

Mint Delivery

2 - 4 Joueurs
15 - 30 Minutes
Ages 13+

Matériel

- Règles
- 1 Jeton Premier Joueur
- 38 Jetons Menthe
 - 20 Jetons Menthe Classique
 - 10 Jetons Menthe Sans Sucre
 - 8 Jetons Menthe Cannelle
- 32 Cartes Ordre
- 9 Cartes Plan
- 4 Cartes Camion
- 4 Jetons Camion

Résumé

Maintenant que Mort a réussi à construire un solide moteur pour produire des pastilles à la menthe, il souhaite les livrer dans les alentours. Plus il peut livrer, plus les bénéfices sont grands ! Les joueurs prennent le rôle de chauffeurs-livreurs de pastilles à la menthe, mettant l'accent sur le chargement des pastilles fabriquées à l'usine Mort et leur livraison dans la région où la demande est la plus élevée. Le joueur qui effectue le meilleur travail deviendra l'employé du mois !

Cartes

Commandes

- Destination
- Condition
- Valeur en Point

Plan

- Nom
- Actions
- Emplacement d'Action
- Emplacement de Mouvement

Camion

- Capacité de Transport

1. Les neuf (9) cartes Plan sont placées sur la table à portée de tous les joueurs.
 2. Posez les trois types de Jetons Menthe près du Plan pour créer la Réserve de Pastilles à la Menthe.
 3. Toutes les Commandes sont mélangées, puis trois (3) sont distribuées à chaque joueur.
 - Chaque joueur peut garder autant de Commandes distribuées que bon lui semble, tant que la somme des Valeurs en Point des Commandes conservées est de 6 ou moins.
 - Les Commandes conservées ainsi sont gardées secrètes jusqu'à la fin de la mise en place.
 - Les Commandes non conservées sont remises dans la Réserve des Commandes.
 4. Mélangez les Commandes restantes avec les Commandes défaussées par les joueurs. Puis une pioche face cachée de Commandes contenant 7 Commandes sera créée pour chacune des villes environnantes.
 5. Chaque joueur choisit une Carte de Camion et prend le jeton de la couleur correspondante qu'il place sur l'emplacement d'action de la Ville de Mintopia et ajoute quatre (4) Menthe Classique sur sa Carte Camion.
- Remarque :** Plusieurs camions sont autorisés à occuper le même espace.
6. Révélez deux (2) Commandes de chaque pioche de Commandes et révélez toutes les commandes conservées précédemment par les joueurs.
 - Si un joueur a conservé plus de 6 points de commandes, retournez sa commande de plus faible valeur dans la boîte, jusqu'à ce qu'il ait 6 points de commande ou moins en face de lui.
 7. le joueur avec l'haleine la plus fraîche prend le jeton premier joueur et débute la partie.

Lorsque tout est mis en place, la zone de jeu devrait ressembler au diagramme suivant.



Comment Jouer

Players will take two (2) actions each turn doing either one or both of the following actions in any order.

Les joueurs vont effectuer deux (2) actions chaque tour en réalisant l'une ou les deux actions suivantes dans n'importe quel ordre.

Déplacement

Pour se déplacer, un joueur peut placer son camion sur n'importe quel emplacement de mouvement adjacent à l'emplacement actuel de son camion.

Remarque : Plusieurs camions sont autorisés à occuper le même emplacement.

Activation du Lieu

En fonction de la partie du Plan occupée par le camion du joueur, il a accès à une variété d'actions réalisables. Aussi longtemps qu'il est sur un des emplacement Action d'un lieu, il peut effectuer une des Actions suivantes :

Prendre une Commande

(Disponible dans les villes alentours)

Le joueur actif peut sélectionner une des commandes visibles **de la ville qu'il occupe** et la placer devant lui. Il ajoute ensuite un Jeton Menthe Classique sur la commande qu'il n'a **pas** pris dans cette ville. Puis remplace celle prise par une de la Pioche de Commandes de cette ville.

Si la commande choisie avait des Jetons Menthe dessus, le joueur pourra en charger le nombre souhaité dans son camion gratuitement, aussi longtemps qu'il a de la place pour le faire.

Remarque : Les joueurs ne peuvent prendre aucune Commande supplémentaire s'ils ont plus de trois (3) commandes incomplètes en face d'eux à la suite de cette action.

Remarque : Si suite à cette action deux villes se retrouvent dépourvues de Commande ou toutes les Pioches de Commandes des villes environnantes sont épuisées, le jeu prendra fin au début du prochain tour du Premier Joueur.

Charger le Camion

(Disponible à la Ville de Mintopia et dans les Entrepôts)

Le joueur actif charge autant de pastilles à la menthe dans son camion que la quantité indiquée sur la carte du plan qu'il occupe. Le joueur place autant de pastilles à la menthe que possible dans son camion, sans toutefois dépasser la capacité maximale de ce dernier.

- Dans la Ville de Mintopia, la quantité de pastilles à la menthe chargée est quatre (4)
- Aux emplacements des Entrepôts la quantité de pastilles à la menthe chargée est deux (2)

Remarque : la réserve de pastilles à la menthe est limitée. Si vous essayez d'obtenir un type de pastille alors qu'il n'est plus disponible, l'action est gaspillée.

Compléter une Commande

(Action gratuite - disponible dans les villes alentours)

Le joueur actif peut compléter n'importe quelle commande incomplète visible en face de lui. Pour ce faire il doit être sur l'emplacement d'Action de la ville figurant sur la Commande, puis retirer le type et la quantité requis de pastilles à la menthe de son camion et de les remettre dans la réserve de Pastille à la Menthe. Il retourne ensuite la Commande face cachée pour signifier qu'elle a été complétée. Les conditions et la valeur en points de la commande sont secrètes ; Cependant, la quantité de commandes complétées est une information publique.

Remarque : Remplir des commandes est une action gratuite qui peut être effectuée avant, pendant ou après qu'un joueur ait utilisé tout ou partie de ses actions avant la fin de son tour.

REMARQUE : Règles spéciale à 2 joueurs pour compléter une commande

Lors d'une partie à 2 joueurs, quand le joueur actif complète une commande, il doit choisir l'une des cartes commande face visible dans l'une des quatre villes alentours et la retirez du jeu. Si cette commande avait des pastilles à la menthe sur elle, remettez-les dans la réserve.

Puis remplacer la commande écartée avec une nouvelle issue de la Pioche de Commande de cette ville.

Décharger le Camion

(Disponible à la Ville de Mintopia et dans les Entrepôts)

Le joueur actif peut retirer de son camion autant de pastilles à la menthe que souhaité et les remettre dans la réserve de pastilles à la menthe.

Améliorer les Pastilles

(Disponible à la Ville de Mintopia et dans les Entrepôts)

Le joueur actif peut échanger certains de ses Pastilles Classique contre des Sans Sucre ou à la Cannelle. Le joueur retourne la quantité nécessaire de Pastilles Classique depuis son camion dans la réserve, puis prendre la pastille à la menthe souhaitée depuis la réserve et la place dans son camion.

- Deux (2) Pastilles Classique à la menthe peuvent être améliorées en une (1) Pastille à la menthe Sans Sucre sur n'importe quel Entrepôt ou dans la ville de Mintopia.
- Trois (3) Pastilles Classique à la menthe peuvent être améliorées en une (1) Pastille Cannelle-menthe dans la ville de Mintopia seulement.

Remarque : la réserve de pastilles à la menthe est limitée. Si vous essayez d'obtenir un type de pastille alors qu'il n'est plus disponible, l'action est gaspillée.

Acquérir des Capacités (Règles Avancées Uniquement)

(Disponible sur tous les emplacement)

Le joueur actif peut dépenser un de ses points d'action pour débloquent une de ces capacités de joueur disponible, effective immédiatement.

Fin de la Partie

La partie se termine toujours au début du tour du joueur possédant le Jeton Premier Joueur. Cela garantit que tous les joueurs auront le même nombre de tours.

Il existe deux conditions de fin de partie :

- Deux des villes alentours n'ont plus de Commande disponible. (face visible)
- Toutes les villes alentours n'ont plus de Commande dans leur pioche de commande. (face cachée)

Décompte des Points

Comptez le nombre total de Points que chaque joueur gagne avec ses Commandes complètes. Le joueur avec **le plus** de Points a réalisé le meilleur travail et a l'honneur de devenir employé du mois !

En cas d'égalité, c'est le joueur avec **le plus** de Commandes qui gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur avec **la plus** grande valeur totale de Pastilles à la Menthes chargées dans son camion gagne (Classique = 1, Sans Sucre = 2, Cannelle = 3). Toujours à égalité ? Alors, le joueur dont l'âge est le plus proche de 42 gagne !

Règles Avancées

Après avoir joué quelques parties, vous pouvez envisager d'ajouter les règles avancées au mélange.

Capacités des Joueurs

Il s'agit d'un ensemble de 3 capacités de joueur choisies aléatoirement que les joueurs peuvent utiliser pour « améliorer » leurs capacités. Si vous ajoutez des capacités de joueur, lors de la mise en place, avant de distribuer les cartes de commande, choisissez au hasard 3 cartes capacité de joueur et placez-les face visible de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Puis continuez la mise en place selon les règles normales.

Acquérir des Capacités de Joueur

Un joueur peut utiliser l'une de ses actions à son tour pour acquérir une des Capacités disponibles.

Quand un joueur acquiert une nouvelle capacité, il peut commencer à l'utiliser immédiatement, tant qu'il a des actions restantes (ou si c'est une capacité d'action permanente/gratuite.)

Un joueur doit avoir le nombre approprié de commandes complètes inutilisées qu'il dépensera pour cette action afin d'acquérir une capacité. Les commandes dépensées ne sont pas supprimées du travail réalisé par le joueur et rapporteront toujours des points à la fin du jeu, bien qu'elles ne puissent plus être réutilisées afin d'acquérir une deuxième capacité.

Afin de faciliter cela, lorsqu'un joueur acquiert une capacité, il prend l'un des jetons de la capacité correspondante et le place sur la pile de commandes complètes afin de signaler qu'elles sont dépensées et de montrer qu'il a maintenant accès à cette capacité.

Une capacité qu'un joueur a acquise n'est pas retiré de la réserve, un autre joueur peut aussi acquérir cette même capacité lors de l'un de ses tours.

Types de Capacités

Action – Ce type de capacités fonctionnent exactement comme toutes les autres actions normales qu'un joueur peut effectuer. Utiliser l'une d'elles coûte une des deux actions qu'un joueur peut dépenser à son tour.

Action Gratuite – Ce type de capacités aillent fonctionnent comme les capacités d'Action, mais elles n'ont pas une de coup en point d'action associé. Elles peuvent être effectuées plusieurs fois sur un tour sauf mention contraire.

Permanent – Ce type de capacités est « toujours actif » et octroie ses bénéfices automatiquement, de manière permanente ou lors du déclenchement.

Mode Solitaire

[TBA]

Crédits

Auteur: Justin Blaske

Production: Five24 Labs

Design Graphic: Justin Blaske

Art: Thomas Tamblyn, Delapouite

Testeurs : [TBA]

Testeurs Solitaire : [TBA]

Traduction : Benoît Guillet

Remerciement Spécial

L'incroyable communauté Kickstarter de jeu de plateau qui a cru en Mint Works et m'a encouragé à l'élargir à d'autres mécanismes.