

Permet de ne payer son 3 ^{ème} champ qu'une seule pièce d'or.	Permet d'utiliser un nouveau haricomètre pour les haricots n°6.	Donne un champ supplémentaire. N'empêche pas l'acquisition de la carte 3 ^{ème} champ.	A la fin de la partie, cette carte donne une pièce d'or pour 8 pièces d'or en caisse (avant bonus).	A la fin de la partie, cette carte donne une pièce d'or pour 6 pièces d'or en caisse (avant bonus).	A la fin de la partie, cette carte donne une pièce d'or pour 5 pièces d'or en caisse (avant bonus).
Permet de voir la carte supérieure de la pioche. Si elle ne plaît pas, le joueur peut la remettre sous la pioche.	Permet de modifier l'ordre des 3 cartes piochées en fin de tour.	Permet de changer la place d'une carte dans sa main au début de son tour de jeu.	Permet de planter un haricot n°12 dans un champ d'une autre sorte de haricots de valeur 14 ou +. Le haricot n°12 compte comme un haricot de la valeur d'origine du champ.	Permet de planter jusqu'à 3 haricots lors de la 1 ^{ère} phase du tour de jeu.	Permet de gagner une pièce d'or supplémentaire lorsque l'on vend un champ d'une valeur de 4 pièces.
Cette carte est un champ supplémentaire sur lequel on ne peut planter que des haricots n°14.	Permet de planter des haricots tous différents sur un champ. Cette carte n'est pas un champ supplémentaire.	Permet de planter des haricots tous différents sur un champ. Cette carte n'est pas un champ supplémentaire.	Le joueur peut poser un haricot sur cette carte. Il peut le donner ou l'échanger mais il ne peut pas le planter.	Le joueur peut poser deux haricots sur cette carte. Il peut les donner ou les échanger mais il ne peut pas les planter.	Le joueur peut poser trois haricots sur cette carte. Il peut les donner ou les échanger mais il ne peut pas les planter.
Cette carte est un champ supplémentaire sur lequel on ne peut planter que des haricots n°18.	Permet d'utiliser un nouveau haricomètre pour les haricots n°18.	Permet de déplanter un champ qui ne rapporte pas d'or.	Permet d'utiliser un nouveau haricomètre pour les haricots n°20.	Permet d'utiliser un nouveau haricomètre pour les haricots n°20.	Lors d'une vente de haricots n°20 qui rapporte au moins une pièce d'or, donne un bonus d'une pièce d'or.
L'acheteur de cette carte doit annoncer un type de bâtiment dont les cartes restantes sont retirées du jeu, sauf si d'autres joueurs les achètent immédiatement.	Permet de recevoir une pièce d'or de la part d'un joueur qui vend un champ avec des haricots tous différents (saloon). La pièce est placée sous cette carte et ne pourra servir à un paiement.	Permet d'utiliser un nouveau haricomètre pour les haricots n°22.			