







1  Réveillez l'une de vos unités.


1  Soignez l'une de vos unités.


2:4  Avec une Action ALIMENTATION, vous pouvez déplacer 2 cylindres verts. Vous en possédez 4.


2  Déplacez 2 cylindres supplémentaires de générateurs que vous contrôlez.


1  Architecte. Échangez la position de 2 salles extérieures (à l'exception des téléporteurs). Les éléments de jeu dans la salle (comme les unités, les cylindres ou les cubes) sont également déplacés. Les portes verrouillées ne sont pas dans les salles, elles ne bougent pas.


1  Déplacez n'importe quel nombre de vos unités depuis une salle vers une salle adjacente. Les téléporteurs sont considérés comme adjacents entre eux.


1  Déplacez n'importe quel nombre de vos unités depuis une salle vers n'importe quel téléporteur, ou vers votre biodôme.


1  Déplacez n'importe quel nombre de vos unités depuis une salle vers n'importe quelle autre salle.


 Effectuez les actions d'une ligne de n'importe quelle section de votre biodôme. Votre pion action reste dans la section qui vous a permis de jouer la carte artefact.

1  Payez les ressources demandées et intégrez 1 cube dans une salle que vous occupez et qui n'est pas occupée par un adversaire.


1  Payez les ressources demandées et intégrez 1 cube dans une salle qui n'est pas occupée par un adversaire. Vous n'avez pas besoin d'occuper la salle.


1  Intégrez un cube sans en payer le coût.


1  Intégrez un cube dans votre biodôme sans en payer le coût.



 Avantage passif. Supprime la limite des 4 usines.


Vous pouvez utiliser


2  pour placer un jeton d'alimentation dans une salle que vous occupez.


 Dépensez 4 points d'arsenal militaire pour verrouiller/déverrouiller une porte située entre une salle que vous occupez et une salle vide de tout adversaire.



 Dépensez 16 points d'arsenal militaire pour retirer un cube d'intégration adverse dans une salle que vous occupez.


 2  Déplacez vous de 2 au début de votre tour. Ceci ne compte pas comme faisant partie de votre phase d'action.


1  OUVREZ UN SAS vers l'espace. Choisissez une salle extérieure et blessez toutes les unités qui s'y trouvent (y compris les vôtres). Déplacez ces unités vers leurs infirmeries respectives.


 ... pour chaque usine que vous contrôlez (4 usines maximum)


 ... pour chacune de vos unités réveillées. Les unités neutres et blessées ne comptent pas.



 /  ... pour chaque unité / chaque paire d'unités. Les unités neutres sont comptabilisées, mais pas les unités blessées.



2  Augmentez votre arsenal militaire de 2.


3  Augmentez votre arsenal militaire de 3 pour chaque paire d'unités que vous possédez.


2  Augmentez votre arsenal militaire de 2 pour chaque usine sous votre contrôle.


5  +5 capacité défensive.


1  / 1  +1 capacité de combat / défensive pour chacune de vos unités dans la salle du combat.


2  2  +2 capacité de combat et +2 capacité de défense si vous avez au moins un cube d'intégration dans la salle du combat.


1  Produisez 1 Métamorphite (Mt).


1  Produisez 1 Mt pour chaque usine sous votre contrôle.

1  Produisez 1 Mt pour chacune de vos unités.

2  Exploitez 2 ressources supplémentaires dans chacune de usines que vous contrôlez (4 usines maximum)

1:3  Piochez 3 cartes artefact et gardez-en une.

1:1  Piochez 1 artefact, et gardez-en 1 pour chaque unité que vous possédez.

1  Jouez une carte artefact pour son pouvoir à usage unique, ou pour construire une section de votre biodôme.