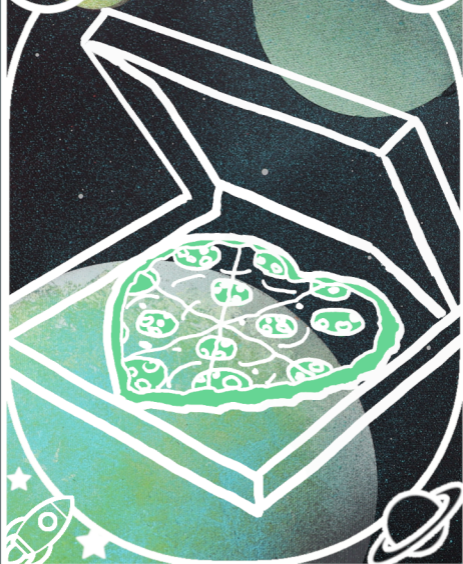


1

\$

1



LE PLAISIR



Défaussez la carte **VERTE** \$
de plus **FORTE** valeur.



2

\$

2



L'AMOUR



Vous pouvez **discuter** avec **un seul coéquipier** pendant **10 secondes**.



Défaussez cette carte s'il y a en jeu une autre carte **VERTE \$**





LE COMMERCE



S'il y a au moins **3 couleurs en jeu**, choisissez un **joueur**: il vous **donne la carte** de sa main qui a la **plus FORTE** valeur.



4

\$

4



L'ÉCHEC



Si cette carte est la plus **FAIBLE**, un **joueur de votre choix pioche une carte** parmi **celles écartées** en début de partie et vous **défaussez l'ÉCHEC**.





LE PROJET



Défaussez cette carte si au moins une carte de **valeur supérieure à 15** est en jeu.





L'ODEUR



La **valeur** des cartes situées à **gauche et à droite de L'ODEUR** est **diminuée de 7**. En cas d'égalité, la dernière carte jouée l'emporte.





LE JEU



Jouez à **pierre-papier-ciseaux** avec un adversaire de votre choix. En cas de victoire, **défaussez le JEU.**



8

\$

8



LE TRAVAIL



Défaissez la carte **VERTE** \$
de plus **FAIBLE** valeur.





LE MASCULIN



Défaussez la carte **JAUNE** €
de plus **FORTE** valeur.



10

€

10

$$\sum_{k=0}^{\infty} e^{-\frac{1}{2}} \left(\frac{n}{\sqrt{n}}\right)^2 \frac{n^k}{k!} = \sqrt{2}$$

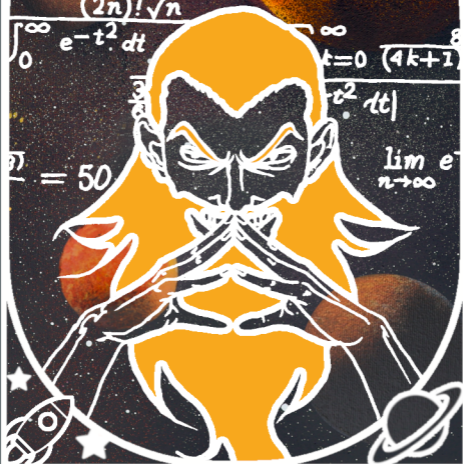
$$\frac{2^{2n} (n!)^2 \log 7}{(2n)! \sqrt{n}}$$

$$\int_0^{\infty} e^{-t^2} dt$$

$$\sum_{k=0}^{\infty} \frac{8}{(4k+1)}$$

$$= 50$$

$$\lim_{n \rightarrow \infty} e^n$$



LA COMPTABILITÉ



La valeur de cette carte est égale à **10 + la valeur de la carte** jouée par le prochain coéquipier.



11

€

11



L'AUTODÉRISION



Défaussez cette carte
si au moins une carte
AMBITION est en jeu.



12

€

12



L'INDULGENCE



Cette carte **ne peut pas** être défaussée **SAUF** si elle remporte le tour.



13

€

13



LA FAMILLE



Si une autre carte **JAUNE €**
a été jouée, **défaussez toutes**
les cartes jaunes en jeu.



14

€

14



LA STABILITÉ



La carte **la plus FAIBLE**
remporte le tour.



15

€

15



LE DESSIN



Cette carte prend la **valeur de la carte jouée avant elle.**

En cas d'égalité, la dernière carte jouée l'emporte.



16

€

16



LE FÉMININ



Défaussez la carte **JAUNE €**
de plus **FAIBLE** valeur.



17



17



LES BAGUES



Cette carte est de **TOUTES**
les couleurs **£ ¥ € \$**



18



18



LES ORIGINES



Défaussez la carte **ROUGE ¥**
de plus **FORTE** valeur.



19



19



LA LIBERTÉ



La personne à votre droite ou à votre gauche vous montre **TOUTES** les cartes de sa main.



20

¥

20



L'APPRENTISSAGE



Défaussez la carte de **plus FAIBLE** valeur.





LA PONCTUALITÉ



Choisissez un joueur qui n'a pas encore joué: vous **tirerez au hasard** dans sa main la carte qu'il devra jouer.





LA POLITESSE



Choisissez la personne qui commencera le prochain tour.



23



23



LA COOPÉRATION



Échangez cette carte avec une autre carte déjà en jeu.



24



24



LE DON



Si cette carte **remporte le tour**,
l'**adversaire** de votre choix se
défausse d'une carte et vous lui
donnez **une carte** de votre main.



25



25



L'IDENTITÉ



Défaussez la carte **ROUGE ¥**
de plus **FAIBLE** valeur.



26

£

26



LA MUSIQUE



Simultanément, chaque joueur **donne une carte** de sa main au joueur à sa **gauche**.



27



27



LE RESPECT



La valeur de la carte **la plus FORTE** est ignorée.





LE SPORT



Choisissez un **adversaire** qui se défait d'une carte de son choix puis **défaites le SPORT**.





LA RICHESSE



S'il y a au moins une autre carte **BLEUE £** en jeu, **ajoutez à votre main** une carte tirée au hasard dans la main d'un autre joueur.





L'AMBITION



Échangez une carte de **votre main** avec la personne de votre choix.



31

£

31



L'AMBITION



Échangez une carte de **vo**tre **main** avec la personne de votre choix.





L'AMBITION



Échangez une carte de **votre main** avec la personne de votre choix.





L'AMBITION



Échangez une carte de **vosre main** avec la personne de votre choix.





L'AMBITION



Échangez une carte de **vosre main** avec la personne de votre choix.





L'AMBITION



Échangez une carte de **vo**tre **main** avec la personne de votre choix.

