

## Mint Works

1 – 4 joueurs 10 - 20 Minutes 13 ans et plus

### Contenu du jeu

- Règles du jeu
- 1 Jeton Premier joueur
- 30 Jetons Pastille à la menthe
- 33 Cartes
  - 10 Cartes de Lieux
  - 21 Cartes Projet
  - 2 Cartes Adversaire

### Résumé

Mint Works est un jeu de placement d'ouvriers minimaliste pour 1 à 4 joueurs - facile à apprendre, mais suffisamment profond pour assurer sa rejouabilité. Les joueurs sont des planificateurs urbains qui tentent de construire le meilleur quartier de Mintopia City.

### Cartes

#### Cartes de Lieu

- Nom
- Type
- Effet du Lieu
- Emplacements des Pastilles à la menthe

#### Types de Lieux

- Lieu de Base
- Lieu Achetable
- Lieu Avancé

#### Cartes Projet

- Nom
- Type de Projet
- Prix d'Achat
- Valeur en Points
- Effet du Projet

#### Types de Projets

- Culture
- Production
- Utilitaire
- Titre de propriété

## Mise en Place

1. Placez les 4 Lieux de Base sur la table à portée de tous les joueurs, sur la face correspondant au nombre de joueurs.
2. Placez les deux Lieux Achetables à côté des Lieux de Base, face "fermé" visible.
  - Mise en place avancée  
Choisissez aléatoirement 2 Lieux Avancés et placez-les à côté des 4 Lieux de Base.
3. Mélangez les cartes Projet et placez-les face cachée à côté des Lieux, elles forment la pioche des Projets.
4. Piochez 3 Projets et placez-les face visible à côté de la pioche des Projets, elles forment la réserve de Projets.
5. Placez les Pastilles à la menthe à côté de la réserve de Projets pour former la réserve de Pastilles.
6. Donnez [Mint] [Mint] [Mint] à chaque joueur.
7. Le joueur avec l'haleine la plus fraîche reçoit le jeton Premier Joueur.

Une fois mis en place, le jeu devrait ressembler à l'illustration suivante.

[No Diagram in this unformatted document]

## Mots-clés

### Quartier

Le Quartier d'un joueur est la zone située devant lui, constituée de ses Projets, de ses bâtiments et de ses Pastilles à la menthe.

### Projet

Sont appelés Projets : les cartes de la pioche des Projets, celles de la réserve des Projets ainsi que les cartes face cachée dans le Quartier d'un joueur. Lorsqu'un Projet est construit, il devient un Bâtiment.

### Bâtiment

Il s'agit des cartes face visible dans le Quartier d'un joueur.

### Gains

Lorsqu'un joueur reçoit quelque chose, il le place dans son Quartier.

### Pertes

Les Projets perdus sont replacés face cachée en dessous de la pioche des Projets. Les [Mint] perdues sont rendues à la réserve.

## Déroulement d'une partie

Chaque manche est constituée d'une phase de Développement, puis d'une phase d'Entretien.

### Tour de jeu

Le premier tour revient au joueur qui possède le jeton Premier Joueur.

À son tour, un joueur a deux possibilités. Il peut soit Placer des [Mint], soit Passer. Une fois qu'il a effectué une de ces actions, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé de façon consécutive, ce qui met fin à la phase de Développement. On passe alors à la phase d'Entretien.

### Placer des [Mint]

Le joueur choisit un Emplacement inoccupé et y place le nombre de [Mint] requis, ce qui lui permet d'appliquer l'effet du Lieu correspondant.

### Passer

Le joueur passe son tour. À son prochain tour, il pourra à nouveau choisir de Placer des [Mint] ou de Passer.

### Entretien

- Si au moins un joueur a atteint 7 [Star] ou plus sur les Bâtiments de son Quartier, la partie est terminée et on passe au décompte des scores.
- Complétez la réserve de Projets depuis la pioche de sorte qu'il y ait 3 Projets face visible. S'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche des Projets, la partie se termine également et on passe au décompte des scores.
- Appliquez tous les effets du type "Entretien" présents sur les Bâtiments.
- S'il y a des [Mint] sur des Lieux Achetables, les joueurs possédant les Titres de propriété correspondants reçoivent la quantité de [Mint] indiquée, pris dans la réserve.
- Prenez tous les [Mint] présents sur les Lieux et remettez-les dans la réserve.
- Donnez [Mint] à chaque joueur.
- Passez alors à la manche suivante.

### Décompte des scores

Chaque joueur compte le nombre de [Star] que lui rapportent les Bâtiments de son Quartier.

Le joueur qui a le **plus** de [Star] a construit le meilleur Quartier et il remporte la partie !

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui parmi eux qui a le **plus petit** Quartier (avec le moins de Projets et de Bâtiments) l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, le joueur à qui il reste le **plus** de [Mint] l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur dont l'âge est le plus proche de 42 ans l'emporte.

©Five24 Labs, LLC 2016 <http://five24labs.com>

## Jeu en Solitaire

Mint Works peut également se jouer en solitaire. Le jeu est fourni avec 4 adversaires (IA - Intelligences Artificielles) différents contre lesquels jouer.

## Mise en Place

- Choisissez l'un des quatre Adversaires.
- Positionnez les quatre Lieux de Base (face "un joueur" visible) et les deux Lieux Achetables (face "fermé" visible) en ligne dans l'ordre suivant : Producteur, Grossiste, Bâtitteur, Fournisseur, Conseil de direction, Loterie.
  - Mise en place avancée
    - Choisissez aléatoirement 1 Lieu Avancé et placez-le à la suite de la Loterie.
- Mélangez les cartes Projet et placez les face cachée à côté des Lieux, elles forment la pioche des Projets.
- Piochez 2 Projets et placez-les face visible à côté de la pioche des Projets, elles forment la réserve de Projets.
- Placez les Pastilles à la menthe à côté de la réserve de Projets pour former la réserve de Pastilles.
- Prenez [Mint] [Mint] [Mint] et placez-les dans votre Quartier.
- Prenez dans la réserve la quantité de [Mint] indiquée sur la carte de votre Adversaire et placez-les dans son Quartier.

Une fois mis en place, le jeu devrait ressembler à l'illustration suivante.

[no diagram in this document]

## Cartes Adversaire (IA)

- **Nom**
- **Titre**
- **Personnalité**
- **Réserve initiale de jetons Pastille à la menthe**
- **Priorités d'achat**

## Règles Spéciales en Solitaire

La partie se déroule de la même façon qu'une partie classique, à part quelques exceptions :

- Lorsqu'un Projet est acheté depuis la réserve et n'est pas remplacé par le biais d'un effet, remplacez-le **immédiatement** par un nouveau Projet de la pioche.
- Lors du tour de votre Adversaire, il place **toujours** des [Mint] sur le premier Emplacement dont il **peut se servir**, en commençant par le Producteur puis en suivant l'ordre indiqué pour la mise en place.
- Si votre Adversaire ne peut utiliser aucun Lieu, considérez qu'il Passe.
- Lors de la phase d'Entretien, si aucun [Mint] n'a été utilisé sur le Fournisseur, défaussez les deux Projets de la réserve sous la pioche. Piochez ensuite deux nouveaux Projets et placez-les dans la réserve.
- Votre Adversaire construira toujours en premier le Projet qu'il possède depuis **le plus**

**longtemps** dans son Quartier.

- Votre Adversaire choisira les Projets qu'il achète en fonction de ses Priorités d'achat, d'abord en fonction du prix des Projets, puis seulement en cas d'égalité en fonction de leur type. En cas de nouvelle égalité, il achètera le Projet le plus proche de la pioche. Seuls les Projets que l'Adversaire peut payer sont pris en compte.

## Détail des Lieux

Producer (Producteur) [Core]

Le joueur qui utilise ce lieu gagne [Mint] [Mint] immédiatement.

Supplier (Fournisseur) [Core]

Le joueur place sur ce lieu un nombre de [Mint] égal au prix d'un des Projets de la réserve. Ce Projet est alors placé dans son Quartier.

Leadership Council (Conseil de direction) [Core]

Le joueur qui utilise ce lieu reçoit le jeton Premier joueur. Il gagne également [Mint] immédiatement.

Le Premier joueur est autorisé à utiliser le Conseil de direction pour conserver ce rôle.

Builder (Bâtitteur) [Core]

Le joueur qui utilise ce lieu construit un des Projets de son Quartier.

Wholesaler (Grossiste) [Deed]

Ce lieu fonctionne exactement comme le Producteur, mais s'il a été utilisé, lors de la phase d'Entretien, le propriétaire de ce lieu reçoit [Mint].

Lotto (Loterie) [Deed]

Le joueur qui utilise ce lieu reçoit la carte du dessus de la pioche des Projets et la place dans son Quartier. Il n'a pas à révéler la carte ainsi achetée avant de la construire.

Lors de la phase d'Entretien, s'il a été utilisé, le propriétaire de ce lieu reçoit [Mint] [Mint].

Swap Meet (Bourse aux Projets) [Advanced]

Le joueur qui utilise ce lieu prend l'un des Projets ou Bâtiments de son Quartier et le remet dans la réserve. Il reçoit ensuite l'un des Projets de la réserve et le place dans son Quartier.

Ce lieu ne peut pas être utilisé pour placer un Projet dans la réserve et le remettre dans son Quartier immédiatement.

Recycler (Centre de recyclage) [Advanced]

Le joueur qui utilise ce lieu prend l'un des Projets ou Bâtiments de son Quartier et le place sous la pioche des Projets. Il reçoit ensuite autant de [Mint] que la somme du prix en [Mint] et de la valeur en [Star] de ce Projet.

©Five24 Labs, LLC 2016 <http://five24labs.com>

### **Crowdfunder (Financement participatif) [Advanced]**

**Le joueur qui utilise ce lieu reçoit [Mint] [Mint] [Mint], mais chacun de ses adversaires reçoit également [Mint].**

Temp Agency (Agence d'intérim) [Advanced]

Le joueur qui utilise ce lieu peut réaliser l'effet de n'importe autre Lieu, comme s'il avait placé des [Mint] dessus.

Pour ce faire, le joueur dépense un [Mint] de plus que le coût du Lieu qu'il utilise.

Cependant, au moins un Emplacement du Lieu utilisé doit déjà être occupé.

### **Détail des Projets et Bâtiments**

Les effets d'une carte Projet ne sont actifs que si cette carte est posée face visible en tant que Bâtiment dans le Quartier d'un joueur.

Bridge (Pont)

Ce Bâtiment compte comme deux Bâtiments [Culture] à tous points de vue, entre autres pour : le Musée, l'Obélisque, le Siège social et pour départager les égalités.

Truck (Camion)

Vous payez 1 [Mint] de moins pour acheter des Projets au Fournisseur, sauf pour les Projets coûtant 1 [Mint].

La Loterie, la Bourse aux Projets et l'Agence d'intérim ne sont pas concernés.

Museum (Musée)

Vous gagnez 1 [Star] supplémentaire pour chaque bâtiment [Culture] de votre Quartier.

Crane (Grue)

Vous payez 1 [Mint] de moins pour construire des Projets chez le Bâtitteur (Builder).

Deeds (Titres de propriété) : Grossiste, Loterie

Vous devenez propriétaire du Lieu correspondant. Celui-ci est déclaré ouvert, et devient utilisable par tous comme n'importe quel autre Lieu.

Assembler (Assembleur)

Les Projets que vous achetez au Fournisseur sont placés directement en tant que Bâtiments dans votre Quartier.

Co-Op (Coopérative)

Lors de la phase d'Entretien, vous recevez [Mint], et vous devez choisir un adversaire qui reçoit également [Mint].

Corporate HQ (Siège social)

Lors de la phase d'Entretien, vous recevez [Mint] pour chaque autre Bâtiment dans votre Quartier.

### Gallery (Filon)

Lors de la phase d'Entretien, prenez [Mint] dans la réserve et placez-le sur cette carte. En fin de partie, le Filon rapporte autant de [Star] qu'il y a de [Mint] sur la carte.

### Vault (Coffre-fort)

Vous gagnez [Star] [Star] pour chaque Projet dans votre Quartier.

### Landfill (Décharge)

Les Bâtiments [Culture] de votre Quartier vous rapportent un [Star] de moins chacun (mais ceux qui ne vous en rapportaient pas restent à zéro).

### Mine (Mine)

### Workshop (Atelier)

### Stripmine (Mine à ciel ouvert)

### Factory (Manufacture)

### Plant (Usine)

### Obelisk (Obélisque)

### Windmill (Moulin à vent)

### Statue (Statue)

### Gardens (Jardins)

©Five24 Labs, LLC 2016 <http://five24labs.com>



## **Credits**

Auteur : Justin Blaske

Développement : Five24 Labs

Design Graphique : Felix Janson, Justin Blaske, Davita Dick

Illustrations : Thomas Tamblyn, Delapouite

Tests : Matthew Bach, Jeremy Berven, Andrea Blanchard, Matt Canaday, Davita Dick, Justin Dykema, Ryan Dobesh, Matthew Greenleaf, David Jespersen, John Kimmel, Jim Kottas, Tom Kruse, Tony Lawhorne, Jeremy Lepper, Mel Primus, Tyler Sheets, Tim Smith, Nate Welch

Tests en solitaire : [TBA]

Traduction : Rodolphe Peccatte, Benjamin Wack

## **Remerciements particuliers**

R4D6 sur BGG pour le concours dont ce jeu est issu.

Les milliers de financeurs qui ont cru en ce projet autant que moi.

©Five24 Labs, LLC 2016 <http://five24labs.com>