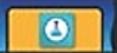


**A**  

**SCIENTIFIQUE**

  > 

Chaque fois qu'un sas d'action vous donne au moins 1 Science, vous gagnez 1 Crédit.

**A**  

**CONSTRUCTEUR DE TUNNELS**

  >  

Chaque fois que vous construisez au moins 1 Tunnel à votre tour, vous gagnez 2 cartes.

**A**  /  / 

**CONSTRUCTEUR**

**A**  / 

**CHASSEUR DE TÊTES**

      > 

En début de partie, piochez les 3 premières cartes spéciales 1 ou 2 Crédits. Choisissez-en 1 et remettez les 2 autres sous la pile. Jouez immédiatement gratuitement la carte choisie comme si elle était jouée sur le sas d'action correspondant.

**A** 

**AMI FLEXIBLE**

Vous pouvez toujours jouer des cartes vertes comme si elles correspondaient à la couleur d'un emplacement d'action choisi.

**A**   / 

**DIRECTEUR**

Lorsque vous construisez un nouveau bâtiment, vous pouvez le faire sur un site d'extension.

**A**  / 

**RESPONSABLE PRODUCTION**

  >  

Pendant la production, chaque ville connectée avec 3 bâtiments différents produit 1 Plastacier supplémentaire et 1 point.

**A**  / 

**ARCHITECTE**

  -  / - 

Chaque fois que vous construisez une ville, vous bénéficiez d'une remise de 1 Crédit ou 1 Plastacier.

**A** 

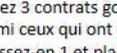
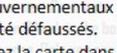
**LOBBYISTE**

  > 

Chaque fois que vous utilisez le sas d'action représenté ; vous pouvez avancer de 1 case supplémentaire sur la piste de la Fédération.

**A**  

**COOPER LE CHIEN**

Piochez 3 contrats gouvernementaux parmi ceux qui ont été défaussés. Choisissez-en 1 et placez la carte dans votre zone de jeu. Vous êtes le seul à pouvoir remplir ce contrat, à tout moment, pendant votre tour.