I DÉVELOPPEMENT

JOUEUR + AUTOMA — PHASE

COMPÉTENCE

Le joueur peut jouer 1 carte Projet verte.

BONUS si le joueur l'a choisie : le coût de cette carte est réduit de 3 MC.

AUTOMA

+1 , puis : s'il a 1 , il le dépense : moteur +1.

II CONSTRUCTION

JOUEUR + AUTOMA — PHASE

COMPÉTENCE

Le joueur peut jouer 1 carte bleue ou 1 carte rouge.

BONUS si le joueur l'a choisie : il pioche 1 carte **OU** joue 1 carte bleue ou rouge supplémentaire.

AUTOMA

+1 , puis : il pose 1 sur son compteur de PV.

III ACTION

JOUEUR + AUTOMA — PHASE

COMPÉTENCE

Le joueur active les effets « Action : » et les actions standards de son choix.

BONUS si le joueur l'a choisie : il peut activer une « Action : » une fois de plus.

AUTOMA

+1 , puis : il dépense tous ses sur la cible de sa carte : 1 cran par .

IV PRODUCTION

JOUEUR + AUTOMA — PHASE

COMPÉTENCE

Le joueur gagne chaleur, plantes et cartes selon ses productions, et autant de que sa production + NT.

BONUS si le joueur l'a choisie : il gagne 4 MC.

AUTOMA

+1 , puis : il gagne autant de que son moteur.

V RECHERCHE

JOUEUR + AUTOMA — PHASE

COMPÉTENCE

Le joueur pioche 2 cartes et en conserve 1.

BONUS si le joueur l'a choisie : il pioche 3 cartes supplémentaires et en conserve 1 de plus.

AUTOMA

+1 , puis : rien de plus.