



Vide ton panier !

LA VARIANTE • 2 À 8 JOUEURS



Le but : vider son panier le premier !

• La mise en place

Mélange les 26 cartes Marché et les 10 Surprises du marché : c'est la pioche Marché. Chaque joueur reçoit 9 cartes Aliment : c'est son panier, il le garde en main. Le reste des aliments forme la pioche. Chacun prend une ardoise, côté « Joue aux variantes ». Le plus jeune prend le témoin.

• Un tour de jeu

- 1 Celui qui a le témoin retourne la carte Marché du dessus.
- 2 Carte Marché : chacun regarde son panier, lui compris. Un aliment correspond ? Pose-le en le nommant à voix haute : « Fraise : c'est rouge ! ». Tu en as plusieurs ? Tu peux en poser jusqu'à 2, pas plus.
- 3 Rien à poser ? Pioche 1 aliment.
- 4 Surprise du marché ! Celui qui l'a tirée la joue tout de suite (voir au dos).
- 5 Puis le témoin passe à gauche. Pioche Marché vide ? On remélange les cartes déjà jouées.
- 6 Il ne te reste qu'un aliment ? Dis « Panier vide ! ». Oublié et repéré par un autre joueur : pioche 2 aliments.

• Litige et fin de partie

Grande famille : on regarde la famille écrite en haut de la carte Aliment. **Couleur** : celle de l'aquarelle compte, dedans comme dehors. Une variété d'une autre couleur ? Nomme-la : si la table est convaincue, ça passe ! **Critère** : en cas de doute, vérifie sur jamejeuner.com/jdm#m ou la table vote.

Le premier panier vide gagne la manche. Les autres cochent sur l'ardoise 1 case par aliment resté dans leur panier, puis on rejoue une manche.

Tu coches ta 9e case ? Perdu, la partie s'arrête ! Celui qui a le moins de cases cochées gagne.

Bon marché !

Les Surprises du marché

10 CARTES • MÉLANGÉES À LA PIOCHE MARCHÉ

SURPRISE DU MARCHÉ

Surprise



Panier percé

Donne 2 aliments de ton panier au joueur de ton choix.

Panier percé

x2

Donne 2 aliments de ton panier au joueur de ton choix.

SURPRISE DU MARCHÉ

Surprise



Sens inverse

Le témoin repart dans l'autre sens.

Sens inverse

x2

Le témoin repart dans l'autre sens.

SURPRISE DU MARCHÉ

Surprise



Ça tourne !

Chacun passe 1 aliment à son voisin de gauche.

Ça tourne !

x2

Chacun passe 1 aliment à son voisin de gauche.

SURPRISE DU MARCHÉ

Surprise



Échange de paniers

Échange ton panier avec le joueur de ton choix.

Échange de paniers

x2

Échange ton panier avec le joueur de ton choix.

SURPRISE DU MARCHÉ

Surprise



Livraison !

Tous les autres joueurs piochent 1 aliment.

Livraison !

x2

Tous les autres joueurs piochent 1 aliment.

Celui qui tire la Surprise la joue tout de suite, puis passe le témoin.