






1  Despierta 1 de tus unidades.


1  Cura 1 de tus unidades.


---


2:4  desviar 2 cilindros y capacidad de 4 para el generador verde.


2  desviar 2 cilindros adicionales de generadores que controles.


1  Mueve cualquier número de unidades a 1 habitación adyacente. Las puertas de transporte son adyacentes entre sí.


1  Mueve cualquier número de unidades desde 1 habitación a 1 puerta de transporte o a tu biodomo.


1  Mueve cualquier número de unidades de 1 habitación a cualquier otra.


1  Gasta recursos e integra 1 cubo en una habitación que **ocupes** y que un rival **no ocupe**.


1  Gasta recursos e integra 1 cubo en una habitación que un rival **no ocupe**. No necesitas ocuparla tú.



1  Integra 1 cubo sin gastar los recursos solicitados.


1  Integra 1 cubo en **tu biodomo** sin gastar los recursos solicitados.


2  Coloca 1 token de energía en las habitaciones que **ocupes**.


 Gasta 4 de arsenal para sellar/desbloquear una compuerta entre una habitación que **ocupes** y otra **sin ocupar por rivales**.


 Gasta 16 de arsenal para eliminar un cubo en una habitación que **ocupes**.


 2  mueve 2 como una mini acción.


 Arquitectura. Intercambia las posiciones de 2 habitaciones exteriores (excepto "Puertas de Transporte"). Los componentes también se mueven. **Las compuertas selladas no se mueven.**



 Realiza las acciones de una línea horizontal de 1 sección del biodomo. El marcador de acción permanece en la sección que permitió jugar la carta de artefacto.


 Beneficio pasivo. Elimina el límite de "4 fábricas".


1  ABRIR ESCLUSA al exterior. Elige una habitación exterior y mueve todas las unidades (incluidas las tuyas) a sus respectivas "sickbays".


 ... por cada fábrica que controles (límite de 4 fábricas).


 ... por cada unidad **despertada**. Las unidades heridas y neutrales no cuentan.



 /  ... por cada 1 / 2 de tus unidades. Las unidades neutrales cuentan, las heridas, no.



2  Incrementa tu arsenal en 2.


3  Incrementa tu arsenal en 3 por cada 2 unidades.


2  Incrementa tu arsenal en 2 por cada fábrica que controles.


5  +5 a la fuerza defensiva.


1  / 1  +1 fuerza de combate / +1 defensiva por cada unidad en la sala del combate.


2  2  +2 fuerza de combate y defensiva si tienes al menos 1 cubo en la sala del combate.


1  Produce 1 Metamofita (Mt).


1  Produce 1 Mt por cada fábrica que controles.

1  Produce 1 Mt por cada unidad.

2  Explota +2 recursos en cada fábrica que controles. (límite de 4 fábricas).

1:3  Roba 3 artefactos y quédate 1.

1:1  Roba y quédate 1 artefacto por cada unidad.

1  Juega 1 carta de artefacto una sola vez **o construye una sección del biodomo.**