

RÉSEAU ÉLECTRIQUE 5

Gagnez 1 Cube de Chaleur.
Gagnez 1 Crédit pour chaque ville sur Mars.

ET 1

FUSION DES GLACES 3 x5

Placez 1 Cube d'Eau.
Ce cube doit être placé sur une zone inoccupée de la ligne du Sud.

ÉNERGIE À FUSION 2

Gagnez un Cube de Chaleur et gagnez 1 Ressource disponible de votre choix.

ET 1

ASTÉROÏDE DE GLACE 3

Placez 1 Cube d'Eau.
Si ce cube est placé sur une zone adjacente à au moins un Cube de Biomasse, remplacez l'un de ces Cubes de Biomasse dans la réserve.

MOULINS À VENT 4

Gagnez 1 Cube de Chaleur.
(coût minimal de 1).
Réduisez le coût de 1 Crédit pour chaque zone inoccupée de votre ville.

ET 1

CENTRE DE RECHERCHES 1

Placez ou Déplacez l'une de vos villes. Si sa nouvelle position n'est adjacente à aucune autre zone contenant des cubes, gagnez 1 Ressource disponible de votre choix.

ÉNERGIE SOLAIRE 3

* Réduisez le coût de 1 Crédit pour chaque ville de la ligne centrale.
Gagnez 1 Cube de Chaleur.

ET 1

LAC ARTIFICIEL 2 x4

Placez 1 Cube d'Eau.
Ce cube doit être placé sur une zone adjacente à une ville.

USINES CHS 3

* Réduisez le coût de 1 Crédit pour chaque Espace de Production au-delà de deux (coût minimal de 1).
Gagnez 1 Cube de Chaleur.

ET 1

MINAGE D'ASTÉROÏDES 1

Gagnez 1 crédit par Jeton Production et/ou Espace que vous avez sur votre carte projets.

RIVIÈRES DE LAVE 2

Placez 1 Cube de Chaleur dans une zone vide non réservée à de l'eau.

EAU D'EUROPE 3

* Réduisez le coût de 1 Crédit pour chaque espace au-delà d'un.
Placez un Cube d'eau.

GÉOTHERMIE 3

* Réduisez le coût de 1 Crédit pour chaque paire de Cubes de Chaleur que vous possédez (coût minimal de 1).
Gagnez un Cube de Chaleur.

ET 1

HERBAGES 2 x3

Placez 1 Cube de Biomasse.
Ce cube doit être placé dans une zone adjacente à une ville.

PROJETS STANDARDS
Maximum 1 par Joueur et par Génération.

GAGNEZ 1 CRÉDIT 1

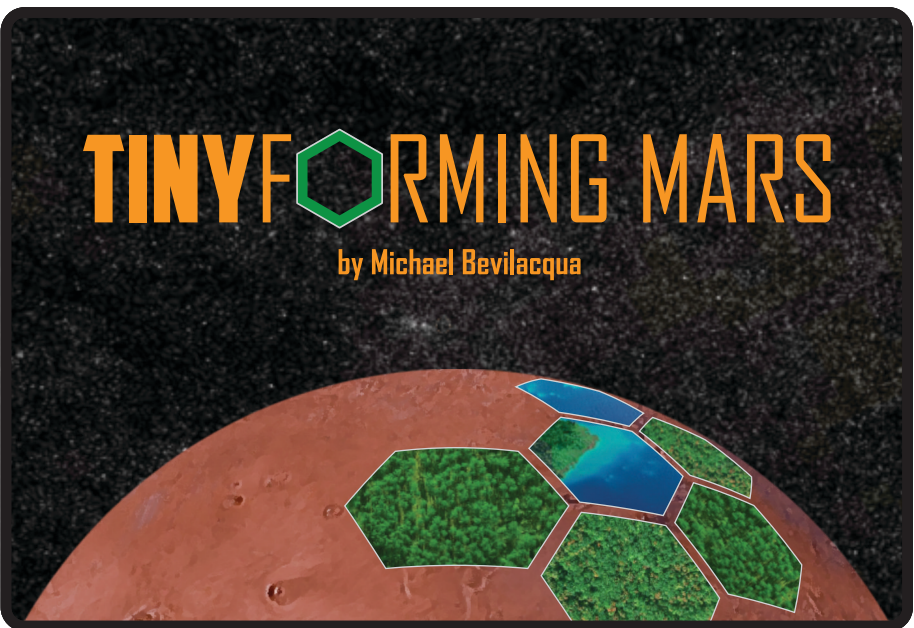
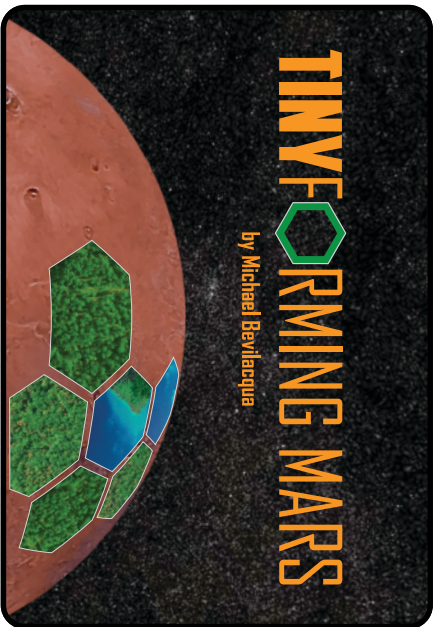
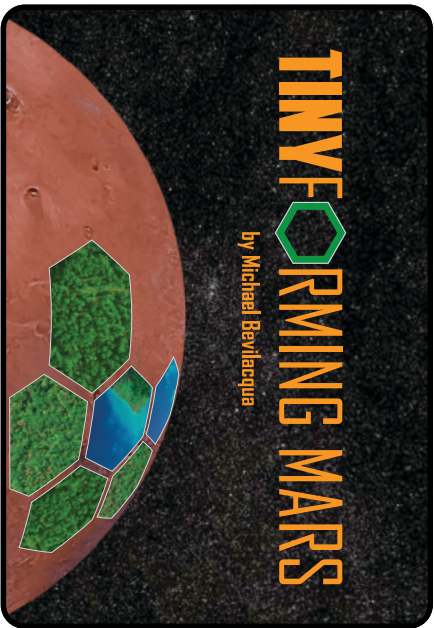
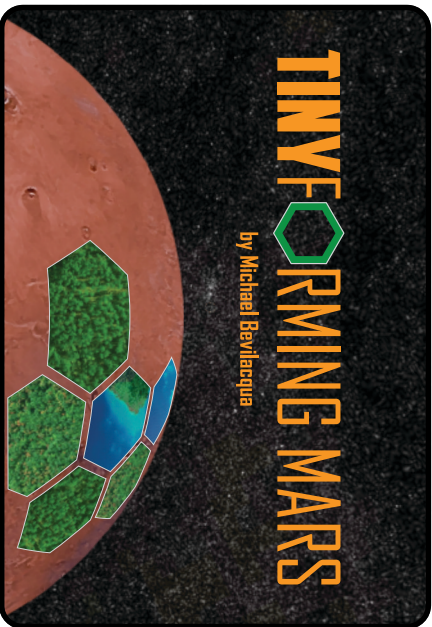
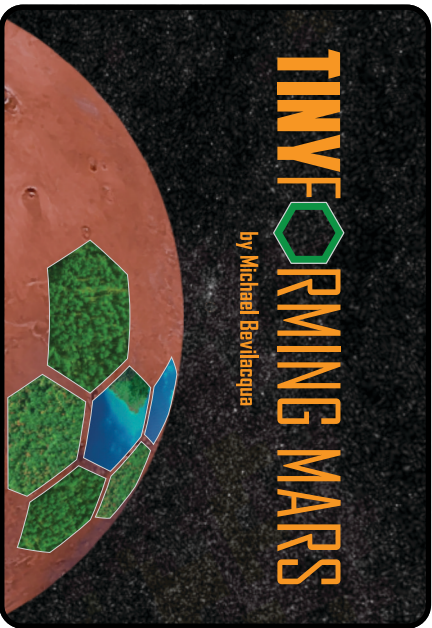
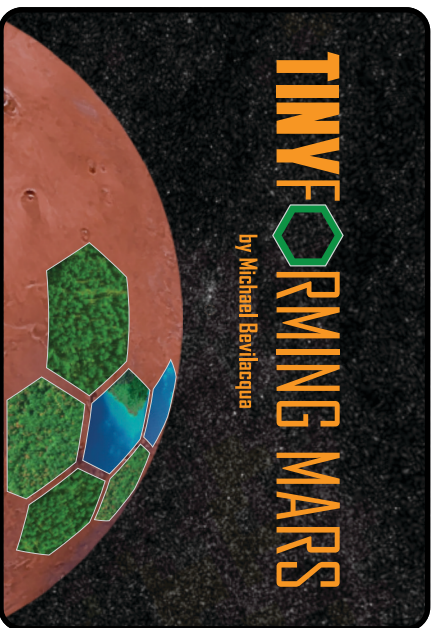
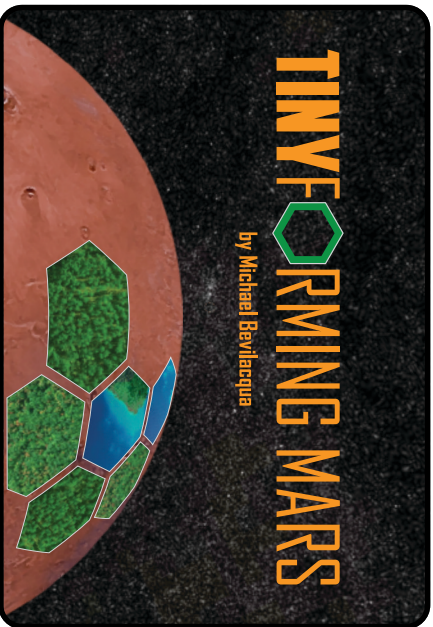
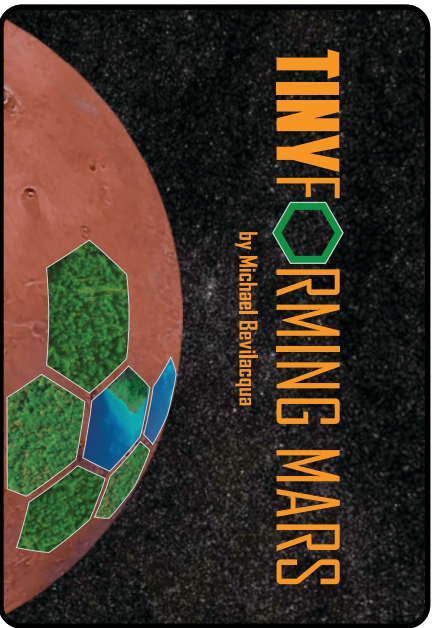
PLACEZ OU DÉPLACEZ 1 VILLE 2

PLACEZ 1 CUBE D'EAU 3

PLACEZ 1 CUBE DE BIOMASSE 3

PLACEZ 1 CUBE CHALEUR 3

NORD **THARSIS** **SUD**



2    **x2** **LICHENS**

Placez 1 Cube de Biomasse.
Le cube ne peut être adjacent à une ville.

2





x5

ARBRES






Placez 1 Cube de Biomasse.

Le cube doit être placé sur une zone adjacente à deux autres Cubes de Biomasse.






2    x2 **ALGUES**

 →  


Placez 1 Cube de Biomasse.
Le cube doit être placé sur une zone adjacente à au moins un Cube d'Eau.


4    x1 **MOUSSES**


  **ET**   **1**

Placez 1 Cube de Biomasse.
Gagnez 1 Crédit pour chaque Cube d'Eau adjacent au Cube de Biomasse que vous venez de placer.

MOUSSES

5*   x4




-1   **ET**  


*** Réduisez de 1 Crédit le coût pour chaque Cube de Biomasse situé dans une zone adjacente à l'une de vos villes**
(coût minimal de 1).

Placez 1 Cube de Biomasse.




 

4



 x2

VALLÉE PROTÉGÉE

Placez 1 Cube de Biomasse.

Le cube doit être placé sur une zone réservée à un Cube d'Eau.

*** Réduisez de 1 Crédit le coût pour chaque Espace Nature que vous possédez au-delà de un (coût minimal de 1).**

Placez 1 Cube d'Eau.

RÉSERVOIR SOUTERRAIN

INSECTES

*** Réduisez le Paramètre de Chaleur nécessaire de 2 pour chaque espace de Science que vous possédez au-delà de un.**

Placez 1 Cube de Biomasse.

