







## OBJECT

Strategically stack Produce Crates in your shopfront to maximize your stock—and shut your competitors out of the market along the way! Earn points as you add fresh produce, but be sure to keep an eye on the market as you go. As the competition heats up, space in the market might become scarce. Once all the crates have been placed, the player with the most points wins!

## CONTENTS



## SET UP

- Each player chooses a color (blue, orange, green, or pink) and takes:
  - 11 Farmer Tiles in that color
  - 1 Score Cube in that color
  - 1 Shopfront Board, with the 5x5 grid faceup
- Place the Market Board in the center of play. Each player places their Score Cube on the "0" space on the Market Board's number track.
- Place the Produce Crates facedown next to the Market Board and mix them up. Then remove crates based on the number of players:
  - For two players: remove 18 crates
  - For three players: remove 9 crates
  - For four players: remove 2 crates
- Each player takes three of the remaining crates. Place each of your crates on its side, with the produce facing you so that other players can't see what you have.
- Take four more crates and place them faceup next to the Market Board.
- Place the eight Point Vouchers next to the Market Board.



## LET'S PLAY!

### HOW TO WIN

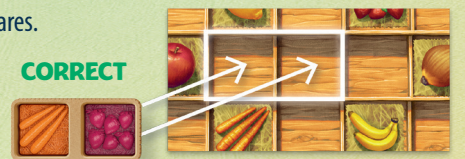
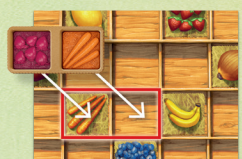
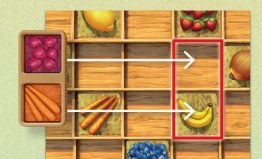
Earn points throughout the game by placing fresh produce. At the end of the game, you'll earn extra points for each type of produce you scored, as well as the diversity of your wares. The player with the most points wins!

### ON YOUR TURN

- Take one faceup or one facedown crate.
- Place that crate on its side next to your other three crates, then choose one of your crates as fresh produce to add to your shopfront. See **ADDING FRESH PRODUCE**.
- Score points for the crate you added to your shopfront. See **SCORING WITH CRATES**.
- Place or move one of your Farmer Tiles on the Market Board if you can. See **THE MARKET BOARD**.
- If you took a faceup crate, flip over a new crate and place it next to the other faceup crates.

### ADDING FRESH PRODUCE

There are **three** ways to add fresh produce to your shopfront:

- Place a crate on any two blank squares.  

- Place a crate on top of a picture square. Half of your crate must match the fresh produce pictured directly beneath it.  
  
  

- Stack a crate on top of a crate that is already there, or stack it so that it overlaps two crates. At least half of your crate must match the fresh produce on the crate directly beneath it.  
  
  


Once you add a crate to your shopfront, it must stay where you placed it.

If you can't add a crate, it means your produce isn't fresh enough! Remove one of your crates from the game. Then lose 1 point by moving your Score Cube one space back on the Market Board's number track.

### WHO GOES FIRST?

The youngest player goes first, and play moves to the left.

### SCORING WITH CRATES

After adding a crate, you immediately score points as follows:

- Choose one of the items of fresh produce in the crate you added.
- Count how many times you can see that item on your shopfront, including in uncovered picture squares, and score that many points. Do not count fresh produce in covered crates.
- If both halves of your crate match the fresh produce beneath it, you have a **perfectly fresh match** and score 5 bonus points!
- Move your Score Cube along the Market Board's number track according to the number of points you earned.

#### Here's an example:

- You add a crate with lemons and pears to your shopfront, and you choose to score with lemons. You can see lemons three times, so you score 3 points. Then you move your Score Cube three spaces along the Market Board's number track.
- On your next turn, you stack a crate with carrots and lemons so that it overlaps two crates, and you choose to score with lemons again. You can see lemons three times, so you score 3 points. Both halves of your crate match the fresh produce directly beneath it, so you also score 5 bonus points for placing a **perfectly fresh match**! Then you move your Score Cube eight spaces along the Market Board's number track.



### POINT VOUCHERS

If your Score Cube passes the "0" space on the Market Board's number track, take a 50 Point Voucher and place it next to your shopfront. If you pass "0" a second time, flip it over to reveal a 100 Point Voucher. You can also use the Point Vouchers to keep track when adding up all your points at the end of the game.





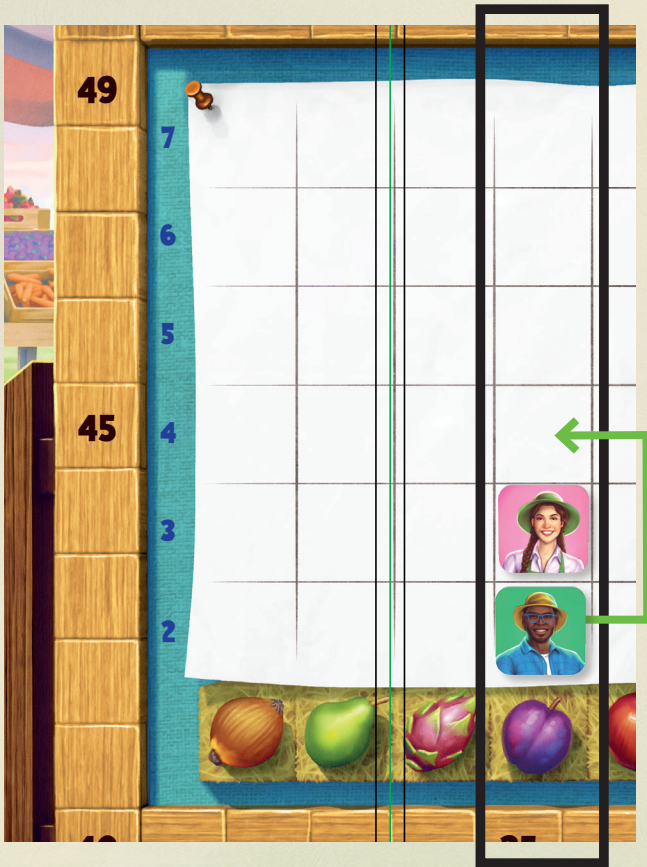
THE MARKET BOARD

Start the game with the Market Board empty; it will fill up as you score. If you score more than 1 point for your produce, you may place or move one of your Farmer Tiles in the appropriate produce column on the Market Board, but only if the space in the corresponding row is unoccupied. If the space is occupied, place your Farmer Tile in the next lowest free space in that column. You may only place one of your Farmer Tiles in each of the columns.

Here's an example:

- 1. Uschi scores 3 points for plums. She places her pink Farmer Tile in row 3 of the Plums column.
- 2. Wolfgang scores 1 point for plums. He can't place his blue Farmer Tile because he needs to score at least 2 points to occupy a space.
- 3. Michael scores 3 points for plums. He can't place his green Farmer Tile in row 3 of the Plums column because it is occupied by Uschi. Instead, he places his Farmer Tile on the next lowest free space in that column: row 2.
- 4. Ina scores 3 points for plums. She can't place her orange Farmer Tile in rows 2 or 3 of the Plums column because both spaces are occupied.
- 5. On his next turn, Michael scores 4 points for plums. He moves his green Farmer Tile from row 2 of the Plums column to row 4.
- 6. On a later turn, Michael scores 2 points for plums. His green Farmer Tile remains in row 4. Farmer Tiles are only moved when you improve your score in a column.

If you score 8 or more points for your produce, place your Farmer Tile in row 7. You'll still move your total point value on the Market Board's number track.



THE END OF THE GAME

The game ends when all the crates have been played.

FINAL SCORING

In addition to scoring points for crates throughout the game, you will earn points at the end of the game for the Farmer Tiles you placed on the Market Board.

Start on the left side of the Market Board and calculate points column by column. Don't remove any Farmer Tiles until scoring is complete. Remember to move your Score Cube along the number track as you earn points!

For each produce column, points are awarded as follows:

- 1. The player with a Farmer Tile in the highest row scores double that number of points.
- 2. The player with a Farmer Tile in the second highest row scores that number of points.
- 3. The player with a Farmer Tile in the third highest row scores 2 points.

Here's an example for the Onions column:

Uschi has a pink Farmer Tile in row 6 and scores 12 points.

Ina has an orange Farmer Tile in row 4 and scores 4 points.

Wolfgang has a blue Farmer Tile in row 3 and scores 2 points.



Once all the produce columns have been scored, each player counts how many Farmer Tiles they have on the Market Board, and points are awarded as follows:

- 1. The player with the most Farmer Tiles scores 16 points.
- 2. The player with the second most scores 8 points.
- 3. The player with the third most scores 4 points.

If there is a tie for number of Farmer Tiles, each tied player is awarded the full number of points, but the next rank is dropped.

For example, if two players tie for the most Farmer Tiles, they each score 16 points, but the player with the second most only scores 4 points. Likewise, if one player has the most Farmer Tiles but two players tie for the second most, the player with the most scores 16 points, the two tied players each score 8 points, and the player with the third most scores nothing.

THEN EVERYONE ADDS UP ALL THEIR POINTS, AND THE PLAYER WITH THE MOST WINS!

OTHER WAYS TO PLAY

1 USE THE SMALLER GRIDS

Want more stacking and strategy? Try the 4x4 grids on the other side of the Shopfront Boards! All players must use those grids, and they can be used for the standard game or the variations below.



2 CRATE HEIGHTS VARIANT

Looking for an extra challenge? In this version of the game, your path to victory lies in stacking higher to earn more points!

SET-UP

Set-up is the same as in the standard game.

Remember to remove crates based on the number of players! See SET-UP from the standard game.

LET'S PLAY

Play is the same as the standard game, except:

- On each turn, you may choose to score points using BASIC SCORING or HEIGHT SCORING (see below).
- There are different rules for the Market Board (no final scoring), and you'll only place Farmer Tiles on it when using height scoring.

BASIC SCORING

Follow the rules of SCORING WITH CRATES in the standard game. Remember, if you choose basic scoring, you do not place a Farmer Tile on the Market Board that turn.

HEIGHT SCORING

In height scoring, you'll multiply by the height of the highest crate of your chosen produce to boost your score! Each player may only use height scoring for each type of produce once per game, so be strategic about when you use it over basic scoring.

After adding a crate, you immediately score points as follows:

- 1. Choose one of the items of fresh produce in the crate you added.
- 2. Count how many times you can see that item on your shopfront, then multiply that number by the height of the highest crate of your chosen produce. You score that many points.  
The maximum height for scoring is 7. If you stack to height 8 or above, you can still only multiply by 7.
- 3. Place one of your Farmer Tiles in the corresponding produce column on the Market Board, in the row number equal to the height of the highest crate of your chosen produce.

If that space is occupied, place your Farmer Tile in the next lowest free space in that column and recalculate your score: multiply the number of visible items by the row number. For example, if you try to place a Farmer Tile in row 3 of a produce column, but row 3 is already occupied, place your Farmer Tile in row 2. Now multiply the number of visible items by 2 instead of 3.

If there are no lower unoccupied spaces, you may not height score.

In Crate Heights, Farmer Tiles never move after they're placed.

- 4. If both halves of your crate match the fresh produce beneath it, you have a perfectly fresh match and score 5 bonus points!
- 5. Move your Score Cube along the Market Board's number track according to the number of points you earned.

Here are some examples:

- Wolfgang stacks a crate with pears and dragon fruits on top of two crates, so his crate has a height of 3. He chooses to use height scoring on pears. He sees pears four times in his shopfront, and his highest pear crate has a height of 3, so he multiplies 4 by 3 to earn 12 points. He places a blue Farmer Tile in row 3 of the Pears column and moves his Score Cube 12 spaces along the number track.
- On his next turn, Wolfgang stacks a crate with dragon fruits and plums on top of one crate, so his crate has a height of 2. He chooses to use height scoring with dragon fruits. He sees dragon fruits three times and his highest dragon fruit (the one he played on his previous turn) has a height of 3, so he multiplies 3 by 3 to earn 9 points.
- On a previous turn, Michael used height scoring for onions at a crate height of 3. Then he placed a green Farmer Tile in row 3 of the Onions column. On Ina's turn, she also used height scoring for onions at a crate height of 3. Because row 3 of the Onions column is occupied, she places her orange Farmer Tile below in row 2 and multiplies her visible produce by 2.



THE END OF THE GAME

The game ends when all the crates have been played. The player with the most points wins! This version of the game does not use FINAL SCORING from the standard game.



3 STACKIN' SOLO VARIANT

Challenge yourself to achieve market mastery—solo!

SET-UP

- 1. Take one Shopfront Board, with the 4x4 grid faceup.
- 2. Place the Market Board next to your shopfront and place your Score Cube on the “0” space on the Market Board’s number track.
- 3. Draw 25 random Produce Crates and place them faceup above your shopfront.
- 4. Place two Point Vouchers next to the Market Board.



LET'S PLAY

- 1. Choose one of the faceup crates to add to your shopfront.
- 2. Score points using either:  
**BASIC SCORING:** The rules are the same as in Crate Heights (see previous page).  
**HEIGHT SCORING:** The rules are the same as in Crate Heights (see previous page), except to use height scoring, you must have already scored the heights below. For example, if you want to score using a crate height of 4, you must have a Farmer Tile in any column in row 2 and 3 of the Market Board.
- 3. Continue until you run out of crates. If you cannot place a crate, lose 3 points per unused crate.

THE END OF THE GAME

The game ends when all the crates have been played.  
*This version of the game does not use FINAL SCORING from the standard game.*

**How did you do?**  
Less than 100 points.....Moldy  
100-109 points.....A little stale...  
110-119 points.....Not quite ripe  
120-129 points.....Greenhorn  
130-139 points.....Marketable  
140-149 points.....Stacking up  
150-159 points.....Feelin' fresh  
Over 160 points.....You've achieved MARKET MASTERY!

CREDITS  
Design by Michael Kiesling & Wolfgang Kramer  
Art by Ronin Design

MARKET FRESH, AVALON HILL and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2026 Hasbro.  
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. Importado por: HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Calle Montes Urales #424, Oficina 01A-137C, Colonia Lomas de Chapultepec II Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. RFC: HME910724IM5. Centro de Servicio para México: TEL. 55-5876-2998 y para el interior de la República TEL. 800-712-62-25. Manufactured by/Produit de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. e: productcompliance@hasbro.com Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre TEL. +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No:51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL. +90 2164229010.



# MARKET FRESH

## RÈGLES DU JEU



PARENTS :  
SCANNEZ POUR  
APPRENDRE  
À JOUER !

8+

1-4

45

Un jeu de Michael Kiesling et Wolfgang Kramer  
Illustrations par Ronin Design



|          |    |
|----------|----|
| ENGLISH  | 1  |
| FRANÇAIS | 7  |
| DEUTSCH  | 13 |
| ESPAÑOL  | 19 |
| ITALIANO | 25 |





## BUT DU JEU

Empilez des caisses de produits stratégiquement sur votre étal pour optimiser votre stock et dominez la concurrence ! Gagnez des points en ajoutant des produits frais, mais n'oubliez pas de toujours garder un œil sur le marché. À mesure que la concurrence s'intensifie, le marché pourrait bien finir par manquer d'espace. Quand toutes les caisses ont été placées, le joueur avec le plus de points gagne !

## CONTENU



1 plateau Marché



4 plateaux Étal



44 tuiles Maraîcher  
(11 bleues, 11 orange, 11 vertes, 11 roses)



8 justificatifs de points



4 cubes de score en plastique  
(1 bleu, 1 orange, 1 vert, 1 rose)



66 caisses de produits en plastique

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur (bleu, orange, vert, ou rose) et prend :
  - 11 tuiles Maraîcher de cette couleur
  - 1 cube de score de cette couleur
  - 1 plateau Étal, avec la grille de 5 cases par 5 cases face visible
- Placez le plateau Marché au centre de la table. Tous les joueurs placent leur cube de score sur la case « 0 » du compteur du plateau Marché.
- Placez les caisses de produits face cachée à côté du plateau Marché pour créer une réserve et mélangez-les. Puis retirez des caisses en fonction du nombre de joueurs :
  - Pour deux joueurs : retirez 18 caisses
  - Pour trois joueurs : retirez 9 caisses
  - Pour quatre joueurs : retirez 2 caisses
- Chaque joueur prend trois des caisses restantes. Placez chacune de vos caisses sur le côté, produits face à vous, de sorte que les autres joueurs ne puissent pas voir ce que vous avez. C'est votre main.
- Piochez quatre caisses dans la réserve et placez-les face visible à côté du plateau Marché.
- Placez les huit justificatifs de points à côté du plateau Marché.



## PLACE AU JEU !

### COMMENT GAGNER

Gagnez des points tout au long de la partie en plaçant des produits frais sur votre étal. À la fin de la partie, vous gagnerez des points supplémentaires pour chaque type de produit qui vous a rapporté des points, ainsi que pour la diversité de vos marchandises. Le joueur qui a le plus de points gagne !

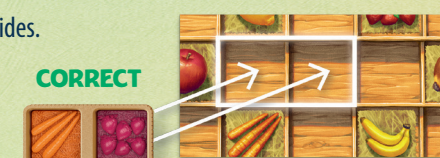
### À VOTRE TOUR

- Prenez une des caisses face visible à côté du marché ou une caisse face cachée de la réserve.
- Placez cette caisse sur le côté à côté de vos trois autres caisses, puis choisissez l'une de vos caisses pour ajouter des produits frais sur votre étal. Voir **AJOUTER DES PRODUITS FRAIS**.
- Marquez des points pour la caisse que vous venez d'ajouter sur votre étal. Voir **MARQUER DES POINTS AVEC LES CAISSES**.
- Placez ou déplacez l'une de vos tuiles Maraîcher sur le plateau Marché si vous le pouvez. Voir **LE PLATEAU MARCHÉ**.
- Si vous avez choisi une caisse face visible, retournez une nouvelle caisse et placez-la à côté des autres caisses face visible.

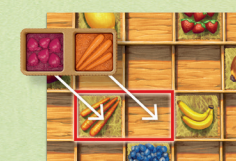
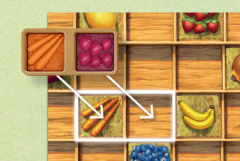
### AJOUTER DES PRODUITS FRAIS

Il y a **trois façons** d'ajouter des produits frais sur votre étal :

- Placer une caisse sur deux cases vides.



- Placer une caisse sur une case illustrée. La moitié de votre caisse doit correspondre au produit frais illustré directement sous elle.



- Empiler une caisse sur une caisse déjà présente ou l'empiler à cheval sur deux caisses. Au moins la moitié de votre caisse doit correspondre aux produits frais représentés directement sous elle (illustration ou caisse).



Une fois que vous avez ajouté une caisse sur votre étal, elle doit rester là où vous l'avez placée.

Si vous ne pouvez pas ajouter une caisse, cela signifie que vos produits ne sont pas suffisamment frais ! Défaussez-vous d'une caisse de votre main et retirez-la de la partie. Puis perdez 1 point en reculant votre cube de score d'une case sur le compteur du plateau Marché.

### QUI COMMENCE ?

Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit sur la gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### MARQUER DES POINTS AVEC LES CAISSES

Après avoir ajouté une caisse à votre étal, vous marquez immédiatement des points comme suit :

- Choisissez l'un des produits frais de la caisse que vous venez d'ajouter.
- Comptez le nombre de fois que vous voyez ce produit sur votre étal, y compris sur les cases illustrées non recouvertes, et marquez autant de points. Ne comptez pas les produits dans des caisses couvertes.
- Si les deux moitiés de votre caisse correspondent aux produits frais du dessous, c'est une **paire parfaite** et vous marquez 5 points supplémentaires !
- Avancez votre cube de score sur le compteur du plateau Marché selon le nombre de points que vous avez gagnés.

Voici un exemple :

- Vous ajoutez une caisse de citrons et de poires sur votre étal et vous choisissez de marquer des points avec les citrons. Vous voyez trois citrons en tout, alors vous marquez 3 points. Vous avancez donc votre cube de score de trois cases sur le compteur du plateau Marché.
- À votre tour suivant, vous empilez une caisse de carottes et de citrons à cheval sur deux caisses, et vous choisissez de marquer à nouveau des points avec les citrons. Vous voyez trois citrons en tout, alors vous marquez 3 points. Les deux moitiés de votre caisse correspondent aux produits frais situés juste au-dessous d'elle, alors vous marquez également 5 points supplémentaires pour avoir placé une **paire parfaite** ! Puis vous avancez votre cube de score de huit cases sur le compteur du plateau Marché.



### JUSTIFICATIFS DE POINTS

Si votre cube de score passe la case « 0 » sur le compteur du plateau Marché, prenez un justificatif de 50 points et placez-le à côté de votre étal. Si vous passez « 0 » une deuxième fois, retournez-le pour révéler un justificatif de 100 points. Vous pouvez également utiliser les justificatifs de points pour vous aider à compter lorsque vous additionnez tous vos points à la fin de la partie.





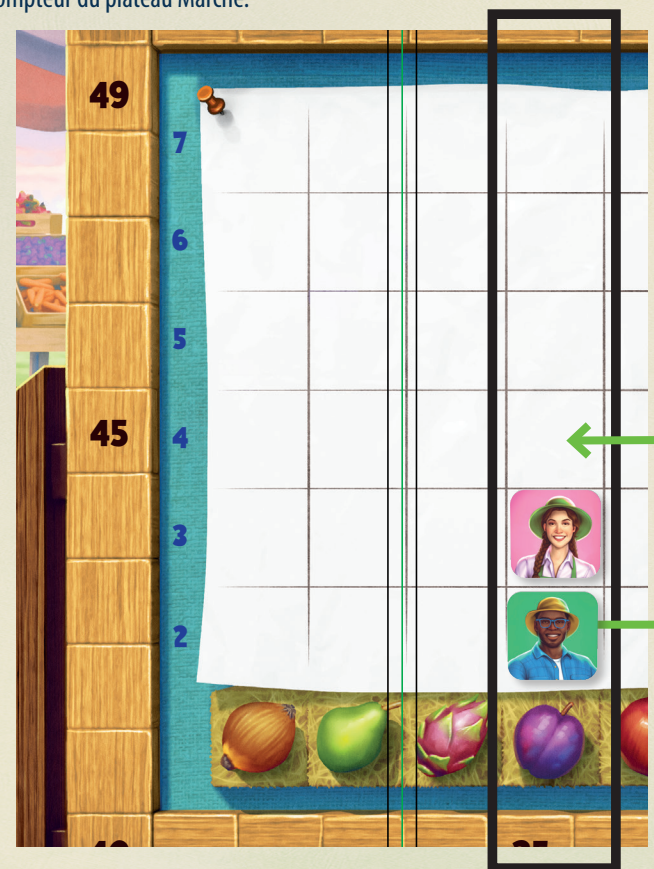
## LE PLATEAU MARCHÉ

Au début de la partie, le plateau Marché est vide ; il se remplit à mesure que vous marquez des points. Si vous marquez plus d'un point pour vos produits, vous pouvez placer ou déplacer une de vos tuiles Maraîcher dans la colonne Produit appropriée sur le plateau Marché, mais seulement si la case de la rangée correspondante est vide. Si la case est occupée, placez votre tuile Maraîcher sur la prochaine case inférieure libre dans cette colonne. Vous ne pouvez placer qu'une seule de vos tuiles Maraîcher dans chaque colonne.

Voici un exemple :

1. Lætitia marque 3 points pour ses prunes. Elle place sa tuile Maraîcher **rose** dans la rangée 3 de la colonne Prunes.
2. William marque 1 point pour ses prunes. Il ne peut pas placer sa tuile Maraîcher **bleue** parce qu'il doit marquer au moins 2 points pour occuper une case.
3. Michael marque 3 points pour ses prunes. Il ne peut pas placer sa tuile Maraîcher **verte** dans la rangée 3 de la colonne Prunes parce qu'elle est occupée par la tuile de Lætitia. Alors, il place sa tuile Maraîcher sur la prochaine case inférieure libre dans cette colonne : la rangée 2.
4. Inès marque 3 points pour ses prunes. Elle ne peut pas placer sa tuile Maraîcher **orange** dans la rangée 2 ou 3 de la colonne Prunes parce que les deux cases sont occupées.
5. À son tour suivant, Michael marque 4 points pour ses prunes. Il déplace alors sa tuile Maraîcher **verte** de la rangée 2 de la colonne Prunes dans la rangée 4.
6. Pendant un autre tour, Michael marque 2 points pour ses prunes. Sa tuile Maraîcher **verte** reste dans la rangée 4. Les tuiles Maraîcher ne sont déplacées que lorsque vous améliorez votre score dans une colonne.

Si vous marquez au moins 8 points pour vos produits, placez votre tuile Maraîcher dans la rangée 7. N'oubliez pas de quand-même avancer votre cube de score de la valeur totale sur le compteur du plateau Marché.



## LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les caisses ont été placées.

### POINTS DE FIN DE PARTIE

En plus de marquer des points pour vos caisses pendant la partie, vous gagnez des points en fin de partie pour les tuiles Maraîcher que vous avez placées sur le plateau Marché.

Commencez par le côté gauche du plateau Marché et calculez les points colonne par colonne. Ne retirez pas les tuiles Maraîcher tant que vous n'avez pas terminé de compter les points.

N'oubliez pas d'avancer votre cube de score sur le compteur à mesure que vous gagnez des points !

Pour chaque colonne Produit, les points sont attribués comme suit :

1. Le joueur avec une tuile Maraîcher dans la rangée la plus élevée marque le double du nombre de points indiqué.
2. Le joueur avec une tuile Maraîcher dans la deuxième rangée la plus élevée marque le nombre de points indiqué.
3. Le joueur avec une tuile Maraîcher dans la troisième rangée la plus élevée marque 2 points.

Voici un exemple dans la colonne Oignons :

Lætitia a placé sa tuile Maraîcher **rose** dans la rangée 6 et marque **12 points**.

Inès a placé sa tuile Maraîcher **orange** dans la rangée 4 et marque **4 points**.

William a placé sa tuile Maraîcher **bleue** dans la rangée 3 et marque **2 points**.



Une fois que toutes les colonnes Produit ont été comptabilisées, chaque joueur compte le nombre de tuiles Maraîcher qu'il a sur le plateau Marché. Les points sont attribués comme suit :

1. Le joueur avec le plus grand nombre de tuiles Maraîcher marque **16 points**.
2. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de tuiles Maraîcher marque **8 points**.
3. Le joueur avec le troisième plus grand nombre de tuiles Maraîcher marque **4 points**.

S'il y a égalité de nombre de tuiles Maraîcher, chaque joueur à égalité reçoit le total des points indiqué, mais la position de classement suivante est annulée.

Par exemple, si deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de tuiles Maraîcher, ils marquent chacun 16 points, mais le joueur en deuxième position du classement ne marque que 4 points. De même, si un joueur a le plus grand nombre de tuiles Maraîcher, mais que deux joueurs sont à égalité pour le deuxième plus grand nombre, le joueur avec le plus grand nombre marque 16 points, les deux joueurs à égalité marquent chacun 8 points et le joueur en troisième position du classement ne marque pas de points.

**PUIS CHAQUE JOUEUR ADDITIONNE SES POINTS ET LE JOUEUR QUI EN A LE PLUS GAGNE !**

## D'AUTRES FAÇONS DE JOUER

### 1 UTILISER LES PETITES GRILLES

Vous voulez plus de stratégie et d'empilements de caisses ? Essayez les grilles de 4 cases par 4 cases au verso des plateaux Étal ! Tous les joueurs doivent utiliser ces grilles. Elles peuvent être utilisées pour le mode de jeu standard ou pour les variantes ci-dessous.



### 2 VARIANTE – MONTAGNE DE CAISSES

Vous cherchez une difficulté supplémentaire ? Dans ce mode de jeu, pour gagner, vous devrez **empiler le plus haut possible pour gagner plus de points** !

#### MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour le mode de jeu standard.

*N'oubliez pas de retirer des caisses en fonction du nombre de joueurs ! Voir MISE EN PLACE du mode de jeu standard.*

#### PLACE AU JEU !

Le déroulement de la partie est le même que pour le mode de jeu standard, sauf que :

- À chaque tour, vous pouvez choisir de marquer des points en utilisant le **SCORE DE BASE** ou le **SCORE DE HAUTEUR** (voir ci-dessous).
- Les règles du plateau Marché sont différentes (pas de points de fin de partie), et vous ne placez des tuiles Maraîcher que lorsque vous utilisez le score de hauteur.

#### SCORE DE BASE

Suivez les règles pour **MARQUER DES POINTS AVEC LES CAISSES** du mode de jeu standard. N'oubliez pas, si vous choisissez le score de base, vous **ne placez pas** de tuile Maraîcher sur le plateau Marché ce tour-là.

#### SCORE DE HAUTEUR

Avec le score de hauteur, vous utilisez la **caisse la plus haute** du produit choisi pour déterminer le multiplicateur et booster votre score. **Chaque joueur ne peut utiliser le score de hauteur qu'une seule fois par partie pour chaque type de produit**, alors utilisez-le stratégiquement à la place du score de base.

Après avoir ajouté une caisse, vous marquez immédiatement des points comme suit :

1. Choisissez l'un des deux types de produits frais de la caisse que vous venez d'ajouter.
2. Comptez combien de fois vous voyez ce produit sur votre étal, puis notez quelle est la **caisse la plus haute** du produit choisi pour déterminer la position de votre Maraîcher dans le point suivant. *La hauteur maximum est 7. Si vous empilez jusqu'à une hauteur de 8 ou plus, vous ne multipliez que par 7.*
3. Placez l'une de vos tuiles Maraîcher dans la colonne de produit appropriée sur le plateau Marché, dans la rangée numérotée correspondant à la hauteur de votre caisse la plus haute du produit choisi. Multipliez maintenant le nombre de caisses par la rangée du Maraîcher pour déterminer votre score.

Si cette case est occupée, placez votre tuile Maraîcher sur la prochaine case inférieure libre dans cette colonne et **recalculez votre score** : multipliez le nombre de produits visibles par le **numéro de rangée**. *Par exemple, si vous essayez de placer une tuile Maraîcher dans la rangée 3 d'une colonne, mais que la case est déjà occupée, placez votre tuile Maraîcher dans la rangée 2. Puis multipliez le nombre de produits visibles par 2 au lieu de 3.*

S'il n'y a pas de cases vides dans les rangées inférieures, vous ne pouvez pas utiliser le score de hauteur.

**Dans la variante Montagne de Caisse, les tuiles Maraîcher ne peuvent pas être déplacées une fois qu'elles ont été placées.**

4. Si les deux moitiés de votre caisse correspondent aux produits frais situés directement sous elle, vous obtenez une **paire parfaite** et vous marquez 5 points supplémentaires !
5. Avancez votre cube de score sur le compteur du plateau Marché selon le nombre de points que vous avez gagnés.

Voici quelques exemples :

- William empile une caisse de poires et de fruits du dragon sur deux autres caisses. Sa caisse a donc une hauteur de 3. Il choisit d'utiliser le score de hauteur pour les poires. Il voit quatre poires en tout sur son étal, et sa caisse de poires la plus haute atteint une hauteur de 3, alors il multiplie 4 par 3 pour gagner 12 points. Il place ensuite une tuile Maraîcher **bleue** dans la rangée 3 de la colonne Poires et avance son cube de score de 12 cases sur le compteur.
- À son tour suivant, William empile une caisse de fruits du dragon et de prunes sur une autre caisse. Sa caisse a donc une hauteur de 2. Il choisit d'utiliser le score de hauteur pour les fruits du dragon. Il voit trois fruits du dragon en tout et sa caisse de fruits du dragon la plus haute (celle qu'il a jouée au tour précédent) a une hauteur de 3, alors il multiplie 3 par 3 pour gagner 9 points.
- Pendant un tour précédent, Michael a utilisé le score de hauteur pour les oignons avec une caisse d'une hauteur de 3. Puis il a placé une tuile Maraîcher **verte** dans la rangée 3 de la colonne Oignons. Pendant son tour, Inès utilise également le score de hauteur pour les oignons avec une caisse d'une hauteur de 3. Étant donné que la rangée 3 de la colonne Oignons est déjà occupée, elle place sa tuile Maraîcher **orange** juste en-dessous dans la rangée 2 et elle multiplie ses produits visibles par 2.



#### LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les caisses ont été placées. Le joueur qui a le plus de points gagne !

Ce mode de jeu n'utilise pas les **POINTS DE FIN DE PARTIE** du mode de jeu standard.





### 3 VARIANTE – EMPILEMENT SOLO

Mettez-vous au défi de dominer le marché... tout seul !

#### MISE EN PLACE

1. Prenez un plateau Étal, côté grille de 4 cases par 4 cases face visible.
2. Placez le plateau Marché à côté de votre plateau Étal et votre cube de score sur la case « 0 » du compteur du plateau Marché.
3. Piochez au hasard 25 caisses de produits et placez-les face visible au-dessus de votre plateau Étal.
4. Placez deux justificatifs de points à côté du plateau Marché.



#### PLACE AU JEU !

1. Choisissez l'une des caisses face visible à ajouter sur votre étal.
2. Marquez des points en choisissant entre :  
**LE SCORE DE BASE** : les règles sont les mêmes que MARQUER DES POINTS AVEC LES CAISSES du mode de jeu standard (voir la page Place au jeu !), sauf que vous ne placez pas de tuile Maraîcher sur le plateau Marché ce tour-là.  
**LE SCORE DE HAUTEUR** : les règles sont les mêmes qu'en mode Montagne de caisses (voir page précédente), sauf que pour utiliser le score de hauteur, vous devez avoir déjà marqué des points aux hauteurs inférieures. Par exemple, si vous voulez marquer avec une caisse d'une hauteur de 4, vous devez avoir une tuile Maraîcher dans une colonne dans la rangée 2 et 3 du plateau Marché.
3. Continuez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de caisses. Si vous ne pouvez plus placer de caisse, perdez 3 points par caisse non-utilisée.

#### LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les caisses ont été placées.

Ce mode de jeu n'utilise pas les POINTS DE FIN DE PARTIE du mode de jeu standard.

#### Quel est votre score ?

Moins de 100 points.....Pourri  
100-109 points.....Abîmé...  
110-119 points.....Pas tout à fait mûr  
120-129 points.....Débutant  
130-139 points.....Vendable  
140-149 points.....Ça s'empile  
150-159 points.....Fraîcheur garantie  
Plus de 160 points.....Vous avez le meilleur ÉTAL DU MARCHÉ !

**CRÉDITS**  
Conçu par Micheal Kiesling et Wolfgang Kramer  
Illustrations par Ronin Design

MARKET FRESH, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2026 Hasbro  
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. Importado por: HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Calle Montes Urales #424, Oficina 01A-137C, Colonia Lomas de Chapultepec II Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. RFC: HME910724IM5. Centro de Servicio para México: TEL. 55-5876-2998 y para el interior de la República TEL. 800-712-62-25.  
Manufactured by/Produit de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. e-productcompliance@hasbro.com Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Isviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No: 5/12 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



# MARKET FRESH

## SPIELANLEITUNG



ELTERN: FÜR  
INFOS ZUM  
SPIELABLAUF  
HIER SCANNEN!



Ein Spiel von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer  
Illustrationen von Ronin Design



|          |    |
|----------|----|
| ENGLISH  | 1  |
| FRANÇAIS | 7  |
| DEUTSCH  | 13 |
| ESPAÑOL  | 19 |
| ITALIANO | 25 |





## ZIEL DES SPIELS

Stapelt die Obst- und Gemüseboxen strategisch in eurem Marktstand, um euer Angebot zu vergrößern und dabei eure Konkurrenten vom Markt zu verdrängen! Sammelt Punkte, indem ihr frisches Obst und Gemüse hinzufügt, aber behaltet dabei auch den Markt im Auge. Je hitziger die Konkurrenz, desto knapper wird der Platz auf dem Markt. Sind alle Boxen platziert, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

### INHALT



1 Marktspielbrett



4 Marktstandtafeln



44 Marktplättchen  
(11 blaue, 11 orangefarbene,  
11 grüne, 11 pinke)



8 Punktecoupans



4 Punktemarker (Kunststoff)  
(1 blauer, 1 orangefarbener,  
1 grüner, 1 pinker)



66 Obst- und Gemüseboxen  
(Kunststoff)

## VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe (blau, orange, grün oder pink) und nimmt sich:
  - 11 Marktplättchen in der gewählten Farbe
  - 1 Punktemarker in der gewählten Farbe
  - 1 Marktstandtafel, wobei das 5x5-Raster aufgedeckt ist
- Legt das Marktspielbrett in die Mitte des Spielbereichs. Jeder Spieler setzt seinen Punktemarker auf das Feld „0“ auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts
- Legt die Obst- und Gemüseboxen verdeckt neben das Marktspielbrett und mischt sie. Entfernt dann Boxen gemäß der Anzahl der Spieler:
  - Bei zwei Spielern: Entfernt 18 Boxen.
  - Bei drei Spielern: Entfernt 9 Boxen.
  - Bei vier Spielern: Entfernt 2 Boxen.
- Jeder Spieler nimmt sich drei der verbleibenden Boxen. Legt eure Boxen so auf die Seite, dass nur ihr selbst den Inhalt der Kiste sehen könnt, die anderen Spieler aber nicht.
- Nehmt vier weitere Boxen und legt sie aufgedeckt neben das Marktspielbrett.
- Legt die acht Punktecoupans neben das Marktspielbrett.



## LOS GEHT'S!

### GEWINNEN

Sammelt im Laufe des Spiels Punkte, indem ihr Boxen mit frischem Obst und Gemüse aufstellt. Am Ende des Spiels erhaltet ihr Extrapunkte für jede Obst- und Gemüsesorte, die ihr erspielt habt, sowie für die Vielfalt eurer Waren. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

### ABLAUF EINES SPIELZUGS

- Nehmt eine aufgedeckte oder verdeckte Kiste.
- Legt diese Kiste auf die Seite neben eure anderen drei Boxen. Wählt dann eine eurer Boxen aus, um euren Marktstand mit frischem Obst und Gemüse zu bestücken. Siehe HINZUFÜGEN VON FRISCHEM OBST UND GEMÜSE.
- Erhaltet Punkte für die Kiste, die ihr zu eurem Marktstand hinzugefügt habt. Siehe PUNKTESAMMELN MIT KISTEN.
- Legt eines eurer Marktplättchen auf das Marktspielbrett oder verschiebt es, wenn ihr könnt. Siehe DAS MARKTSPIELBRETT.
- Habt ihr eine aufgedeckte Kiste genommen, dreht eine neue Kiste um und legt sie neben die anderen aufgedeckten Boxen.

### HINZUFÜGEN VON FRISCHEM OBST UND GEMÜSE

Es gibt drei Möglichkeiten, den eigenen Marktstand mit frischem Obst und Gemüse zu bestücken:

- Platziert eine Kiste auf zwei beliebigen leeren Feldern.



- Platziert eine Kiste auf einem Bildfeld. Eine Hälfte eurer Kiste muss mit dem Obst oder Gemüse übereinstimmen, das direkt darunter abgebildet ist.



- Stapelt eine Kiste auf eine bereits vorhandene Kiste oder stapelt sie so, dass sie zwei Boxen überlappt. Mindestens die Hälfte eurer Kiste muss mit dem Obst und Gemüse in der Kiste direkt darunter übereinstimmen.



Habt ihr eine Kiste zu eurem Marktstand hinzugefügt, bleibt sie dort, wo sie platziert wurde.

Könnt ihr keine Kiste hinzufügen, ist euer Obst und Gemüse nicht frisch genug! Entfernt eine eurer Boxen vollständig aus dem Spiel. Ihr verliert 1 Punkt und müsst mit eurem Punktemarker auf der Zahlenleiste um ein Feld zurückziehen.

### WER FÄNGT AN?

Der jüngste Spieler beginnt, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

### PUNKTESAMMELN MIT KISTEN

Nachdem ihr eine Kiste hinzugefügt habt, erhaltet ihr sofort Punkte wie folgt:

- Wählt eine Obst- oder Gemüsesorte der hinzugefügten Kiste aus.
- Zählt, wie oft die Sorte in eurem Marktstand zu sehen ist (einschließlich unbedeckter Bildfelder). So viele Punkte erhaltet ihr. Frisches Obst und Gemüse in abgedeckten Boxen zählt nicht mit.
- Stimmen beide Hälften eurer Kiste mit dem frischen Obst und Gemüse unter der Kiste überein, habt ihr eine **perfekte Frischekombination** und bekommt 5 Bonuspunkte!
- Zieht mit eurem Punktemarker um die Anzahl der erhaltenen Punkte auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts vor.

#### Beispiel:

- Ihr fügt eine Kiste mit Zitronen und Birnen zu eurem Marktstand hinzu und entscheidet euch, mit Zitronen Punkte zu sammeln. Es sind dreimal Zitronen zu sehen, somit erhaltet ihr 3 Punkte. Zieht daher mit eurem Punktemarker um drei Felder auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts vor.
- Bei eurem nächsten Zug stapelt ihr eine Kiste mit Karotten und Zitronen so, dass sie zwei Boxen überlappt, und ihr entscheidet euch, wieder mit Zitronen zu punkten. Es sind dreimal Zitronen zu sehen, somit erhaltet ihr 3 Punkte. Beide Hälften eurer Kiste stimmen mit dem frischen Obst und Gemüse direkt darunter überein, d. h. ihr habt eine **perfekte Frischekombination** erzielt und erhaltet zusätzlich 5 Bonuspunkte! Zieht daher mit eurem Punktemarker um acht Felder auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts vor.



### PUNKTECOUPONS

Zieht ihr mit eurem Punktemarker über das Feld „0“ auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts, nehmt einen 50-Punktecoupon und legt ihn neben euren Marktstand. Zieht ihr ein zweites Mal über das Feld „0“, dreht den Coupon um und deckt den 100-Punktecoupon auf. Ihr könnt die Punktecoupans auch beim Zusammenzählen all eurer Punkte am Ende des Spiels verwenden, um den Überblick zu behalten.



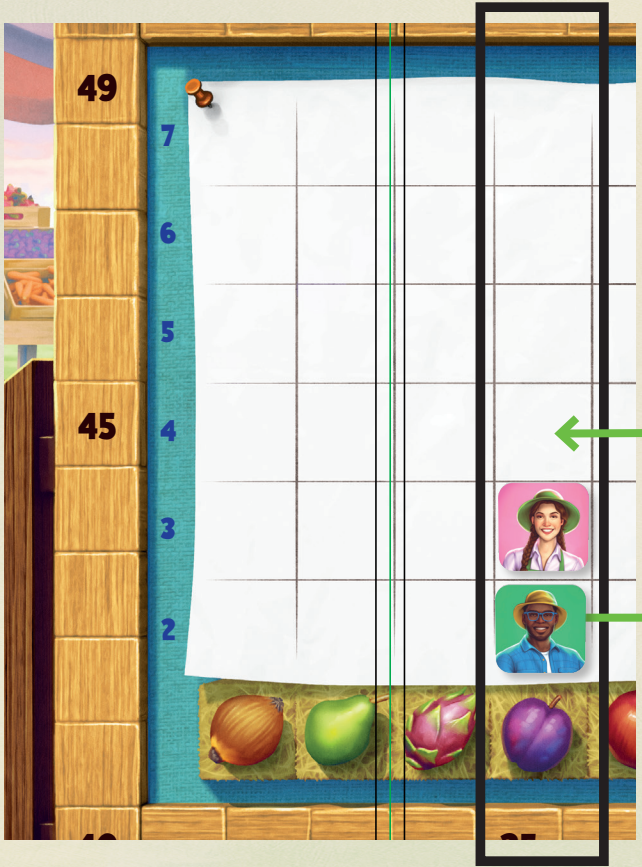


DAS MARKTSPIELBRETT

Ihr beginnt das Spiel mit einem leeren Marktspielbrett. Es füllt sich nach und nach, wenn ihr Punkte erzielt. Wenn ihr für euer Obst und Gemüse mehr als 1 Punkt erhaltet, dürft ihr eines eurer Marktplättchen in die entsprechende Obst- und Gemüsespalte auf dem Marktspielbrett legen oder verschieben, aber nur, wenn das Feld in der entsprechenden Reihe unbesetzt ist. Ist das Feld besetzt, legt ihr euer Marktplättchen auf das nächstniedrigere freie Feld in dieser Spalte. In jeder Spalte dürft ihr nur eines eurer Marktplättchen ablegen.

- Beispiel:
- Aylin erhält 3 Punkte für Pflaumen. Sie legt ihr **pinkes** Marktplättchen in Reihe 3 der Pflaumenspalte.
  - Toni erhält 1 Punkt für Pflaumen. Er kann sein **blaues** Marktplättchen nicht ablegen, da er mindestens 2 Punkte braucht, um ein Feld zu belegen.
  - Mika erhält 3 Punkte für Pflaumen. Er kann sein **grünes** Marktplättchen nicht in Reihe 3 der Pflaumenspalte ablegen, weil diese bereits von Aylin besetzt ist. Daher platziert er sein Marktplättchen auf dem nächstniedrigeren freien Feld in dieser Spalte: Reihe 2.
  - Ina erhält 3 Punkte für Pflaumen. Sie kann ihr **orangefarbenes** Marktplättchen weder in Reihe 2 noch in Reihe 3 der Pflaumenspalte ablegen, weil beide Felder besetzt sind.
  - In seinem nächsten Zug erhält Mika 4 Punkte für Pflaumen. Er verschiebt sein **grünes** Marktplättchen von Reihe 2 der Pflaumenspalte auf Reihe 4.
  - In einem späteren Zug erhält Mika 2 Punkte für Pflaumen. Sein **grünes** Marktplättchen bleibt in Reihe 4 liegen. Marktplättchen werden nur verschoben, wenn ihr eure Punktzahl in einer Spalte verbessern könnt.

Erhaltet ihr 8 oder mehr Punkte für euer Obst und Gemüse, legt euer Marktplättchen in Reihe 7. Ihr zieht trotzdem mit eurer Gesamtpunktzahl auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts weiter.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Kisten ausgespielt wurden.

PUNKTVERGABE AM SPIELENDEN

Zusätzlich zu den Punkten für die Kisten während des Spiels erhaltet ihr am Ende des Spiels auch Punkte für eure Marktplättchen auf dem Marktspielbrett.

Fangt auf der linken Seite des Marktspielbretts an und berechnet die Punkte Spalte für Spalte. Entfernt die Marktplättchen erst, wenn die Punkteberechnung abgeschlossen ist. Denkt daran, euren Punktemarker entlang der Zahlenleiste zu bewegen, wenn ihr Punkte sammelt!

Für jede Obst- und Gemüsespalte werden die Punkte wie folgt vergeben:

- Der Spieler, der ein Marktplättchen in der höchsten Reihe hat, erhält die doppelte Anzahl an Punkten, die der Reihe entsprechen.
- Der Spieler, der ein Marktplättchen in der zweithöchsten Reihe hat, erhält die Anzahl an Punkten, die der Reihe entsprechen.
- Der Spieler, der ein Marktplättchen in der dritthöchsten Reihe hat, erhält 2 Punkte.

Hier ist ein Beispiel für die Zwiebelspalte:

Aylin hat ein **pinkes** Marktplättchen in Reihe 6 und erhält **12 Punkte**.

Ina hat ein **orangefarbenes** Marktplättchen in Reihe 4 und erhält **4 Punkte**.

Toni hat ein **blaues** Marktplättchen in Reihe 3 und erhält **2 Punkte**.



Sobald alle Obst- und Gemüsespalten ausgewertet wurden, zählt jeder Spieler, wie viele Marktplättchen er auf dem Marktspielbrett hat. Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Der Spieler mit den meisten Marktplättchen erhält **16 Punkte**.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Plättchen erhält **8 Punkte**.
- Der Spieler mit den drittmeisten Plättchen erhält **4 Punkte**.

Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl an Marktplättchen, erhalten sie die gleiche Punktzahl, aber der nächstniedrigere Rang wird gestrichen.

Wenn beispielsweise zwei Spieler die meisten und gleich viele Marktplättchen haben, erhalten sie jeweils 16 Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Plättchen erhält allerdings nur 4 Punkte. Ähnliches gilt, wenn ein Spieler die meisten Marktplättchen hat, aber zwei Spieler die zweitmeisten Plättchen haben. Dann erhält der Spieler mit den meisten Plättchen 16 Punkte, die beiden Spieler mit der gleichen Menge erhalten jeweils 8 Punkte und der Spieler mit den drittmeisten Plättchen erhält keine Punkte.

ANSCHLIESSEND ZÄHLT JEDER SEINE PUNKTE ZUSAMMEN UND DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT!

SPIELVARIANTEN

1 VERWENDEN DES KLEINEREN RASTERS

Wollt ihr höher stapeln und habt Lust auf mehr Strategie? Probiert das 4x4-Raster auf der anderen Seite der Marktstandtafeln aus! Alle Spieler müssen dieses Raster verwenden. Sie können für das Standardspiel oder die folgenden Varianten verwendet werden.



2 VARIANTE „HOCHSTAPELN“

Sucht ihr eine zusätzliche Herausforderung? Bei dieser Spielvariante geht es darum, **höher zu stapeln, um mehr Punkte zu sammeln!**

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung ist dieselbe wie im Standardspiel.

Denkt daran, Kisten je nach Anzahl der Spieler zu entfernen! Siehe Abschnitt VORBEREITUNG des Standardspiels.

LOS GEHT'S!

Der Spielablauf ist derselbe wie im Standardspiel mit folgenden Ausnahmen:

- Bei jedem Zug könnt ihr wählen, ob ihr Punkte nach der **STANDARDPUNKTVERGABE** oder der **HÖHENPUNKTVERGABE** (siehe unten) erhalten wollt.
- Für das Marktspielbrett gelten andere Regeln (keine Punktvergabe am Spielende), und ihr legt nur Marktplättchen darauf ab, wenn ihr die Höhenpunktvergabe nutzt.

STANDARDPUNKTVERGABE

Befolgt die Regeln im Abschnitt **PUNKTESAMMELN MIT KISTEN** des Standardspiels. Merkt euch: Entscheidet ihr euch für die Standardpunktvergabe, legt ihr bei diesem Zug **kein** Marktplättchen auf das Marktspielbrett.

HÖHENPUNKTVERGABE

Bei der Vergabe von Höhenpunkten multipliziert ihr die Höhe der **höchsten Kiste** mit eurem gewählten Obst oder Gemüse, um noch mehr Punkte zu erhalten! **Ihr dürft die Höhenpunktvergabe für jede Obst- und Gemüsesorte im Spiel jedoch nur einmal nutzen**, also überlegt euch gut, wann ihr sie statt der Standardpunktvergabe einsetzt.

Nachdem ihr eine Kiste hinzugefügt habt, erhaltet ihr sofort Punkte wie folgt:

- Wählt eine Obst- oder Gemüsesorte der hinzugefügten Kiste aus.
- Überprüft die entsprechende Obst- und Gemüsespalte auf dem Marktspielbrett. Ist die Zahl der **höchsten Kiste** mit dem gewählten Obst oder Gemüse dort noch frei, multipliziert sie mit der Zahl der sichtbaren Kisten mit dem Obst oder Gemüse. Ist sie bereits durch ein Marktplättchen besetzt, verwendet ihr stattdessen die nächstniedrigere freie Reihenummer. Das Ergebnis der Multiplikation gewinnt ihr als Punkte! Die maximale Höhe für die Punktvergabe ist 7. Bei einer Stapelhöhe von 8 oder mehr dürft ihr eure Punkte trotzdem nur mit 7 multiplizieren.
- Legt eines eurer Marktplättchen in die gewählte Obst- und Gemüsezeile auf dem Marktspielbrett.

Beispiel: Versucht ihr, ein Marktplättchen in Reihe 3 einer Obst- und Gemüsespalte zu legen, aber Reihe 3 ist bereits besetzt, legt ihr es stattdessen in Reihe 2. Nun multipliziert ihr die Anzahl der zu sehenden Waren mit 2 statt mit 3.

Gibt es keine niedrigeren unbesetzten Felder, dürft ihr die Höhenpunktvergabe nicht nutzen.

Bei der Variante „Hochstapeln“ werden die Marktplättchen nach dem Ablegen nicht mehr verschoben.

- Stimmen beide Hälften eurer Kiste mit dem frischen Obst und Gemüse unter der Kiste überein, habt ihr eine **perfekte Frischekombination** und bekommt 5 Bonuspunkte!
- Zieht mit eurem Punktemarker um die Anzahl der erhaltenen Punkte auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts vor.

Hier sind einige Beispiele:

- Toni stapelt eine Kiste mit Birnen und Drachenfrüchten auf zwei Kisten, sodass seine Kiste eine Höhe von 3 hat. Er entscheidet sich dafür, für Birnen Höhenpunkte zu erhalten. In seinem Marktstand sind viermal Birnen zu sehen und seine höchste Birnenkiste hat eine Höhe von 3, also multipliziert er 4 mit 3 und erhält 12 Punkte. Er legt ein **blaues** Marktplättchen in Reihe 3 der Birnenspalte und zieht mit seinem Punktemarker 12 Felder auf der Zahlenleiste vor.
- Bei seinem nächsten Zug stapelt Toni eine Kiste mit Drachenfrüchten und Pflaumen auf eine Kiste, sodass die Kiste eine Höhe von 2 hat. Er entscheidet sich dafür, für Drachenfrüchte Höhenpunkte zu erhalten. Es sind dreimal Drachenfrüchte zu sehen und seine höchste Drachenfrucht (die, die er in seinem vorherigen Zug gespielt hat) hat eine Höhe von 3, also multipliziert er 3 mit 3 und erhält 9 Punkte.
- In einem früheren Zug hat Mika die Höhenpunktvergabe für Zwiebeln mit einer Kistenhöhe von 3 genutzt. Dann hat er ein **grünes** Marktplättchen in Reihe 3 der Zwiebelspalte gelegt. Ina ist am Zug und hat ebenfalls Zwiebeln mit einer Kistenhöhe von 3. Da Reihe 3 der Zwiebelspalte besetzt ist, legt sie ihr **orangefarbenes** Marktplättchen darunter in Reihe 2 und multipliziert ihr zu sehendes Obst und Gemüse mit 2.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Kisten ausgespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei dieser Spielvariante erfolgt **keine PUNKTVERGABE AM SPIELENDEN** wie im Standardspiel.





### 3 VARIANTE „STAPEL SOLO“

Stelle dich allein der Herausforderung, um selbst die Marktkrone zu erhalten!

#### VORBEREITUNG

1. Nimm dir eine Marktstandtafel, wobei das 4x4-Raster aufgedeckt ist.
2. Lege das Marktspielbrett neben deinen Marktstand und platziere deinen Punktemarker auf dem Feld „0“ auf der Zahlenleiste des Marktspielbretts.
3. Ziehe 25 beliebige Obst- und Gemüseboxen und platziere sie aufgedeckt oberhalb deines Marktstands.
4. Lege zwei Punktecoupons neben das Marktspielbrett.



#### LOS GEHT'S!

1. Wähle eine der aufgedeckten Kisten aus und füge sie deinem Marktstand hinzu.
2. Die Punkte werden wahlweise erzielt mit:  
**STANDARDPUNKTVERGABE:** Die Regeln sind dieselben wie bei der Variante „Hochstapeln“ (siehe vorherige Seite).  
**HÖHENPUNKTVERGABE:** Die Regeln sind dieselben wie bei der Variante „Hochstapeln“ (siehe vorherige Seite). Aber um diese Option nutzen zu können, musst du bereits Punkte für die darunter liegenden Höhen erhalten haben. Beispiel: Wenn du mit einer Kistenhöhe von 4 punkten willst, musst du ein Marktplättchen in einer beliebigen Spalte in Reihe 2 und 3 des Marktspielbretts haben.
3. Fahre fort, bis du keine Kisten mehr hast. Kannst du keine Kiste platzieren, verlierst du 3 Punkte pro ungenutzter Kiste.

#### DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Kisten ausgespielt wurden.

Bei dieser Spielvariante erfolgt keine PUNKTVERGABE AM SPIELENDEN wie im Standardspiel.

#### Wie hast du abgeschnitten?

Weniger als 100 Punkte.....Schimmelig  
100-109 Punkte.....Matschig  
110-119 Punkte.....Unreif  
120-129 Punkte.....Grünschnabel  
130-139 Punkte.....Marktreif  
140-149 Punkte.....Hochstapelnd  
150-159 Punkte.....Erfrischend  
Über 160 Punkte.....Du hast dir die Marktkrone verdient!

#### IMPRESSUM

Entworfen von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer  
Illustrationen von Ronin Design

MARKET FRESH, AVALON HILL und HASBRO sowie alle damit verbundenen Marken und Logos sind Marken von Hasbro, Inc. © 2026 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. Importado por: HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Calle Montes Urales #424, Oficina 01A-137C, Colonia Lomas de Chapultepec II Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. RFC: HME910724IM5. Centro de Servicio para México: TEL. 55-5876-2998 y para el interior de la República TEL. 800-712-62-25. Manufactured by/Produit de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. eu.productcompliance@hasbro.com Represented by/Representat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont İsviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No: 5/12 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



# MARKET FRESH

|          |    |
|----------|----|
| ENGLISH  | 1  |
| FRANÇAIS | 7  |
| DEUTSCH  | 13 |
| ESPAÑOL  | 19 |
| ITALIANO | 25 |

## ISTRUCCIONES

**PADRES:**  
¡ESCANEAR  
PARA SABER  
CÓMO JUGAR!

Un juego creado por Michael Kiesling y Wolfgang Kramer  
Arte de Ronin Design

**8+** | **G2806** | **1-4** | **45**

**AVALON HILL**





## OBJETIVO DEL JUEGO



¡Apila tus cajas de productos en tu puesto de venta de manera estratégica para maximizar tu inventario y arruinar el negocio de la competencia! Gana puntos añadiendo productos frescos, pero no pierdas de vista el mercado en ningún momento. Cuanto más crezca la competencia, menos espacio habrá en el mercado. ¡Una vez colocadas todas las cajas, el jugador con más puntos será el ganador!

### INCLUYE



1 tablero del Mercado



4 tableros de Puesto de venta



44 fichas de Granjero  
(11 azules, 11 naranja,  
11 verdes, 11 rosadas)



8 cupones  
de puntos



4 cubos de puntuación de plástico  
(1 azul, 1 naranja, 1 verde,  
1 rosado)



66 cajas de productos  
de plástico

## PREPARACIÓN

1 Cada jugador elige un color (azul, naranja, verde, o rosado) y toma:

- 11 fichas de Granjero de ese color
- 1 cubo de puntuación de ese color
- 1 tablero de Puesto de venta con la cuadrícula de 5x5 boca arriba

2 Coloca el tablero del Mercado en el centro de la zona de juego. Cada jugador coloca su cubo de puntuación en la casilla con el número "0" en la pista del tablero del Mercado.

3 Coloca las cajas de productos boca abajo junto al tablero del Mercado y mézclalas. A continuación, retira un número de cajas según la cantidad de jugadores:

- Para dos jugadores: retira 18 cajas
- Para tres jugadores: retira 9 cajas
- Para cuatro jugadores: retira 2 cajas

4 Cada jugador toma tres de las cajas restantes. Coloca cada caja de lado con el producto orientado hacia ti para que nadie pueda ver lo que tienes.

5 Toma otras cuatro cajas y colócalas boca arriba junto al tablero del Mercado.

6 Coloca los ocho cupones de puntos junto al tablero del Mercado.



## ¡A JUGAR!

### ¿CÓMO GANAR?

Gana puntos colocando productos frescos. Al final de la partida, ganarás puntos extra por cada tipo de producto por el que hayas obtenido puntos, así como por la diversidad de tus mercancías. ¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador!

### EN TU TURNO

1. Toma una de las cajas que estén boca arriba o boca abajo.
2. Colócala de lado junto a tus otras tres cajas. Después, elige una de tus cajas para que represente un producto fresco y añádela a tu puesto de venta. Consulta la sección **AÑADIR PRODUCTOS FRESCOS**.
3. Gana puntos por la caja que añadiste a tu puesto de venta. Consulta la sección **PUNTUACIÓN CON LAS CAJAS**.
4. Si puedes, coloca o mueve una de tus fichas de Granjero en el tablero del Mercado. Consulta la sección **EL TABLERO DEL MERCADO**.
5. Si tomaste una caja que estaba boca arriba, gira una nueva caja y colócala junto al resto de las cajas que están boca arriba.

### AÑADIR PRODUCTOS FRESCOS

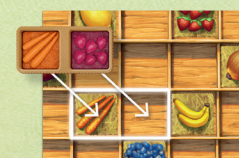
Hay tres maneras de añadir productos frescos a tu puesto de venta:

1. Coloca una caja en dos casillas vacías cualesquiera.

**CORRECTO**



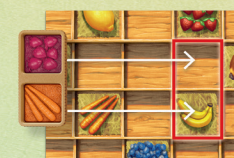
2. Coloca una caja sobre una casilla con imagen. La mitad de tu caja debe coincidir con el producto fresco de la imagen que se encuentra directamente debajo de esta.



**CORRECTO**



**INCORRECTO**



**INCORRECTO**

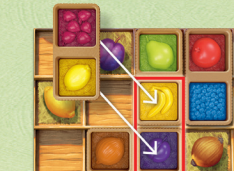
3. Apila una caja encima de otra que ya esté ahí o apícala de manera que quede encima de dos cajas. Al menos la mitad de tu caja debe coincidir con el producto fresco de la caja que se encuentra directamente debajo de esta.



**CORRECTO**



**CORRECTO**



**INCORRECTO**

Una vez que añadas una caja a tu puesto de venta, esta debe permanecer donde la colocaste.

¡Si no puedes añadir una caja, significa que tus productos no son lo suficientemente frescos! Retira una de tus cajas del juego. A continuación, pierdes 1 punto retrocediendo tu cubo de puntuación una casilla en la pista del tablero del Mercado.

### ¿QUIÉN EMPIEZA?

Empieza el jugador más joven y la partida continúa hacia la izquierda.

### PUNTUACIÓN CON LAS CAJAS

Después de añadir una caja, automáticamente ganas puntos de la siguiente manera:

1. Elige uno de los productos frescos de esa caja que añadiste.
2. Suma las veces que ves ese producto en tu puesto de venta (incluidas las casillas con imágenes sin cubrir) y gana esa cantidad de puntos. No cuentes los productos frescos en las cajas cubiertas.
3. ¡Si las dos mitades de tu caja coinciden con los productos frescos que se encuentran debajo de esta, tienes una **coincidencia perfecta** y ganas 5 puntos adicionales!
4. Avanza tu cubo de puntuación por la pista del tablero del Mercado el número de casillas equivalente a la cantidad de puntos que ganaste.

#### Aquí tienes un ejemplo:

1. Añades una caja con limones y peras a tu puesto de venta y eliges ganar puntos con limones. Puedes ver los limones tres veces, así que ganas 3 puntos. A continuación, avanzas tu cubo de puntuación tres casillas por la pista del tablero del Mercado.



2. En tu próximo turno, apilas una caja con zanahorias y limones de manera que quede encima de dos cajas y eliges ganar puntos con limones nuevamente. Puedes ver los limones tres veces, así que ganas 3 puntos. ¡Las dos mitades de tu caja coinciden con los productos frescos que se encuentran directamente debajo de esta, así que tienes otra **coincidencia perfecta** y ganas 5 puntos adicionales! A continuación, avanzas tu cubo de puntuación ocho casillas por la pista del tablero del Mercado.



### CUPONES DE PUNTOS

Si tu cubo de puntuación pasa por la casilla "0" en la pista del tablero del Mercado, toma un cupón de 50 puntos y colócalo junto a tu puesto de venta. Si pasas por "0" una segunda vez, dale la vuelta para revelar un cupón de 100 puntos. También puedes usar tus cupones de puntos para llevar la cuenta cuando se sumen todos tus puntos al final de la partida.





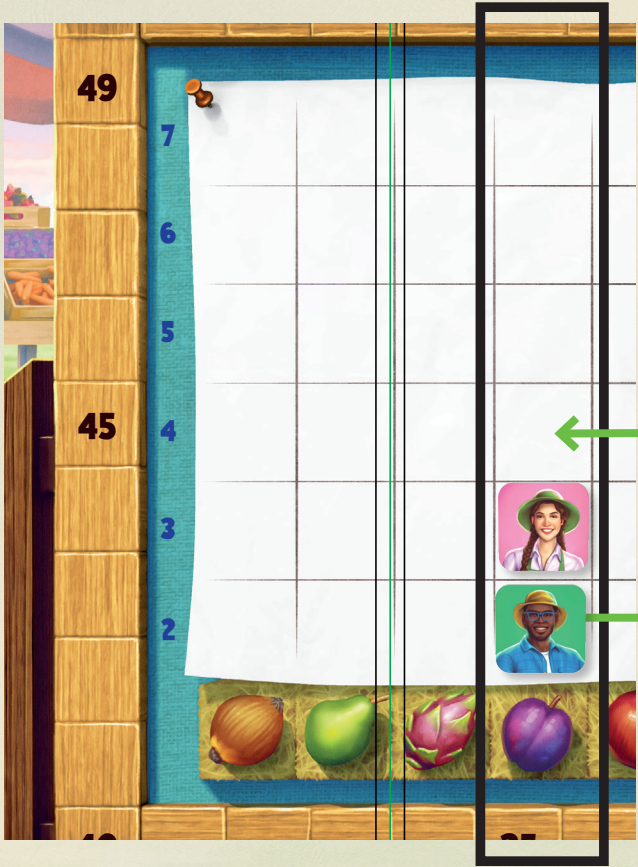
EL TABLERO DEL MERCADO

Comienza la partida con el tablero del Mercado vacío. Se irá llenando en la medida en que ganes puntos. Si ganas más de 1 punto por tu producto, puedes colocar o mover una de tus fichas de Granjero en la columna del producto correspondiente en el tablero del Mercado, pero solo si la casilla en la fila correspondiente está desocupada. Si la casilla está ocupada, coloca tu ficha de Granjero en la siguiente casilla desocupada más baja de esa columna. Solo puedes colocar una de tus fichas de Granjero en cada columna.

Aquí tienes un ejemplo:

- 1. Uschi gana 3 puntos por sus ciruelas. Coloca su ficha de Granjero rosada en la fila 3 de la columna de ciruelas.
- 2. Wolfgang gana 1 punto por sus ciruelas. No puede colocar su ficha de Granjero azul porque necesita ganar, al menos, 2 puntos para ocupar una casilla.
- 3. Michael gana 3 puntos por sus ciruelas. No puede colocar su ficha de Granjero verde en la fila 3 de la columna de ciruelas porque ya está ocupada por Uschi. En su lugar, coloca su ficha de Granjero en la siguiente casilla desocupada más baja de esa columna: la fila 2.
- 4. Ina gana 3 puntos por sus ciruelas. No puede colocar su ficha de Granjero naranja en las filas 2 ni 3 de la columna de ciruelas porque ambas casillas están ocupadas.
- 5. En su siguiente turno, Michael gana 4 puntos por sus ciruelas. Desplaza su ficha de Granjero verde de la fila 2 de la columna de ciruelas a la fila 4.
- 6. En un turno posterior, Michael gana 2 puntos por sus ciruelas. Su ficha de Granjero verde permanece en la fila 4. Las fichas de Granjero solo se desplazan cuando mejoras tu puntuación en una columna.

Si ganas 8 puntos o más por tu producto, coloca tu ficha de Granjero en la fila 7. Aún podrás aumentar tu valor total de puntos en la pista del tablero del Mercado.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan colocado todas las cajas.

PUNTUACIÓN FINAL

Además de ganar puntos por cajas durante la partida, ganarás puntos al final de la misma por las fichas de Granjero que hayas colocado en el tablero del Mercado.

Comienza por el lado izquierdo del tablero del Mercado y calcula los puntos columna por columna. No retires las fichas de Granjero hasta que se haya hecho el recuento completo de puntos. ¡Recuerda avanzar tu cubo de puntuación por la pista del tablero del Mercado cada vez que ganes puntos!

Por cada columna de productos, se ganan puntos de la siguiente manera:

- 1. Quien tenga la ficha de Granjero en la fila más alta gana el doble de esa cantidad de puntos.
- 2. Quien tenga la ficha de Granjero en la segunda fila más alta gana esa cantidad de puntos.
- 3. Quien tenga la ficha de Granjero en la tercera fila más alta gana 2 puntos.

Aquí tienes un ejemplo para la columna de cebollas:

Uschi tiene una ficha de Granjero rosada en la fila 6 y gana 12 puntos.

Ina tiene una ficha de Granjero naranja en la fila 4 y gana 4 puntos.

Wolfgang tiene una ficha de Granjero azul en la fila 3 y gana 2 puntos.



Una vez sumadas todas las columnas de productos, cada jugador cuenta la cantidad de fichas de Granjero que tiene en el tablero del Mercado y se ganan puntos de la siguiente manera:

- 1. Quien tenga la mayor cantidad de fichas de Granjero gana 16 puntos.
- 2. Quien tenga la segunda mayor cantidad de fichas de Granjero gana 8 puntos.
- 3. Quien tenga la tercera mayor cantidad de fichas de Granjero gana 4 puntos.

Si hay un empate en el número de fichas de Granjero, cada jugador empatado gana la cantidad máxima de puntos, pero el siguiente rango no se tiene en cuenta.

Por ejemplo, si dos jugadores están empatados en la mayor cantidad de fichas de Granjero, cada uno gana 16 puntos, pero el jugador que tenga la segunda mayor cantidad solo gana 4 puntos. De la misma manera, si un jugador tiene la mayor cantidad de fichas de Granjero, pero dos jugadores están empatados con la segunda mayor cantidad, el jugador con la mayor cantidad gana 16 puntos, los dos jugadores empatados ganan 8 puntos cada uno, y el jugador con la tercera mayor cantidad no gana nada.

¡A CONTINUACIÓN, TODOS SUMAN SUS PUNTOS Y QUIEN TENGA MÁS GANA LA PARTIDA!

OTRAS MANERAS DE JUGAR

1 USA LAS CUADRÍCULAS MÁS PEQUEÑAS

¿Quieres apilar más y planear mejor tus estrategias? ¡Prueba las cuadrículas de 4x4 al dorso de los tableros de Puesto de venta! Todos los jugadores deben usar estas cuadrículas para el juego estándar o para las variantes aquí debajo.



2 VARIANTE DE ALTURA

¿Quieres más desafíos? ¡En esta versión del juego, debes apilar tus cajas más alto para ganar más puntos y ganar!

PREPARACIÓN

La preparación es la misma que para el juego estándar.

¡Recuerda retirar un determinado número de cajas según la cantidad de jugadores! Consulta la sección PREPARACIÓN del juego estándar.

¡A JUGAR!

Se juega de la misma manera que el juego estándar, pero con la siguiente excepción:

- En cada turno, puedes elegir ganar puntos usando una PUNTUACIÓN BÁSICA o una PUNTUACIÓN DE ALTURA (mira aquí debajo).
- Hay reglas diferentes para el tablero del Mercado (no hay puntuación final) y solo colocas fichas de Granjero si usas la puntuación de altura.

PUNTUACIÓN BÁSICA

Sigue las instrucciones de PUNTUACIÓN CON LAS CAJAS del juego estándar. Recuerda que, si eliges la puntuación básica, no colocas una ficha de Granjero en el tablero del Mercado durante ese turno.

PUNTUACIÓN DE ALTURA

Con la puntuación de altura, multiplicarás por la altura de la caja más alta del producto que elijas para aumentar tu puntuación. Los jugadores podrán usar la puntuación de altura para cada tipo de producto una vez por partida. Por tanto, deberán planificar muy bien cuándo usarla en lugar de usar la puntuación básica.

Después de añadir una caja, automáticamente ganas puntos de la siguiente manera:

- 1. Elige uno de los productos frescos de esa caja que añadiste.
- 2. Cuenta las veces que ves ese producto en tu puesto de venta y multiplica el número por la altura de la caja más alta del producto que elegiste. Ganas esa cantidad de puntos. La altura máxima para la puntuación es 7. Aunque apiles 8 cajas o más, solo podrás multiplicar por 7.
- 3. Coloca una de tus fichas de Granjero en la columna de producto correspondiente en el tablero del Mercado, en la fila cuyo número sea igual a la altura de la caja más alta del producto que elegiste.

Si esa casilla está ocupada, coloca tu ficha de Granjero en la siguiente casilla desocupada más baja de esa columna y calcula tu puntuación nuevamente: multiplica el número de artículos visibles por el número de la fila. Por ejemplo, si quieres colocar una ficha de Granjero en la fila 3 de una columna de producto, pero la fila 3 ya está ocupada, coloca tu ficha de Granjero en la fila 2. Ahora, multiplica el número de productos visibles por 2 en lugar de multiplicarlo por 3.

Si no hay casillas más bajas desocupadas, no puedes usar la puntuación de altura.

En la Variante de Altura, las fichas de Granjero nunca se desplazan una vez colocadas.

- 4. ¡Si las dos mitades de tu caja coinciden con los productos frescos que se encuentran debajo de esta, tienes una coincidencia perfecta y ganas 5 puntos adicionales!
- 5. Avanza tu cubo de puntuación por la pista del tablero del Mercado el número de casillas equivalente a la cantidad de puntos que ganaste.

Aquí tienes algunos ejemplos:

- Wolfgang apila una caja con peras y frutas del dragón sobre dos cajas, de manera que su caja tiene una altura de 3. Elige usar la puntuación de altura con las peras. Ve las peras cuatro veces en su puesto de venta y su caja de peras más alta tiene una altura de 3. Por tanto, multiplica 4 por 3 y gana 12 puntos. Coloca una ficha de Granjero azul en la fila 3 de la columna de peras y avanza su cubo de puntuación 12 casillas por la pista del tablero del Mercado.
- En su próximo turno, Wolfgang apila una caja con frutas del dragón y ciruelas sobre una caja, de manera que su caja tiene una altura de 2. Elige usar la puntuación de altura con las frutas del dragón. Ve las frutas del dragón tres veces y su fruta del dragón más alta (la que jugó en su turno anterior) tiene una altura de 3. Por lo tanto, multiplica 3 por 3 y gana 9 puntos.
- En un turno anterior, Michael usó la puntuación de altura para las cebollas en una caja con altura de 3. A continuación, colocó una ficha de Granjero verde en la fila 3 de la columna de cebollas. En su turno, Ina también usó la puntuación de altura para las cebollas en una caja con una altura de 3. Como la fila 3 de la columna de cebollas está ocupada, Ina coloca su ficha de Granjero naranja debajo en la fila 2 y multiplica su producto visible por 2.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan colocado todas las cajas. ¡El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador! Esta versión de juego no usa la PUNTUACIÓN FINAL del juego estándar.





### 3 VARIANTE INDIVIDUAL

Atrévete a dominar el mercado... ¡solo!

#### PREPARACIÓN

1. Toma un tablero de Puesto de venta con la **cuadrícula de 4x4 boca arriba**.
2. Coloca el tablero del Mercado junto a tu puesto de venta y coloca tu cubo de puntuación en la casilla "0" en la pista del tablero del Mercado.
3. Toma 25 cajas de productos al azar y colócalas boca arriba junto a tu puesto de venta.
4. Coloca dos cupones de puntos junto al tablero del Mercado.



#### A JUGAR

1. Elige una de las cajas que están boca arriba y añádela a tu puesto de venta.
2. Gana puntos usando uno de estos métodos:  
**PUNTUACIÓN BÁSICA:** Sigue las mismas reglas que para la Variante de Altura (en la página previa).  
**PUNTUACIÓN DE ALTURA:** Sigue las mismas reglas que para la Variante de Altura (en la página previa), pero para usar la puntuación de altura, debes haber sumado las alturas inferiores. Por ejemplo, si quieres ganar puntos usando una caja con una altura de 4, debes tener una ficha de Granjero en cualquier columna en las filas 2 y 3 del tablero del Mercado.
3. Sigue jugando hasta que te quedes sin cajas. Si no puedes colocar más cajas, pierdes 3 puntos por cada caja sin usar.

#### FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se hayan colocado todas las cajas.  
*Esta versión del juego no usa la PUNTUACIÓN FINAL del juego estándar.*

#### ¿Cómo te fue?

Menos de 100 puntos.....Podrido  
100-109 puntos.....Un poco rancio  
110-119 puntos.....No tan maduro  
120-129 puntos.....Novato  
130-139 puntos.....Comercializable  
140-149 puntos.....Subiendo de nivel  
150-159 puntos.....Brillante  
Más de 160 puntos.....¡DOMINAS EL MERCADO!

**CRÉDITOS**  
Creado por Michael Kiesling y Wolfgang Kramer  
Arte de Ronin Design

MARKET FRESH, AVALON HILL y HASBRO, así como todas las marcas y logotipos relacionados con ellas son marcas registradas de Hasbro, Inc. © 2026 Hasbro.  
Hasbro Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. TEL. EE. UU. / CANADÁ 1-800-255-5516. Importado por HASBRO DE MÉXICO, S. DE R.L. DE C.V. Calle Montes Urales #424, Oficina 01A-137C, Colonia Lomas de Chapultepec II Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. RFC: HME910724IMS. Centro de Servicio para México: TEL. 55-5876-2998 y para el interior de la República TEL. 800-712-62-25. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. [support.compliance@hasbro.com](mailto:support.compliance@hasbro.com) Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Suisse TEL. +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No: 51/2 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL. +90 2164229010.



# MARKET FRESH

|          |    |
|----------|----|
| ENGLISH  | 1  |
| FRANÇAIS | 7  |
| DEUTSCH  | 13 |
| ESPAÑOL  | 19 |
| ITALIANO | 25 |

## FOGLIO DI ISTRUZIONI

GENITORI, SCANSIONATE PER IMPARARE A GIOCARE!

Un gioco di Michael Kiesling e Wolfgang Kramer  
Grafica di Ronin Design

8+ | G2806 | 1-4 | 45+ |





## SCOPO DEL GIOCO

Impilate strategicamente le casse di prodotti nel vostro negozio per massimizzare le scorte e tagliare i concorrenti fuori dal mercato! Guadagnate punti man mano che aggiungete prodotti freschi, ma assicuratevi di tenere d'occhio il mercato. Con l'intensificarsi della concorrenza, lo spazio nel mercato potrebbe scarseggiare. Una volta posizionate tutte le casse, il giocatore con il maggior numero di punti vince!

### CONTENUTO



1 tabellone Mercato



4 tabelloni  
Negozio



44 tessere Contadino  
(11 blu, 11 arancioni, 11 verdi, 11 rosa)



8 Buoni



4 cubi del punteggio in plastica  
(1 blu, 1 arancione, 1 verde, 1 rosa)



66 casse di prodotti  
in plastica

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ciascun giocatore sceglie un colore (blu, arancione, verde, o rosa) e prende:
  - 11 tessere Contadino del colore scelto
  - 1 cubo del punteggio del colore scelto
  - 1 tabellone Negozio, con la griglia 5x5 a faccia in su
- Sistamate il tabellone Mercato al centro del piano di gioco. Ogni giocatore posiziona il proprio cubo del punteggio sulla casella "0" dell'indicatore numerico del tabellone Mercato.
- Posizionate le casse di prodotti a faccia in giù accanto al tabellone Mercato e mischiatele. Quindi, rimuovete le casse in base al numero di giocatori.
  - Due giocatori: rimuovete 18 casse
  - Tre giocatori: rimuovete 9 casse
  - Quattro giocatori: rimuovete 2 casse
- Ogni giocatore prende tre delle casse rimanenti. Posizionate ogni cassa su un lato, con i prodotti rivolti verso di voi in modo che gli altri giocatori non possano vedere cosa avete.
- Prendete altre quattro casse e mettetele a faccia in su accanto al tabellone Mercato.
- Posizionate gli otto Buoni accanto al tabellone Mercato.



## SI GIOCA!

### COME SI VINCE

Guadagnate punti nel corso del gioco posizionando prodotti freschi. Alla fine del gioco, guadagnerete punti extra per ogni tipo di prodotto conteggiato e per la varietà della vostra merce. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto!

### AL VOSTRO TURNO

- Prendete una cassa a faccia in su o una a faccia in giù.
- Posizionate la cassa su un lato accanto alle altre tre casse in vostro possesso, quindi sceglietene una da aggiungere come prodotto fresco al vostro negozio. Consultate **AGGIUNGERE PRODOTTI FRESCHI**.
- Ottenete punti per la cassa che avete aggiunto al vostro negozio. Consultate **GUADAGNARE PUNTI CON LE CASSE**.
- Posizionate o spostate una delle tessere Contadino sul tabellone Mercato, se possibile. Consultate **IL TABELLONE MERCATO**.
- Se avete preso una cassa a faccia in su, capovolgete una nuova cassa e mettetela accanto alle altre casse a faccia in su.

### AGGIUNGERE PRODOTTI FRESCHI

Ci sono **tre modi** per aggiungere prodotti freschi al vostro negozio.

- Posizionate una cassa su due caselle vuote qualsiasi.



- Posizionate una cassa sopra una casella immagine. Una metà della cassa deve corrispondere al prodotto fresco raffigurato sotto di essa.



- Impilate una cassa sopra una cassa già presente, oppure impilatela in modo che si sovrapponga a due casse. Almeno una metà della cassa deve corrispondere al prodotto fresco presente nella cassa direttamente sotto di essa.



Una volta aggiunta una cassa al negozio, questa deve rimanere nel punto in cui è stata posizionata.

Se non riuscite ad aggiungere una cassa, significa che i vostri prodotti non sono abbastanza freschi! Rimuovete una delle casse dal gioco. Quindi, rimuovete 1 punto spostando il vostro cubo del punteggio indietro di una casella lungo l'indicatore numerico del tabellone Mercato.

### CHI INIZIA PER PRIMO?

Inizia il giocatore più giovane, poi il giro prosegue in senso orario.

### GUADAGNARE PUNTI CON LE CASSE

Dopo aver aggiunto una cassa, si conquistano immediatamente punti come segue:

- Scegliete uno dei prodotti freschi nella cassa che avete aggiunto.
- Contate quante volte potete vedere quell'articolo nel vostro negozio, anche nelle caselle immagini scoperte, e segnate il numero corrispondente di punti. Non contate i prodotti freschi nelle casse coperte.
- Se entrambe le metà della cassa coincidono con i prodotti freschi sottostanti, ottenete un **perfetto abbinamento fresco** e guadagnate 5 punti bonus!
- Muovete il cubo del punteggio lungo l'indicatore numerico del tabellone Mercato in base al numero di punti guadagnati.

#### Ecco un esempio:

- Immaginate di aggiungere una cassa con limoni e pere al vostro negozio e di scegliere di fare punteggio con i limoni. Vedete i limoni tre volte, quindi ottenete 3 punti. Dopodiché, spostate il cubo del punteggio di tre caselle lungo l'indicatore numerico del tabellone Mercato.
- Al vostro prossimo turno, impilate una cassa di carote e limoni in modo che si sovrapponga a due casse, e scegliete di nuovo di fare punteggio con i limoni. Vedete i limoni tre volte, quindi ottenete 3 punti. Entrambe le metà della cassa coincidono con i prodotti freschi sottostanti, dunque ottenete altri 5 punti bonus per aver posizionato un **perfetto abbinamento fresco**! Dopodiché, spostate il cubo del punteggio di otto caselle lungo l'indicatore numerico del tabellone Mercato.



### BUONI

Se il vostro cubo del punteggio supera la casella "0" sull'indicatore numerico del tabellone Mercato, prendete un Buono da 50 punti e posizionatelo accanto al vostro negozio. Se superate lo "0" una seconda volta, capovolgetelo per rivelare un Buono da 100 punti. È inoltre possibile utilizzare i Buoni per tenere il conto quando sommate tutti i punti alla fine del gioco.



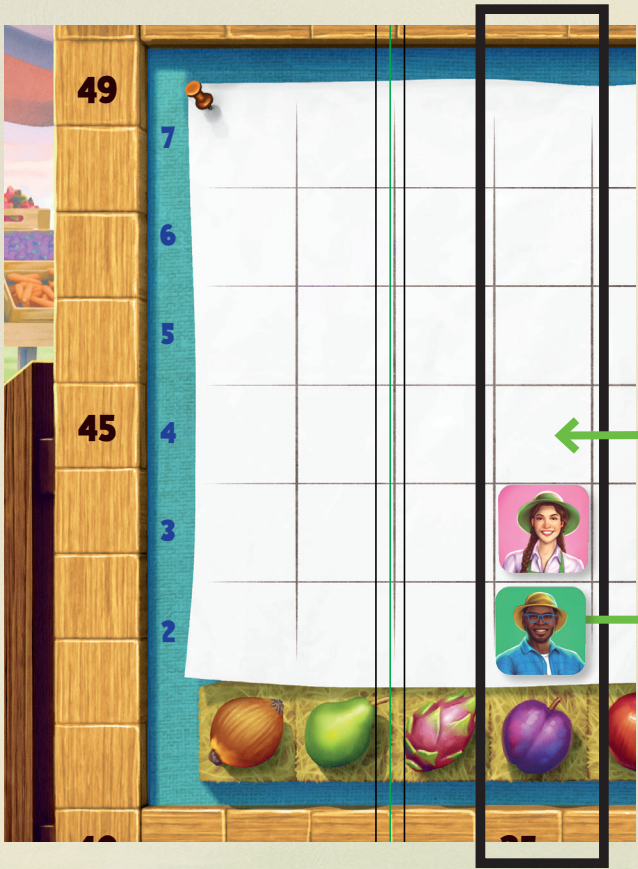


IL TABELLONE MERCATO

Iniziate la partita con il tabellone Mercato vuoto: si riempirà man mano che realizzate punti. Se ottenete più di 1 punto per i vostri prodotti, potete posizionare o spostare una delle tessere Contadino nella colonna dei prodotti appropriata sul tabellone Mercato, ma solo se la casella nella riga corrispondente non è occupata. Se la casella è occupata, posizionate la tessera Contadino sulla prima casella libera più in basso in quella colonna. Potete posizionare una sola tessera Contadino in ciascuna delle colonne.

- Ecco un esempio:
- 1. Uschi ottiene 3 punti per le prugne. Posiziona la sua tessera Contadino **rosa** nella riga 3 della colonna delle prugne.
  - 2. Wolfgang ottiene 1 punto per le prugne. Non può posizionare la sua tessera Contadino **blu** perché deve ottenere almeno 2 punti per occupare una casella.
  - 3. Michael ottiene 3 punti per le prugne. Non può posizionare la sua tessera Contadino **verde** nella riga 3 della colonna delle prugne perché è già occupata da Uschi. Di conseguenza, posiziona la sua tessera Contadino sulla prima casella libera più in basso in quella colonna: la riga 2.
  - 4. Ina ottiene 3 punti per le prugne. Non può posizionare la sua tessera Contadino **arancione** nelle righe 2 o 3 della colonna delle prugne perché entrambe le caselle sono occupate.
  - 5. Al suo prossimo turno, Michael ottiene 4 punti per le prugne. Sposta la sua tessera Contadino **verde** dalla riga 2 alla riga 4 della colonna delle prugne.
  - 6. A un turno successivo, Michael ottiene 2 punti per le prugne. La sua tessera Contadino **verde** rimane nella riga 4. Le tessere Contadino possono essere spostate solo quando si ottiene un punteggio migliore in una colonna.

Se ottenete 8 o più punti per i vostri prodotti, posizionate la vostra tessera Contadino nella riga 7. Il valore totale dei punti si sposta comunque sull'indicatore numerico del tabellone Mercato.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando tutte le casse sono state giocate.

PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della partita, oltre a ottenere punti per le casse giocate durante il gioco, ne guadagnerete anche per le tessere Contadino che avete posizionato sul tabellone Mercato.

Iniziate dal lato sinistro del tabellone Mercato e calcolate i punti colonna per colonna. Non rimuovete le tessere Contadino fino a quando non avrete completato il conteggio. Ricordate di spostare il cubo del punteggio lungo l'indicatore numerico quando guadagnate punti!

Per ogni colonna di prodotti, i punti vengono assegnati come segue:

- 1. il giocatore con una tessera Contadino nella riga più alta ottiene il doppio dei punti;
- 2. il giocatore con una tessera Contadino nella seconda riga più alta ottiene quel numero di punti;
- 3. il giocatore con una tessera Contadino nella terza riga più alta ottiene 2 punti.

Ecco un esempio con la colonna delle cipolle:

Uschi ha una tessera Contadino **rosa** nella riga 6 e ottiene **12 punti**.

Ina ha una tessera Contadino **arancione** nella riga 4 e ottiene **4 punti**.

Wolfgang ha una tessera Contadino **blu** nella riga 3 e ottiene **2 punti**.



Una volta calcolati i punteggi per tutte le colonne di prodotti, ogni giocatore conta quante tessere Contadino ha sul tabellone Mercato. I punti vengono assegnati come segue:

- 1. il giocatore con il maggior numero di tessere Contadino ottiene **16 punti**;
- 2. il giocatore con il secondo maggior numero di tessere Contadino ottiene **8 punti**;
- 3. il giocatore con il terzo maggior numero di tessere Contadino ottiene **4 punti**.

Se c'è un pareggio nel numero di tessere Contadino, a ogni giocatore in parità viene assegnato l'intero numero di punti, ma il grado successivo viene ignorato.

Ad esempio, se due giocatori sono in parità per il maggior numero di tessere Contadino, ottengono 16 punti ciascuno, ma il giocatore con il secondo più alto numero di tessere ottiene solo 4 punti. Allo stesso modo, se un giocatore ha il maggior numero di tessere Contadino ma due giocatori sono in parità per il secondo posto, il giocatore con il maggior numero di tessere ottiene 16 punti, i due giocatori in parità ottengono 8 punti ciascuno e il giocatore al terzo posto non ottiene nulla.

POI TUTTI SOMMANO I LORO PUNTI E IL GIOCATORE CHE NE HA CONQUISTATI DI PIÙ VINCE!

ALTRI MODI PER GIOCARE

1 USARE LE GRIGLIE PIÙ PICCOLE

Volete impilare più casse e usare di più la strategia? Provate le griglie 4x4 sull'altro lato dei tabelloni Negozio! Tutti i giocatori devono utilizzare queste griglie, che possono essere usate per il gioco standard o per le varianti di seguito riportate.



2 VARIANTE ALTEZZA

Cercate una sfida in più? In questa versione del gioco, per vincere dovrete creare pile di casse più alte per guadagnare più punti!

PREPARAZIONE

La preparazione è la stessa del gioco standard.

Ricordate di rimuovere le casse in base al numero di giocatori! Consultate la sezione **PREPARAZIONE DEL GIOCO** relativa al gioco standard.

SI GIOCA!

Il gioco è identico a quello standard, con alcune eccezioni:

- a ogni turno, si può scegliere di segnare punti utilizzando il **PUNTEGGIO BASE** o il **PUNTEGGIO ALTEZZA** (vedere sotto);
- le regole del tabellone Mercato sono diverse (non c'è un punteggio finale) e si possono posizionare le tessere Contadino solo quando si usa il punteggio altezza.

PUNTEGGIO BASE

Seguite le regole della sezione **CONQUISTARE PUNTI CON LE CASSE** nel gioco standard. Ricordate che se scegliete il punteggio base, non potete posizionare una tessera Contadino sul tabellone Mercato in quel turno.

PUNTEGGIO ALTEZZA

Con il punteggio altezza, potrete aumentare il vostro punteggio moltiplicandolo per l'altezza della cassa più alta del prodotto scelto! Ogni giocatore può usare il punteggio altezza per ogni tipo di prodotto una sola volta per partita, quindi è bene scegliere quando usarlo al posto del punteggio base.

Dopo aver aggiunto una cassa, si ottengono immediatamente punti come segue:

- 1. Scegliete uno dei prodotti freschi nella cassa che avete aggiunto.
- 2. Contate quante volte potete vedere quell'articolo nel vostro negozio, poi moltiplicate il numero risultante per l'altezza della cassa più alta del prodotto scelto: il risultato sarà il vostro punteggio. L'altezza massima per cui è possibile moltiplicare il punteggio è 7. Se create una pila di 8 o più casse, potete comunque moltiplicare solo per 7.
- 3. Posizionate una tessera Contadino nella colonna corrispondente del tabellone Mercato, nella riga di numero pari all'altezza della cassa più alta del prodotto scelto.

Se quella casella è occupata, posizionate la tessera Contadino nella prima casella libera più in basso in quella colonna e ricalcolate il vostro punteggio: moltiplicate il numero di articoli visibili per il numero della riga. Ad esempio, se cercate di posizionare una tessera Contadino nella riga 3 di una colonna di prodotti, ma la riga 3 è già occupata, dovete posizionare la tessera Contadino nella riga 2. A questo punto, dovete moltiplicare il numero di articoli visibili per 2 anziché per 3.

Se non ci sono caselle libere più in basso, non è possibile ottenere un punteggio altezza.

Nella variante Altezza, le tessere Contadino non possono essere mai mosse dopo essere state posizionate.

- 4. Se entrambe le metà della cassa coincidono con i prodotti freschi sottostanti, ottenete un perfetto abbinamento fresco e guadagnate 5 punti bonus!
- 5. Muovete il cubo del punteggio lungo l'indicatore numerico del tabellone Mercato in base al numero di punti guadagnati.

Ecco alcuni esempi:

- Wolfgang impila una cassa con pere e frutti del drago sopra due casse, quindi la sua cassa ha un'altezza di 3. Sceglie di usare il punteggio altezza sulle pere. Vede le pere quattro volte nel suo negozio e la sua cassa di pere più alta ha un'altezza di 3, quindi moltiplica 4 per 3 e guadagna 12 punti. Posiziona una tessera Contadino **blu** nella riga 3 della colonna delle pere e sposta il suo cubo del punteggio di 12 caselle lungo l'indicatore numerico.



- Al suo turno successivo, Wolfgang impila una cassa con frutti del drago e prugne sopra un'altra cassa, quindi la sua cassa ha un'altezza di 2. Sceglie di usare il punteggio altezza sui frutti del drago. Vede i frutti del drago tre volte e il suo frutto del drago più alto (quello giocato nel turno precedente) ha un'altezza di 3, quindi moltiplica 3 per 3 e guadagna 9 punti.



- In un turno precedente, Michael ha usato il punteggio altezza per le cipolle, con un'altezza della cassa pari a 3. Quindi, ha posizionato una tessera Contadino **verde** nella riga 3 della colonna delle cipolle. Al suo turno, anche Ina ha usato il punteggio altezza per le cipolle, con un'altezza della cassa pari a 3. Poiché la riga 3 della colonna delle cipolle è occupata, posiziona la sua tessera Contadino **arancione** più sotto, nella riga 2, e moltiplica i suoi prodotti visibili per 2.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando tutte le casse sono state giocate. Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto!

Questa versione del gioco non utilizza il PUNTEGGIO FINALE del gioco standard.



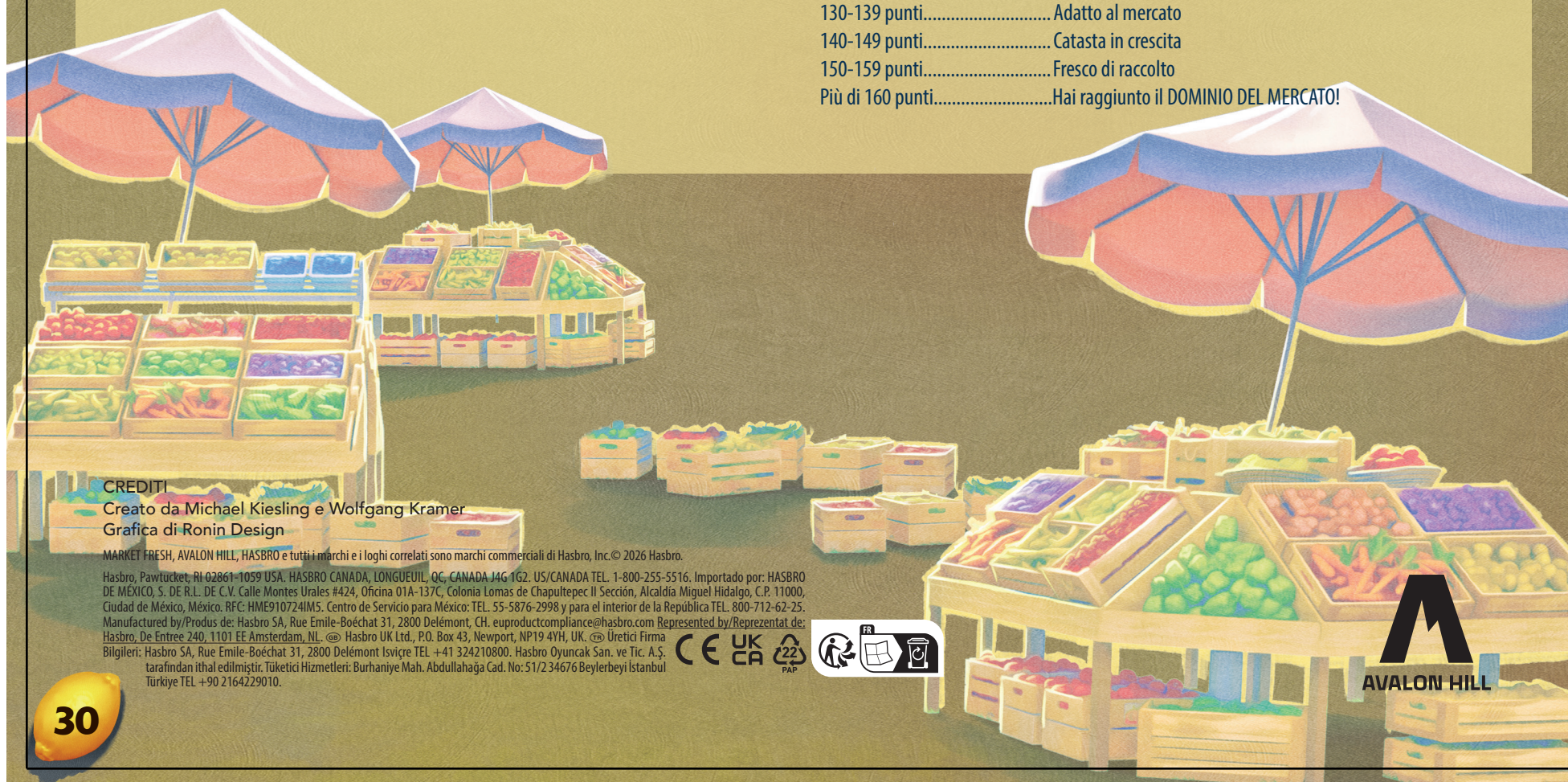


### 3 VARIANTE CATASTA SOLITARIA

Sfidate voi stessi a diventare i dominatori del mercato, da soli!

#### PREPARAZIONE

1. Prendete un tabellone Negozio, con la griglia 4x4 a faccia in su.
2. Posizionate il tabellone Mercato accanto al vostro negozio e collocate il vostro cubo del punteggio sulla casella "0" dell'indicatore numerico del tabellone Mercato.
3. Pescate 25 cassette di prodotti a caso e posizionatele a faccia in su sopra il negozio.
4. Posizionate 2 Buoni accanto al tabellone Mercato.



**CREDITI**  
Creato da Michael Kiesling e Wolfgang Kramer  
Grafica di Ronin Design

MARKET FRESH, AVALON HILL, HASBRO e tutti i marchi e i loghi correlati sono marchi commerciali di Hasbro, Inc. © 2026 Hasbro.  
Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. Importato per: HASBRO DE MEXICO, S. DE R.L. DE C.V. Calle Montes Urales #424, Oficina 01A-137C, Colonia Lomas de Chapultepec II Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11000, Ciudad de México, México. RFC: HME910724IM5. Centro de Servicio para México: TEL. 55-5876-2998 y para el interior de la República TEL. 800-712-62-25. Manufactured by/Produit de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. e-productcompliance@hasbro.com Represented by/Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. © Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43, Newport, NP19 4YH, UK. © Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont Isviçre TEL +41 324210800. Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir. Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullahaga Cad. No: 5/12 34676 Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010.



#### SI GIOCA!

1. Scegliete una delle cassette a faccia in su da aggiungere al vostro negozio.
2. Segnate i punti utilizzando uno dei due metodi disponibili.  
**PUNTEGGIO BASE:** le regole sono le stesse della "variante Altezza" (vedere pagina precedente).  
**PUNTEGGIO ALTEZZA:** le regole sono le stesse della variante Altezza (vedere pagina precedente), con la differenza che per usare il punteggio altezza è necessario aver già conquistato punti con le altezze sottostanti. Ad esempio, se volete ottenere punti utilizzando un'altezza pari a 4 cassette, dovete prima avere una tessera Contadino nelle righe 2 e 3 di una qualsiasi colonna del tabellone Mercato.
3. Continuate fino a quando le cassette non sono finite. Se non potete posizionare un'altra cassa, perdetevi 3 punti per ogni cassa non utilizzata.

#### FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando tutte le cassette sono state giocate.

Questa versione del gioco **non** utilizza il **PUNTEGGIO FINALE** del gioco standard.

**Come ve la siete cavata?**

Meno di 100 punti.....Muffa abbondante  
100-109 punti.....Un po' stantio...  
110-119 punti.....Non ancora maturo  
120-129 punti.....Maturo  
130-139 punti.....Adatto al mercato  
140-149 punti.....Catasta in crescita  
150-159 punti.....Fresco di raccolto  
Più di 160 punti.....Hai raggiunto il DOMINIO DEL MERCATO!

