seul joueur à avoir les 5 couleurs en jeu.</i>
Réseau routier	2	Tour	Tour	/	Tour	Tour	Coopératif	Mise en jeu d'1 ou 2 cartes de sa main. Si 2 cartes jouées, échange possible de sa carte active rouge contre la carte active verte d'un adversaire.
Ingénierie	3	Tour	/	Ampoule	Tour	Tour	Suprématie	Transfert des cartes actives adverses produisant de la Tour vers votre influence !
						Tour	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges à gauche.
Optique	3	Couronne	Couronne	Couronne	/	Couronne	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 3. Si elle produit de la Couronne, pioche et comptabilisation d'une 4. Sinon, transfert d'une carte de son influence vers l'influence d'un adversaire qui en a moins que soi.
Colonialisme	4	/	Usine	Ampoule	Usine	Usine	Coopératif	Pioche et archivage d'une 3. Si elle produit de la Couronne, recommencer.
Poudre	4	/	Usine	Couronne	Usine	Usine	Suprématie	Transfert d'une carte active adverse produisant de la Couronne vers votre influence !
						Usine	Coopératif	Si au moins une carte a été ainsi transférée, pioche et comptabilisation d'une 2.
Charbon	5	Usine	Usine	Usine	/	Usine	Coopératif	Pioche et archivage d'une 5.
						Usine	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges à droite.
						Usine	Coopératif	Comptabilisation possible d'une carte active et de la carte en-dessous de celle-ci.
Le code des pirates	5	Couronne	Usine	Couronne	/	Couronne	Suprématie	Transfert de deux cartes de valeur ≤ 4 de l'influence adverse vers votre influence !
						Couronne	Coopératif	Si au moins une carte a ainsi été transférée, comptabilisation de la plus petite carte active produisant de la Couronne.
Industrialisation	6	Couronne	Usine	Usine	/	Usine	Coopératif	Pioche et archivage d'une 6 par production de 2 Usines.
						Usine	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges ou mauves à droite.
Machines-outils	6	Usine	Usine	/	Usine	Usine	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une carte de valeur égale à la plus haute carte de son influence.
Moteur à explosion	7	Couronne	Couronne	Usine	/	Couronne	Suprématie	Transfert de deux cartes de l'influence adverse vers votre influence !
Explosifs	7	/	Usine	Usine	Usine	Usine	Suprématie	Transfert des 3 plus hautes cartes de la main adverse vers votre main. Si le joueur n'a plus de cartes en main et qu'il a transféré au moins une carte, pioche une 7 !
Aviation	8	Couronne	/	Horloge	Couronne	Couronne	Coopératif	Si ses cartes rouges sont décalées en haut, décalage possible d'une autre couleur en haut.
						Couronne	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges en haut.
Mobilité	8	/	Usine	Horloge	Usine	Usine	Suprématie	Transfert des 2 cartes actives non rouges les plus élevées ne produisant pas d'Usines vers votre influence ! Si au moins une carte a ainsi été transférée, pioche d'une 8 !
Composites	9	Usine	Usine	/	Usine	Usine	Suprématie	Transfert de toutes les cartes de la main adverse, sauf une, vers votre main ! Transfert de la carte la plus élevée de l'influence adverse vers votre influence !
Fission	9	/	Horloge	Horloge	Horloge	Horloge	Suprématie	Pioche d'une 10 ! Si elle est rouge, toutes les cartes des joueurs (en main, en jeu et en influence) sont retirées du jeu; sinon, la conserver !
						Horloge	Coopératif	Recyclage d'une carte active de n'importe quel joueur (sauf la carte Fission).
Miniaturisation	10	/	Ampoule	Horloge	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'une carte de sa main. Si c'est une 10, pioche d'autant de 10 que de valeurs différentes des cartes dans son influence.
Robotique	10	/	Usine	Horloge	Usine	Usine	Coopératif	Comptabilisation de sa carte active verte. Pioche et mise en jeu d'une 10, avec activation des dogmes coopératifs sans les partager.

INNOVATION
Cartes mauves

Nom	Age	Ressources				Dogmes		
		Supérieur gauche	Inférieur gauche	Inférieur milieu	Inférieur droit	Ressource	Type	Effet
Cités-États	1	/	Couronne	Couronne	Tour	Couronne	Suprématie	Si le joueur produit au moins 4 Tours, transfert d'une carte active produisant de la Tour vers votre zone de jeu ! Si le joueur le subit, pioche d'une 1 !
Code de lois	1	/	Couronne	Couronne	Arbre	Couronne	Coopératif	Archivage possible d'une carte de sa main de même couleur qu'une carte en jeu. Si le joueur le fait, décalage de cette couleur à gauche.
Mysticisme	1	/	Tour	Tour	Tour	Tour	Coopératif	Pioche possible d'une 1. Si elle est de même couleur qu'une carte active, la poser et piocher une 1; sinon, la conserver.
Monothéisme	2	/	Tour	Tour	Tour	Tour	Suprématie	Transfert d'une carte active adverse d'une couleur non présente dans votre zone de jeu vers votre influence ! Si le joueur le subit, pioche et archivage d'une 1 !
Philosophie	2	/	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Décalage possible d'une couleur à gauche.
Éducation	3	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Comptabilisation possible d'une carte de sa main.
Féodalisme	3	/	Tour	Arbre	Tour	Tour	Suprématie	Recyclage possible de la plus haute carte de son influence. Si le joueur le fait, pioche d'une carte d'une valeur supérieure de 2 à la plus haute carte de son influence.
Droit des sociétés	4	/	Couronne	Couronne	Couronne	Couronne	Suprématie	Transfert d'une carte produisant de la Tour de la main adverse vers votre main !
Réforme	4	Arbre	Arbre	/	Arbre	Arbre	Coopératif	Décalage possible des cartes jaunes ou mauves à gauche.
Astronomie	5	Couronne	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Transfert d'une carte active adverse non mauve produisant de la Couronne vers votre zone de jeu ! Si le joueur le subit, pioche, pioche et mise en jeu d'une 4 !
Compagnies marchandes	5	Couronne	/	Ampoule	Couronne	Couronne	Suprématie	Décalage possible des cartes vertes à droite.
Démocratie	6	Couronne	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Archivage possible d'une carte de sa main par production de 2 arbres.
Émancipation	6	Usine	Ampoule	Usine	/	Usine	Suprématie	Décalage possible des cartes jaunes ou mauves à droite.
Éclairage	7	/	Arbre	Horloge	Arbre	Arbre	Coopératif	Pioche et révélation d'une 6. Si la carte est verte ou bleue, la jouer et recommencer.
Chemin de fer	7	Horloge	Usine	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Si toutes vos cartes actives non mauves valent 6 ou plus, domination des Sciences.
Scientisme	8	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Transfert d'une carte active adverse non mauve produisant des Ampoules vers votre zone de jeu ! Si le joueur le subit, pioche d'une 5 !
Communisme	8	Arbre	/	Arbre	Arbre	Arbre	Coopératif	Recyclage possible d'autant de cartes de sa main que l'on veut. Si, quand le joueur applique ce dogme, il a recyclé plus de cartes que les joueurs précédents, pioche et comptabilisation d'une 8.
Services	9	/	Arbre	Arbre	Arbre	Arbre	Suprématie	Transfert d'une carte de la main adverse vers votre influence ! Si le joueur le subit, pioche d'une 6 !
Spécialisation	9	/	Usine	Arbre	Usine	Usine	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges ou mauves à droite.
Intelligence artificielle	10	Ampoule	Ampoule	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Archivage possible d'1 à 3 cartes de sa main. Si le joueur le fait, pioche et comptabilisation d'une 7 par carte de valeur différente archivée.
Internet	10	/	Horloge	Horloge	Ampoule	Horloge	Coopératif	Recyclage de toute sa main, puis pioche de trois 6.
						Horloge	Coopératif	Décalage possible en haut d'une couleur décalée à droite.
						Horloge	Coopératif	Désignation de 2 couleurs, puis pioche et révélation d'une 9. Si elle correspond à l'une des couleurs, la mettre en jeu et décaler la couleur en haut; sinon la conserver.
						Horloge	Coopératif	Si production d'au moins 20 Ampoules, victoire immédiate.
						Horloge	Coopératif	Archivage possible de toute sa main. Si au moins une carte mauve est archivée, transfert par chaque joueur des plus faibles cartes de leur main dans la sienne.
						Horloge	Coopératif	Transfert des plus hautes cartes de l'influence adverse vers votre main ! Si le joueur le subit, transfert d'une de vos cartes actives ne produisant pas d'Arbres vers sa main !
						Horloge	Coopératif	Révélation d'une carte de sa main et transfert de toutes les cartes actives adverses de même couleur dans sa main.
						Horloge	Coopératif	Décalage possible des cartes jaunes ou bleues en haut.
						Horloge	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une 10.
						Horloge	Coopératif	Si Robotique et Logiciel sont actives (chez n'importe quel joueur), le joueur ayant le moins d'influence gagne.
						Horloge	Coopératif	Décalage possible des cartes vertes en haut.
						Horloge	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une 10.
						Horloge	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 10 par production de 2 Horloges.

INNOVATION
Cartes bleues

Nom	Age	Ressources				Dogmes		
		Supérieur gauche	Inférieur gauche	Inférieur milieu	Inférieur droit	Ressource	Type	Effet
Poterie	1	/	Arbre	Arbre	Arbre	Arbre	Coopératif	Recyclage possible d'1 à 3 cartes de sa main. Si le joueur le fait, pioche et comptabilisation d'une carte de valeur égale au nombre de cartes recyclées.
						Arbre	Coopératif	Pioche d'une 1.
Outils	1	/	Ampoule	Ampoule	Tour	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible de 3 cartes de sa main. Si le joueur le fait, pioche et mise en jeu d'une 3.
						Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'une 3. Si le joueur le fait, pioche de trois 1.
Écriture	1	/	Ampoule	Ampoule	Couronne	Ampoule	Coopératif	Pioche d'une 2.
Calendrier	2	/	Arbre	Arbre	Ampoule	Arbre	Coopératif	Si plus de cartes dans son influence que dans sa main, pioche de deux 3.
Mathématiques	2	/	Ampoule	Couronne	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'une carte de sa main. Si le joueur le fait, pioche et pose d'une carte de valeur supérieure de 1 à la carte recyclée.
Alchimie	3	/	Arbre	Tour	Tour	Tour	Coopératif	Pioche et révélation d'une 4 par production de 3 Tours. Si au moins une de ces cartes est rouge, recyclage de celles-ci et de toute sa main; sinon les conserver.
						Tour	Coopératif	Mise en jeu d'une carte de sa main, puis comptabilisation d'une carte de sa main.
Traduction	3	/	Couronne	Couronne	Couronne	Couronne	Coopératif	Mise en jeu possible de toutes les cartes de son influence.
						Couronne	Coopératif	<i>Si toutes ses cartes actives produisent de la Couronne, domination de la Diplomatie.</i>
Expérimentation	4	/	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 5.
Imprimerie	4	/	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'une carte de son influence. Si le joueur le fait, pioche d'une carte de valeur supérieure de 2 à sa carte active mauve.
						Ampoule	Coopératif	Décalage possible des cartes bleues à droite.
Chimie	5	Usine	Ampoule	Usine	/	Usine	Coopératif	Décalage possible des cartes bleues à droite.
						Usine	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une carte supérieure de 1 à sa carte active la plus haute, puis recyclage d'une carte de son influence.
Physique	5	Usine	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Pioche et révélation de trois 6. Si au moins 2 cartes ont la même couleur, recyclage de celles-ci et de toute sa main; sinon les conserver.
Théorie de l'atome	6	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Décalage possible des cartes bleues à droite.
						Ampoule	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 7.
Encyclopédie	6	/	Couronne	Couronne	Couronne	Couronne	Coopératif	Mise en jeu possible des cartes les plus élevées de son influence.
Évolution	7	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une 8, puis recyclage d'une carte de son influence, ou pioche d'une carte de valeur supérieure de 1 à la plus haute carte de son influence.
Publications	7	/	Ampoule	Horloge	Ampoule	Ampoule	Coopératif	Réarrangement des cartes d'une de ses couleurs.
						Ampoule	Coopératif	Décalage possible des cartes jaunes ou bleues en haut.
Théorie quantique	8	Horloge	Horloge	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Recyclage possible d'1 ou 2 cartes de sa main. Si 2 cartes recyclées, pioche d'une 10 puis pioche et comptabilisation d'une 10.
Fusées	8	Horloge	Horloge	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Recyclage d'une carte parmi les influences adverses par production de 2 Horloges.
Ordinateurs	9	Horloge	/	Horloge	Usine	Horloge	Coopératif	Décalage possible des cartes rouges ou vertes en haut.
						Horloge	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 10, puis activation de ses dogmes coopératifs sans les partager.
Génétique	9	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 10, puis comptabilisation de toutes les cartes en-dessous de celle-ci.
Bio-ingénierie	10	Ampoule	Horloge	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Transfert d'une carte active adverse produisant des Arbres vers votre influence.
						Horloge	Coopératif	Si un joueur produit moins de 3 Arbres, le joueur qui en produit le plus gagne.
Logiciel	10	Horloge	Horloge	Horloge	/	Horloge	Coopératif	Pioche et comptabilisation d'une 10.
						Horloge	Coopératif	Pioche et mise en jeu de deux 10, puis activation des dogmes coopératifs de la deuxième carte sans les partager.

INNOVATION
Cartes vertes

Nom	Age	Ressources				Dogmes		
		Supérieur gauche	Inférieur gauche	Inférieur milieu	Inférieur droit	Ressource	Type	Effet
Tissage	1	/	Couronne	Arbre	Arbre	Arbre Arbre	Coopératif Coopératif	Mise en jeu d'une carte d'une couleur non présente dans sa zone de jeu. Pioche et comptabilisation d'une 1 pour chaque couleur présente chez soi mais pas chez les adversaires.
Voiles	1	Couronne	Couronne	/	Arbre	Couronne	Coopératif	Pioche et mise en jeu d'une 1.
La roue	1	/	Tour	Tour	Tour	Tour	Coopératif	Pioche de deux 1.
Monnaie	2	Arbre	Couronne	/	Couronne	Couronne	Coopératif	Recyclage possible de cartes de sa main. Si le joueur le fait, pioche et comptabilisation d'une 2 par carte de valeur différente recyclée.
Cartographie	2	/	Couronne	Couronne	Tour	Couronne Couronne	Suprémie Coopératif	Transfert d'une 1 d'une influence adverse vers votre influence ! Si au moins une carte a ainsi été transférée, pioche et comptabilisation d'une 1.
Boussole	3	/	Couronne	Couronne	Arbre	Couronne	Suprémie	Transfert d'une carte active adverse non verte produisant des Arbres vers votre zone de jeu, puis transfert d'une de vos cartes actives ne produisant pas d'Arbres vers sa zone de jeu !
Papier	3	/	Ampoule	Ampoule	Couronne	Ampoule Ampoule	Coopératif Coopératif	Décalage possible des cartes vertes ou bleues à gauche. Pioche d'une 4 par couleur décalée à gauche.
Invention	4	/	Ampoule	Ampoule	Usine	Ampoule Ampoule	Coopératif Coopératif	Décalage possible à droite d'une couleur décalée à gauche. Si un décalage est ainsi fait, pioche et comptabilisation d'une 4. <i>Si les 5 couleurs sont décalées, domination de la Culture.</i>
Navigation	4	/	Couronne	Couronne	Couronne	Couronne	Suprémie	Transfert d'une carte de valeur 2 ou 3 d'une influence adverse vers la vôtre !
Système bancaire	5	Usine	Couronne	/	Couronne	Couronne Couronne	Suprémie Coopératif	Transfert d'une carte active adverse non verte produisant des Usines vers votre zone de jeu ! Si le joueur le subit, pioche et comptabilisation d'une 5 ! Décalage possible des cartes vertes à droite.
Théorie de la mesure	5	Ampoule	Arbre	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'1 carte de sa main. Si le joueur le fait, décalage d'une de ses couleurs à droite, et pioche d'une carte de valeur égale au nombre de cartes ainsi décalées.
Classification	6	Ampoule	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Révélation d'une carte de sa main. Les adversaires vous transfèrent toutes les cartes de leur main de même couleur dans votre main. Pose de toutes les cartes de cette couleur.
Système métrique	6	/	Usine	Couronne	Couronne	Couronne Couronne	Coopératif Coopératif	Si ses cartes vertes sont décalées à droite, décalage possible d'une autre couleur à droite. Décalage possible des cartes vertes à droite.
Bicyclette	7	Couronne	Couronne	Horloge	/	Couronne	Coopératif	Échange possible de toutes les cartes de sa main contre toutes les cartes de son influence.
Électricité	7	Ampoule	Usine	/	Usine	Usine	Coopératif	Recyclage de ses cartes actives ne produisant pas d'Usines, puis pioche d'une 8 par carte recyclée.
Corporations	8	/	Usine	Usine	Couronne	Usine Usine	Suprémie Coopératif	Transfert d'une carte active adverse non verte produisant des Usines vers votre influence ! Si le joueur le subit, pioche et mise en jeu d'une 8 ! Pioche et mise en jeu d'une 8.
Média de masse	8	Ampoule	/	Horloge	Ampoule	Ampoule Ampoule	Coopératif Coopératif	Recyclage possible d'1 carte de sa main. Si le joueur le fait, il choisit une valeur de carte et toutes les cartes de même valeur dans toutes les influences sont recyclées. Décalage possible des cartes rouges en haut.
Coopération	9	/	Couronne	Horloge	Couronne	Couronne Couronne	Suprémie Coopératif	Pioche et révélation de deux 9 ! L'une est posée dans votre zone de jeu, l'autre dans la zone de jeu du joueur subissant le dogme ! Si le joueur a au moins 10 cartes vertes, il gagne.
Satellites	9	/	Horloge	Horloge	Horloge	Horloge Horloge Horloge	Coopératif Coopératif Coopératif	Recyclage de toutes les cartes de sa main, puis pioche de trois 8. Décalage possible des cartes mauves en haut. Mise en jeu d'une carte de sa main, et activation de ses dogmes coopératifs sans les partager.
Bases de données	10	/	Horloge	Horloge	Horloge	Horloge	Suprémie	Recyclage de la moitié (arrondie supérieurement) des cartes de l'influence adverse.
Domotique	10	/	Couronne	Couronne	Couronne	Couronne Couronne	Coopératif Coopératif	Activation des dogmes coopératifs d'une de ses cartes actives sans les partager. Le joueur ayant le plus de dominations gagne.

INNOVATION
Cartes jaunes

Nom	Age	Ressources				Dogmes		
		Supérieur gauche	Inférieur gauche	Inférieur milieu	Inférieur droit	Ressource	Type	Effet
Agriculture	1	/	Arbre	Arbre	Arbre	Arbre	Coopératif	Recyclage possible d'1 carte de sa main. Si le joueur le fait, pioche et comptabilisation d'une carte de valeur supérieure de 1 à la carte recyclée.
Élevage	1	Tour	Couronne	/	Tour	Tour	Coopératif	Mise en jeu de la carte la plus basse de sa main, puis pioche d'une 1.
Maçonnerie	1	Tour	/	Tour	Tour	Tour	Coopératif	Mise en jeu possible de cartes de sa main produisant des Tours. <i>Si le joueur met au moins 4 cartes en jeu, domination des Technologies.</i>
Construction de canaux	2	/	Couronne	Arbre	Couronne	Couronne	Coopératif	Échange possible des cartes les plus élevées de sa main contre les cartes les plus élevées de son influence.
Fermentation	2	Arbre	Arbre	/	Tour	Arbre	Coopératif	Pioche d'une 2 par production de 2 Arbres.
Machinerie	3	Arbre	Arbre	/	Tour	Arbre Arbre	Suprémie Coopératif	Échange de toutes les cartes de la main adverse contre les cartes les plus élevées de votre main ! Comptabilisation d'une carte de sa main produisant des Tours. Décalage possible des cartes rouges à gauche.
Médecine	3	Couronne	Arbre	Arbre	/	Arbre	Suprémie	Échange de la carte la plus élevée de l'influence adverse contre la carte la plus basse de votre influence.
Anatomie	4	Arbre	Arbre	Arbre	/	Arbre	Suprémie	Recyclage d'1 carte de l'influence adverse ! Si le joueur le subit, recyclage d'une de ses cartes actives de même valeur !
Perspective	4	/	Ampoule	Ampoule	Arbre	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'1 carte de sa main. Si le joueur le fait, comptabilisation d'une carte de sa main par production de 2 Ampoules.
Statistiques	5	Arbre	Ampoule	Arbre	/	Arbre Arbre	Suprémie Coopératif	Prise en main de la carte la plus élevée de son influence ! Si le joueur le subit et qu'il n'a qu'1 carte en main, il recommence ! Décalage possible des cartes jaunes à droite.
Machine à vapeur	5	/	Usine	Couronne	Usine	Usine	Coopératif	Pioche et archivage de deux 4, puis comptabilisation de la carte en-dessous de sa pile jaune.
Conserves	6	/	Usine	Arbre	Usine	Usine Usine	Coopératif Coopératif	Pioche possible et archivage d'une 6. Si le joueur le fait, comptabilisation de toutes ses cartes actives ne produisant pas d'Usines. Décalage possible des cartes jaunes à droite.
Vaccination	6	Arbre	Usine	Arbre	/	Arbre Arbre	Suprémie Coopératif	Recyclage des cartes les plus basses de l'influence adverse ! Si le joueur le subit, pioche et mise en jeu d'une 6. Si au moins une carte a ainsi été recyclée, pioche et mise en jeu d'une 7.
Réfrigération	7	/	Arbre	Arbre	Couronne	Arbre Arbre	Suprémie Coopératif	Recyclage de la moitié (arrondi inférieurement) des cartes de la main adverse ! Comptabilisation possible d'une carte de sa main.
Santé oubliée	7	Arbre	Arbre	/	Arbre	Arbre	Suprémie	Échange des 2 cartes les plus élevées de la main adverse contre la carte la plus basse de votre main !
Antibiotiques	8	Arbre	Arbre	Arbre	/	Arbre	Coopératif	Recyclage possible d'1 à 3 cartes de sa main, puis pioche de deux 8 par carte de valeur différente recyclée.
Gratte-ciel	8	/	Usine	Couronne	Couronne	Couronne	Suprémie	Transfert d'une carte active adverse non jaune produisant des Horloges vers votre zone de jeu ! Si le joueur le subit, comptabilisation de la carte située dessous la carte transférée et recyclage de toutes les autres cartes de même couleur !
Écologie	9	Arbre	Ampoule	Ampoule	/	Ampoule	Coopératif	Recyclage possible d'1 carte de sa main. Si le joueur le fait, comptabilisation d'une carte de sa main puis pioche de deux 10.
Banlieues chics	9	/	Couronne	Arbre	Arbre	Arbre	Coopératif	Archivage possible de cartes de sa main. Si le joueur le fait, pioche et comptabilisation d'une 1 par carte archivée.
Mondialisation	10	/	Usine	Usine	Usine	Usine Usine	Suprémie Coopératif	Recyclage d'une carte active adverse produisant des Arbres ! Pioche et comptabilisation d'une 6. Si aucun joueur ne produit plus d'Arbres que d'Usines, le joueur ayant le plus d'influence gagne.
Cellules souches	10	/	Arbre	Arbre	Arbre	Arbre	Coopératif	Comptabilisation possible de toutes les cartes de sa main.