



- 1 Vendeur égarant
- 2 Coffre vide
- 3 Souvenir sentimental
- 4 Gland
- 5 Accordéon
- 5 L'hiver approche

Quand on empile cette carte, on peut combler avec du bazar.  
 Quand on empile cette carte, on peut combler avec des cartes d'autres peuples animaux.  
 Quand on empile cette carte, on peut combler avec n'importe quelle carte de sa défausse.  
 Échangez cette carte avec une carte tirée d'une pile sur l'étal d'un autre joueur.  
 Quand on empile cette carte, elle peut valoir un de plus ou de moins.  
 Quand on empile cette carte, on peut immédiatement poser la pile suivante.



- 1 Partenaire loyal
- 2 Paiement d'avance
- 3 Achat indispensable
- 4 Nouveaux marchés
- 5 Liquidation
- 5 Offre spéciale

Jetez toutes les cartes du marché, et tirez un nouveau marché de la pile du marché.  
 Prenez une carte du marché.  
 En achetant cette carte, on peut jeter toutes les cartes bazar utilisées pour payer  
 Une fois par tour, on peut défausser une carte de la pile du marché.  
 Si on utilise cette carte pour payer, on peut acheter la carte sur la pile de défausse du marché.  
 En payant avec cette carte, on peut surpayer tant que l'on veut.  
 Piochez trois cartes de la pile du marché, gardez en une et jetez les deux autres.



- 1 Négociant impatient
- 2 Biscuits
- 3 Antiquité brisée
- 4 Longue vue
- 5 Jouet favori
- 5 Spectacle flamboyant

Jetez toute votre main, et repiochez la même quantité de cartes.  
 Cette carte ne compte pas lorsqu'il s'agit de re-remplir sa main.  
 Jetez une carte de votre main, et repiochez une carte.  
 Piochez trois cartes de votre pile, gardez en une, et reposez les autres sur votre pile dans l'ordre que vous voulez.  
 Repiochez la dernière carte sur votre pile de défausse.  
 Durant votre tour, toutes les valeurs de vos cartes sont augmentées de 1.



- 1 Négociant audacieux
- 2 Nouvelle saison
- 3 Toupie
- 4 Un mignon
- 5 Paris
- 5 Le juste prix

Une seule fois par tour, vous pouvez lancer le dé et ajouter le résultat à la valeur de cette carte.  
 En échange d'une carte animal de votre pile de défausse, vous pouvez piocher une carte de la pile du marché.  
 Jetez et repiochez toute votre main.  
 Mélangez votre nouvelle main avec celle d'un autre joueur, et rendez à chacun le bon nombre de cartes.  
 Piochez une carte de la pile du marché. Si vous pouvez l'empiler seule sur votre étal, faites-le. Sinon, jetez-la.  
 Choisissez la main d'un autre joueur et tirez le dé. Échangez entre vos mains autant de cartes que la valeur du dé.  
 Choisissez une carte de votre jeu. Si un joueur de votre choix devine sa valeur, défaussez-la.  
 Sinon, vous décidez de sa valeur de 1 à 5.



- 1 Épicier flexible
- 2 Réflexion
- 3 Tout le temps passé...
- 4 Coupon
- 5 Tendances de la mode
- 5 Double vision

Cette carte est une copie de celle qui est la plus à droite de votre étal.  
 Cette carte est une copie de celle qui est en haut de la défausse d'un autre joueur.  
 Cette carte est une copie de celle qui est en haut de la défausse du marché.  
 Une fois par tour, vous pouvez jeter une carte de la pile du marché.  
 Échangez cette carte avec n'importe quelle carte du marché.  
 Cette carte est une copie de n'importe quelle carte du marché.  
 Cette carte est une copie d'une autre carte de votre main, qu'il faut dévoiler.



- 1 Compagnon astucieux
- 2 Malaise
- 3 Repas perdu
- 4 Affaire louche
- 5 Sabotage
- 5 Chasseur de primes

Échangez votre pile et votre défausse, mélangez la nouvelle pile.  
 Les autres joueurs défaussent au hasard une carte de leur main, si possible.  
 Placez une carte de votre main sur la pile d'un autre joueur.  
 Échangez une carte de votre main avec une carte piochée au hasard dans la main d'un autre joueur.  
 Piochez deux cartes sur la pile d'un autre joueur. Jetez en une et laissez l'autre dans sa défausse.  
 Piochez une carte sur la défausse d'un autre joueur, et ajoutez la à votre main.



- 1 Bric à brac en toc

En général, cette carte ne peut être empilée sur votre étal.