

# Marché Végé



2-6



7+



15 min

## Contenu



45 cartes Courses



2 cartes Météo barjo  
(Soleil et Tornado)



5 cartes Légume  
(Tomate, Carotte, Maïs,  
Brocoli, Aubergine)



5 cartes Prix  
(face Prix en folie  
au verso)

## Mise en place

- Formez une **rangée avec les 5 cartes Prix** posées face « Prix » visible. Placez chacune des **5 cartes Légume** (*Brocoli, Tomate, Aubergine, Maïs* et *Carotte*) sur un **niveau différent** de chacune des 5 cartes Prix (sur 0, 1, 2, 3 ou 4, mais pas 5), comme dans l'exemple suivant :



- Mélangez les **45 cartes Courses** et placez-les en pile, face cachée.
- Choisissez au hasard qui commence. C'est parti !

**À 2 ou 3 joueurs, retirez un légume du jeu :** retirez sa carte Légume et toutes les cartes Courses sur lesquelles il apparaît. Exemple : Vous décidez de retirer la tomate du jeu. Retirez donc la **carte Légume Tomate** ainsi que les **17 cartes Courses** sur lesquelles figurent une ou plusieurs tomates.

Quand vous jouez avec une carte Légume en moins, les autres cartes Légume ne doivent pas être placées sur le 4 ni sur le 5 des cartes Prix. Au début, leur prix sera donc forcément compris entre 0 et 3.

## Déroulement de la partie

La partie se déroule en 6 manches.

- Révélez **un certain nombre de cartes Courses** (égal au nombre de joueurs + 1) au centre de la table.

- En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, puis en continuant dans le sens horaire, **prenez chacun 1 carte Courses en main.**
- La carte Courses restante **augmente le prix des légumes qui y sont illustrés** : pour chaque légume illustré, faites monter la carte Légume correspondante d'1 cran sur sa carte Prix (voir ci-dessous).  
Si une carte Légume était au niveau 5, elle redescend au niveau 0 (c'est un **krach légumier**!).  
Une fois qu'elle a été prise en compte, défaussez cette carte Courses restante.



- Révélez de nouvelles cartes Courses (voir étape 1). Le joueur à gauche du 1<sup>er</sup> joueur commence la nouvelle manche.

### Fin de la partie

La partie se termine après 6 manches. Révélez vos cartes en fin de partie. Pour chaque type de légume, **multipliez le nombre de fois où il apparaît sur vos cartes Courses par son prix final indiqué**, puis additionnez tous vos points. Celui ou celle qui a le score le plus élevé gagne !

En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.

## Variantes

1. **Prix en folie**: Jouez avec la face « Prix en folie » des cartes Prix. Sur cette face, le prix passe directement de 3 à 5. Lors de la mise en place, vous pourrez placer une des cartes Légume sur le 5, au besoin. Le marché va évoluer très rapidement, alors accrochez-vous!
2. **Météo barjo**: Mélangez les 2 cartes bonus Soleil et Tornade avec la pile de cartes Courses. Quand vous les révéléz, mettez ces cartes de côté, appliquez leur règle, puis piochez une carte Courses pour les remplacer.



**Soleil**: Révéléz 1 carte Courses supplémentaire. À la fin de la manche, 2 cartes Courses influenceront sur les prix.



**Tornade**: Pas de krach légumier durant cette manche! Les prix ne bougent pas au-delà du niveau 5.

**Conception**: Zong-Ger

**Illustrations**: Poki Chen

**Gestion de projet version française**: Marie-Laure Faurite

**Traduction française**: Armande Bessire

**Relecture française**: Robin Leplumey

**Graphisme VF**: Claire Wach

Good Game Studio - TBD

© 2025 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

[iello.fr](http://iello.fr)

