



MATÉRIEL DE JEU

- ◆ 1 jeton Premier joueur
- ◆ 65 tuiles Nourriture
- ◆ 44 tuiles Objectif



C'est votre moment préféré du week-end ; vous rendre au Farmer Market ! Mais aujourd'hui, il ne s'agit pas seulement de flâner dans les stands de produits locaux, de prendre votre pain frais préféré et de vous trouver un beau bouquet de fleurs... Votre tour de marché nécessitera un peu plus de réflexion, car vous devrez rassembler et organiser des ingrédients pour relever 8 objectifs spécifiques qui se croisent. Alors prenez votre café et partez ! En chemin vous commencerez peut-être à réfléchir à la façon la plus efficace d'aligner vos délicieuses trouvailles !

BUT DU JEU

Gagnez le plus de points en remplissant stratégiquement une grille de tuiles Nourriture. Les ingrédients sur une ligne ou une colonne de tuiles Nourriture doivent remplir les conditions indiquées sur les tuiles Objectif correspondantes pour vous rapporter des points.

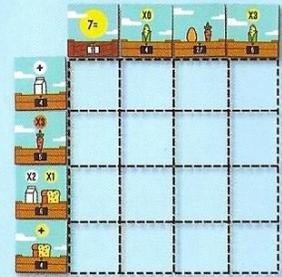
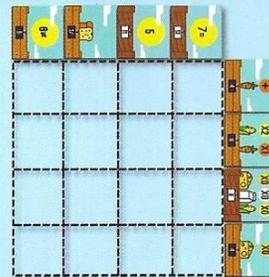
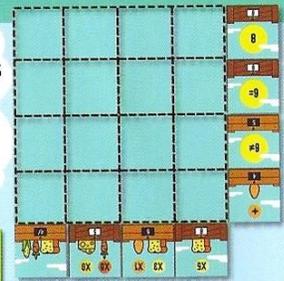


MISE EN PLACE

◆ Mélangez les tuiles Objectif et distribuez-en 4 à chaque joueur. Chacun choisit pour chaque tuile Objectif, la face qu'il souhaite réaliser pour cette partie et place ses tuiles l'une après l'autre en ligne, dans l'ordre de son choix. Puis, chaque joueur reçoit 4 nouvelles tuiles Objectif, dont il choisit également les faces, et les place en colonne afin que les 8 objectifs soient posés autour de sa grille Marché virtuelle, composée de 4 tuiles par 4. Le reste des tuiles Objectif est remis dans la boîte.

IMPORTANT : Chaque tuile Objectif indique les conditions à remplir, grâce aux ingrédients illustrés sur les 4 tuiles Nourriture qui s'aligneront à côté (sous forme de ligne) ou en dessous (sous forme de colonne) de cette tuile Objectif. Une ligne ou une colonne remplissant les conditions de sa tuile Objectif vous rapportera les points indiqués sur la caisse en bois (de la tuile Objectif), en fin de partie. Chaque tuile Objectif est double face, avec un côté plus facile et un côté plus difficile.

- ◆ Mélangez les tuiles Nourriture, faites-en une pile face cachée, puis posez-la au centre de la table.
- ◆ Révélez les 5 premières tuiles Nourriture que vous placez à côté de la pile, faces visibles.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Tour de jeu :

Le dernier joueur à être aller au marché commence. Il prend le jeton Premier joueur.

La partie se déroule ensuite dans le sens horaire.

La structure d'un tour de jeu dépend du nombre de joueurs :

◆ À 4 joueurs, chaque joueur choisit à tour de rôle une tuile dans la rangée de tuiles Nourriture.

◆ À 3 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte. Le deuxième joueur puis le troisième choisissent une tuile parmi les tuiles restantes.

◆ À 2 joueurs, le premier joueur choisit une tuile pour lui et en choisit une seconde qu'il range dans la boîte. Le deuxième joueur fait de même.

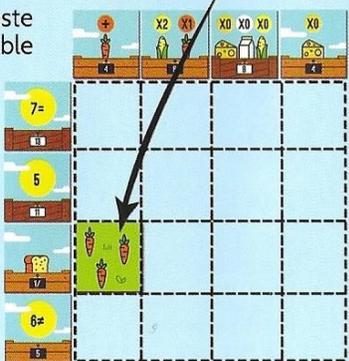
Une tuile Nourriture doit être placée sur une case vide de la grille à l'intersection de 2 tuiles Objectif. Une fois placée sur la grille, elle ne peut plus être déplacée.



La 5^e tuile Nourriture reste toujours au centre de la table pour le prochain tour.

Retournez faces visibles 4 nouvelles tuiles de la pile, et posez-les à côté de la dernière tuile Nourriture du tour précédent. Un nouveau tour peut commencer.

Le dernier joueur à jouer son tour devient le premier joueur du tour suivant.



FIN DU JEU

Lorsque tous les joueurs ont placé leur 16^e tuile Nourriture, on procède au décompte des points.

Chaque joueur marque des points pour chaque ligne et colonne de sa grille s'il a rempli les conditions requises de ses tuiles Objectif.

Si les conditions d'une tuile Objectif ne sont pas remplies, retirez cette tuile. Vous ne gagnez aucun point pour cette tuile.

Exemple de décompte des points d'un joueur en fin de partie :

	+	X2 X1	X0 X0 X0	X0
	4	6	8	4
X 7=	13			
✓ 5	11			
✓ 5	17			
✓ 6≠	5			

Ligne 1 : 7 ingrédients identiques = 0 points.

Ligne 2 : Un total de 5 ingrédients = 11 points.

Ligne 3 : 1 point par Pain = 5 points.

Ligne 4 : 6 différents ingrédients = 5 points.

Colonne 1 : Une majorité de Carottes = 4 points.

Colonne 2 : 2 Maïs et 1 Carotte = 6 points.

Colonne 3 : Aucun Fromage, ni Lait, ni Maïs = 8 points.

Colonne 4 : Aucun Fromage = 4 points.

Total = 43 points.



Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a rempli les conditions de la plupart de ses tuiles Objectif. Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur qui a rempli la condition de la tuile Objectif qui vaut le plus de points. Si l'égalité persiste encore, les joueurs se partagent la victoire.

MODE JEUNE FERMIER :

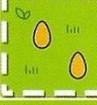
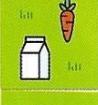
Pour jouer avec de jeunes enfants, n'utilisez pas les tuiles Objectif. L'objectif est de construire une grille 4x4 avec la plus grande majorité d'1 type d'ingrédient par ligne et par colonne.

◆ Placez 3 tuiles Nourriture faces visibles sur la table, et après le tour de chaque joueur, remplacez la tuile Nourriture qui a été prise par une nouvelle tuile Nourriture. Les joueurs ont toujours le choix entre 3 tuiles Nourriture.

◆ À la fin du jeu, examinez chaque colonne et chaque ligne individuellement et attribuez 1 point pour chaque ingrédient majoritaire dans sa ligne ou sa colonne. S'il y a une égalité entre plusieurs ingrédients, n'en choisissez qu'un pour compter pour les points.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

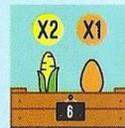
Exemple : une ligne avec 3 Œufs, 2 Briques de lait et 2 Carottes rapporte 3 points car les 3 Œufs sont majoritaires.

				3 pts.
				3 pts.
				3 pts.
				5 pts.
3 pts.	4 pts.	4 pts.	3 pts.	

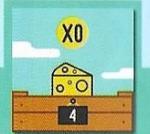
Ce joueur marquerait 28 points.

11

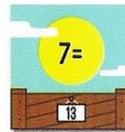
Les 7 types d'objectif et comment gagner les points indiqués sur les caisses en bois :



Chaque ingrédient illustré doit figurer dans la ligne ou la colonne de ce type d'objectif exactement autant de fois que le nombre indiqué. D'autres ingrédients peuvent également être présents mais ne seront pas comptés.



Chaque ingrédient illustré ne doit pas être présent dans la ligne ou la colonne de ce type d'objectif.



L'ingrédient de votre choix doit figurer dans la ligne ou la colonne de ce type

d'objectif, exactement autant de fois que le nombre indiqué. D'autres ingrédients peuvent également être présents mais ne seront pas comptés.



Le nombre total d'ingrédients présents dans la ligne ou la colonne de ce

type d'objectif doit être le nombre exact indiqué. Les ingrédients peuvent être un mélange de tout type.

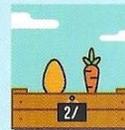


Chacun des 6 ingrédients doit être présent au moins une fois dans la ligne ou la

colonne de ce type d'objectif.



L'ingrédient illustré doit être majoritaire dans la ligne ou la colonne de ce type d'objectif.



Gagnez les points indiqués sur la caisse en bois pour chaque ingrédient ou ensemble d'ingrédients illustré sur la tuile. Ces ingrédients ou ensembles d'ingrédients doivent être présents sur la ligne ou la colonne de la tuile Objectif, et les ensembles ne doivent pas nécessairement être sur la même tuile Nourriture. Les ingrédients ne peuvent être comptés que dans un seul ensemble.

Les auteurs tiennent à remercier l'aimable équipe de Blue Orange, ainsi que tous leurs amis de *La Compagnie des z'Auteurs Lyonnais*, alias « la CAL ». Ce jeu est dédiée à Martin Tronchon.

© 2022 Blue Orange Edition, France, tous droits réservés. Downtown Farmers Market et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Distribué sous licence par Blue Orange USA, 1415 Oakland Blvd., Suite 202 Walnut Creek, CA, USA 94596. www.blueorangegames.com.

12