



MINT DELIVERY - RÈGLES RÉVISÉES



1 - AVANT DE COMMENCER : MOTS-CLÉS & POINTS IMPORTANTS

PLAN DE LA RÉGION

Ensemble des cartes Plan de la surface commune, sur lequel les joueurs déplacent leur jeton Camion. Y figurent les Villes, les Entrepôts, et leurs Espaces d'Action respectifs, le tout relié par des Routes.

VILLES / ENTREPÔTS

Lieux spéciaux sur lesquels les joueurs peuvent Prendre une Commande, Livrer une Commande, Charger ou Décharger leur Camion, ou Optimiser leurs Mints. Chaque Ville bénéficie d'une couleur spécifique. Les Entrepôts sont gris.

ESPACES D'ACTION / DE MOUVEMENT

Emplacements apparaissant sur le Plan de la Région, sur lesquels les joueurs déplacent leur jeton Camion. Les Espaces de couleur correspondent à un lieu (Ville ou Entrepôt) sur lequel il est possible d'effectuer une Action. Les Espaces blancs (Espaces de Mouvement) servent uniquement à vous déplacer dans la Région.

MINTS

Il s'agit des marchandises à Livrer. Il en existe de plusieurs types : Classiques (blancs), Sans Sucre (verts), et Cannelle (rouges). Les Sans Sucre et Cannelle ne sont accessibles que via l'Action « Optimiser vos Mints ».

CAMION

Votre jeton Camion indique votre position sur le Plan de la Région. Vous le déplacez au fil de la partie. Votre carte Camion est placée devant vous et permet de gérer le contenu de ce dernier.

2 - MISE EN PLACE

- Disposez les 9 cartes Plan face visible comme indiqué ci-dessous, au centre de la surface de jeu, pour créer le Plan de la Région.
- Triez par couleur et disposez les Mints à côté du Plan de la Région pour créer la Réserve de Mints.
- Mélangez toutes les cartes Commande, puis distribuez-en 3 face cachée à chaque joueur.
- Chacun regarde les cartes reçues, et en conserve autant qu'il le souhaite, face cachée devant lui. **Important : la valeur totale des cartes conservées ne doit pas dépasser 6 ☆.**

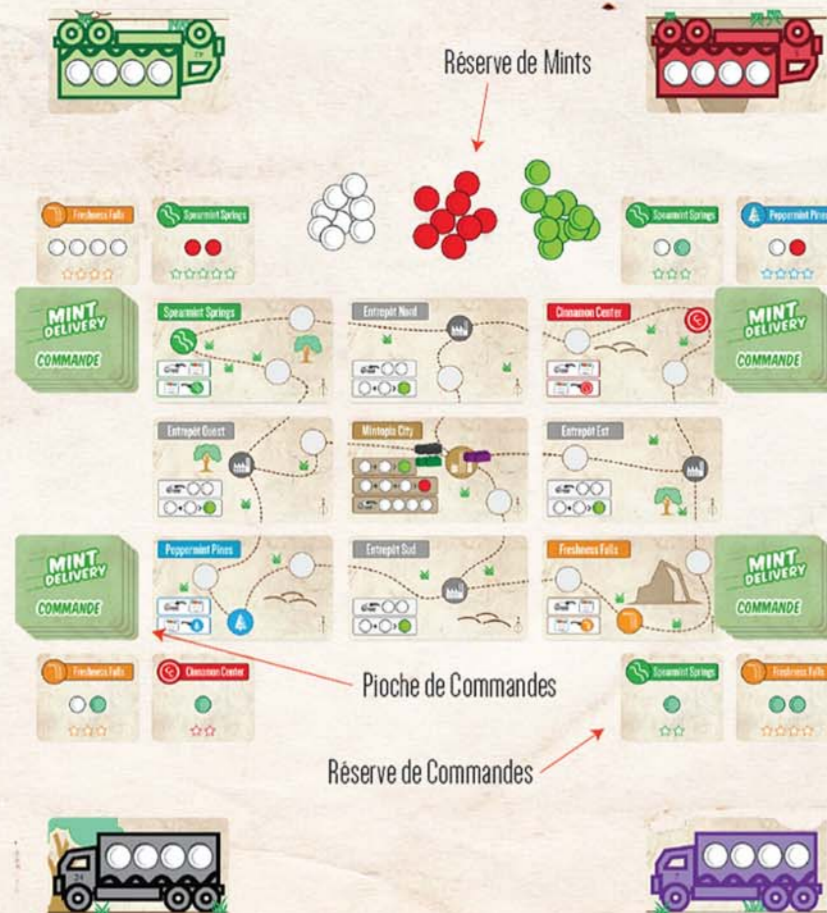
• Mélangez toutes les cartes Commande restantes (en y intégrant les cartes précédemment écartées par les joueurs), puis disposez-les en 4 piles de 7 cartes face cachée, 1 pile par coin du Plan de la Région. Ce sont les Pioches de Commandes de chacune des 4 Villes de la Région.

• Chaque joueur choisit une carte Camion qu'il place devant lui, prend le jeton Camion correspondant et le place sur l'Espace d'Action de la Ville « Mintopia City ». Puis chacun reçoit 4 Mints Classiques (blancs) de la Réserve et les dispose sur les emplacements dédiés de sa carte Camion.

• Révélés les 2 premières cartes de chacune des Pioches de Commandes, pour créer la Réserve de Commandes de chaque Ville.

• Chaque joueur révèle devant lui les cartes Commande qu'il a conservées. Si la valeur ☆ totale des Commandes d'un joueur dépasse 6, il doit défausser autant de cartes que nécessaire (en commençant par celles de la valeur la plus faible) dans la boîte de jeu jusqu'à ce que la valeur totale des Commandes restantes atteigne 6 ou moins.

• Le joueur avec l'haleine la plus fraîche prend le jeton Premier Joueur (Starting Player) et le conserve devant lui.



3 - BUT DU JEU

Incarnez des chauffeurs parcourant la Région à bord de leur Camion pour Livrer vos pastilles sucrées de Ville en Ville afin d'honorer vos Commandes. Une bonne gestion de vos Chargements, de vos déplacements, et des Conditions de la Route devrait vous permettre d'amasser suffisamment de ☆ (Points de Victoire) pour être élu(e) Employé(e) du Mois !

4 - TOURS DE JEU

Durant votre tour, et en commençant par le Premier Joueur, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 Actions (voir ci-dessous). Ces Actions peuvent être effectuées dans l'ordre de votre choix, la même Action peut être réalisée 2 fois de suite. En fonction de la position de votre jeton Camion sur le Plan de la Région, vous n'avez accès qu'à certaines Actions (définies par l'Espace d'Action correspondant). **Notez que Livrer une Commande est une Action Gratuite** (c'est à dire non décomptée de vos 2 Actions du tour).

SE DEPLACER

Déplacez votre jeton Camion sur un Espace directement relié par une Route à celui sur lequel il se trouve.

PRENDRE UNE COMMANDE



Lorsque votre jeton Camion est placé sur l'Espace d'Action d'une Ville, vous pouvez choisir une des Commandes dans la Réserve correspondante (face visible) et la placer devant vous. Ajoutez 1 Mint Classique sur la Commande restante, puis révéléz une nouvelle Commande depuis la Pioche de la Ville.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 Commandes face visible devant vous.

Si la Commande prise comporte des Mints (posés dessus), vous pouvez les Charger gratuitement (tous, ou autant que désiré) dans votre Camion, dans la limite de ses Emplacements libres.

LIVRER UNE COMMANDE (ACTION GRATUITE)



Lorsque votre jeton Camion est placé sur l'Espace d'Action d'une Ville correspondant à l'une de vos Commandes, et que votre carte Camion contient les Mints requis, vous pouvez Livrer la Commande (Action Gratuite). Remettez alors les Mints correspondants de votre carte Camion dans la Réserve de Mints, puis retournez la Commande face cachée et conservez-la devant vous.

Dans une partie à 2 joueurs :

Lorsque vous Livrez une Commande, retirez 1 Commande disponible de la Réserve de Commandes d'une Ville de votre choix. Ajoutez 1 Mint Classique sur la Commande restante de la Ville. Piochez ensuite une nouvelle Commande et ajoutez-la à la Réserve de cette Ville.

CHARGER OU DECHARGER VOTRE CAMION



Chargez autant de Mints sur votre carte Camion qu'indiqué sur la carte comportant l'Espace d'Action où se trouve votre jeton Camion. Prenez les Mints dans la Réserve et placez-les sur votre carte Camion (dans la limite des Emplacements libres disponibles de votre carte Camion).

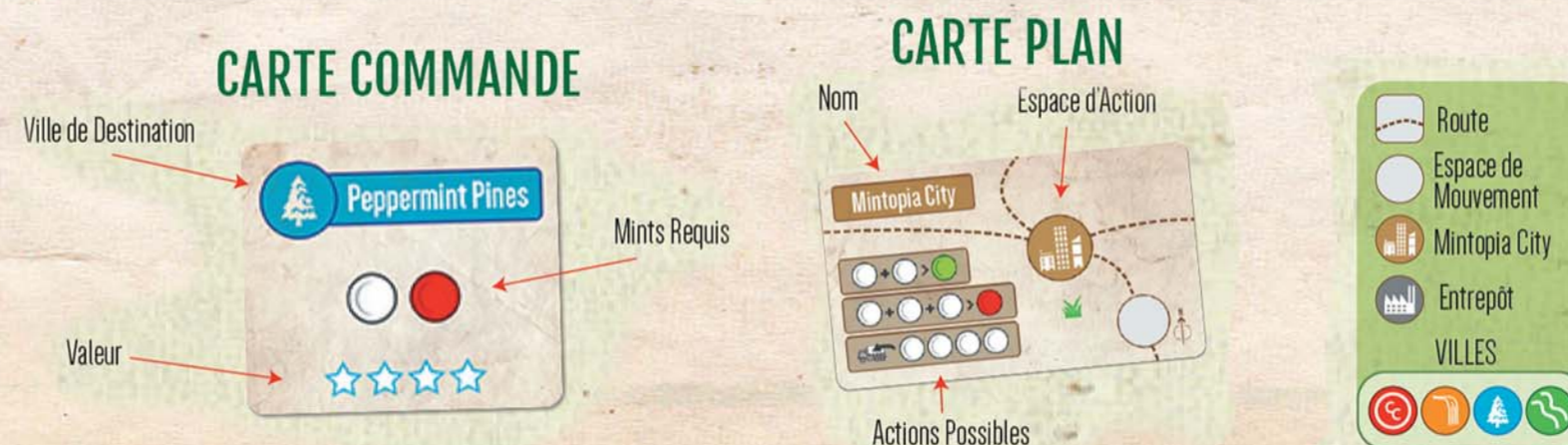
ou

Déchargez autant de Mints que désiré (retirez-les de votre carte Camion et placez-les dans la Réserve).

OPTIMISER VOS MINTS



Lorsque l'Espace d'Action sur lequel se trouve votre jeton Camion le permet, vous pouvez échanger les Mints de votre carte Camion contre les Mints indiqués. Remettez dans la Réserve la quantité indiquée de Mints Classiques (blancs) de votre carte Camion. Placez ensuite sur votre carte Camion les Mints Sans Sucre (verts) ou Cannelle (rouges) correspondants (pris dans la Réserve).



5 - FIN DU JEU

Jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

Si au moins une des conditions suivantes est atteinte, la partie prend fin dès que le joueur à droite du Premier Joueur a fini son tour :

- Les Réserves de Commandes d'au moins 2 Villes sont épuisées.
- Les Pioches de Commandes des 4 Villes sont épuisées.

6 - DECOMPTE DES POINTS

Lorsque la partie est terminée, chacun compte le nombre de ☆ apparaissant sur toutes ses Commandes livrées (conservées face cachée devant lui).

Le joueurs possédant le plus de ☆ remporte la partie ! N'oubliez pas de lui remettre son certificat d'Employé du mois !

En cas d'égalité, le joueur ayant Livré le plus de Commandes remporte la partie ! Si l'égalité persiste, c'est celui avec la plus haute valeur de Mints chargés dans son Camion qui l'emporte (Classique = 1, Sans Sucre = 2, Cannelle = 3). Toujours à égalité ? Le joueur dont l'âge s'approche le plus de 42 l'emporte !

VARIANTES

Une fois les règles de base bien assimilées, nous vous conseillons d'utiliser les variantes (séparément ou les 2 en même temps) ci-dessous pour corser le jeu !

1 / ETAT DE LA ROUTE (voir livret de règles)

Cette variante ajoute des conditions concernant l'état des Routes, rendant vos déplacements plus difficiles et le jeu plus stratégique.

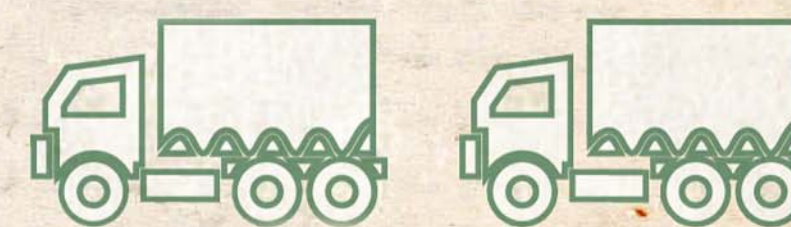
2/ AMELIORATIONS (voir errata ci-dessous et livret de règles)

Améliorez votre Camion afin de vous spécialiser dans certains types de livraisons et la jouer plus fine !

Durant la mise en place, avant de distribuer les cartes Commandes :

- Placez la carte Garage à côté du Plan de la Région.
- Mélangez puis piochez 3 cartes Améliorations et posez-en une face visible sur chacun des emplacements de la carte Garage. Les autres cartes Améliorations sont rangées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Placez les jetons Améliorations à côté de la carte Garage
- Terminez la mise en place normalement.

Voir la suite des explications sur le livret de règles.



CRÉDITS

Auteur : Justin Blaske / Illustrations : Thomas Tambljn & Delapouite
Développement : Five24Labs
Traduction & mise en page v.2 : David Salandra
www.pixiegames.fr