



MINT WORKS - RÈGLES RÉVISÉES



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

SURFACE COMMUNE

Zone de jeu au centre de la table, accessible à tous les joueurs.

QUARTIER

Zone de jeu d'un joueur, devant lui. Tous les éléments (Mints, Plans / Bâtiments) qu'il contrôle font partie de son Quartier.

PLAN / BÂTIMENT

Dans un Quartier, une carte face cachée est nommée « Plan ». Une fois construit, un Plan est retourné face visible et devient un « Bâtiment ». Les Bâtiments font gagner à leur propriétaire des Points de Prestige (☆), et/ou de nouveaux Effets.

MINTS

Il s'agit de la monnaie du jeu, et représentent vos ouvriers. 1 Mint rouge = 5 Mints blancs. Utilisez-les pour activer des Lieux et en gagner davantage, récupérer le jeton Premier Joueur, acheter des Plans ou les construire...

GAGNER

Lorsqu'un Joueur « Gagne » quelque-chose, il le prend toujours dans la Réserve correspondante et le place dans son Quartier.

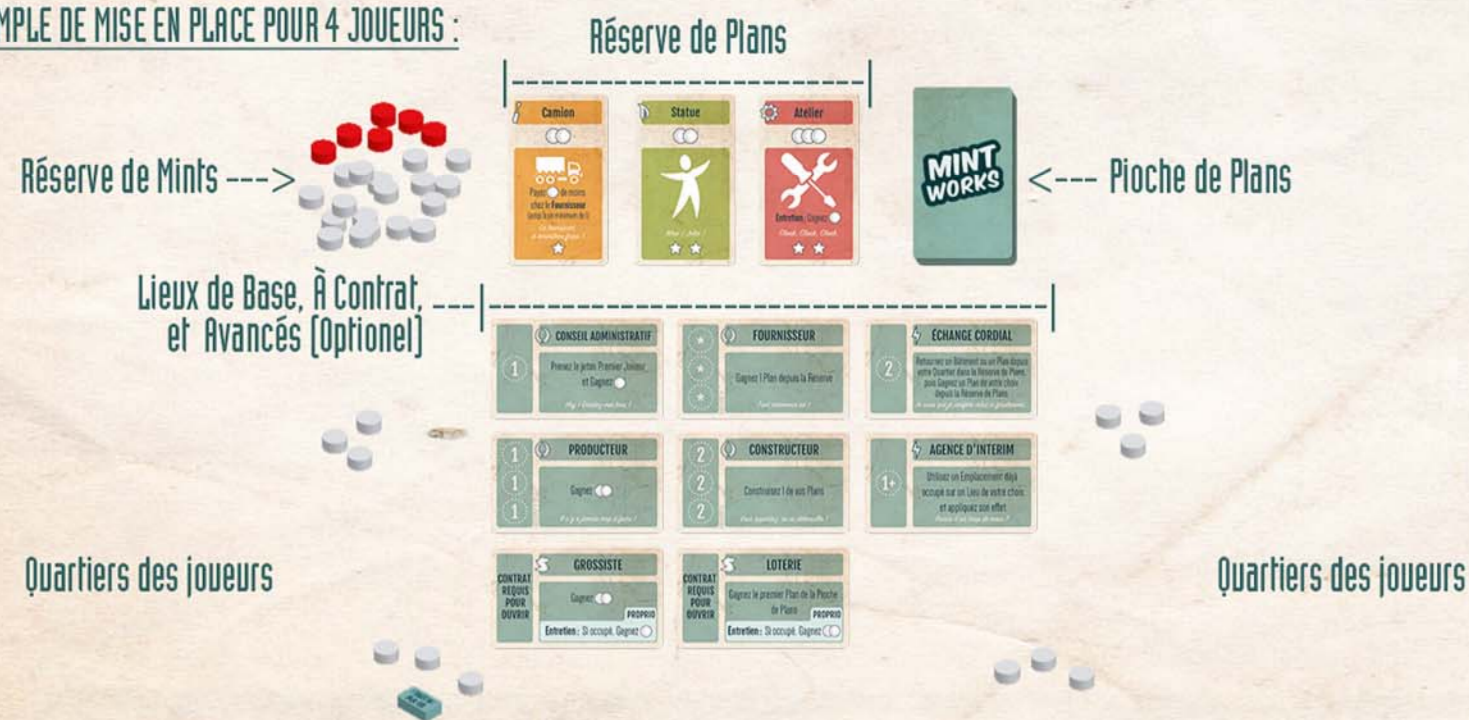
PERDRE

Lorsqu'un Joueur « Perd » un Plan / Bâtiment, il le place face cachée sous la Pioche de Plans. Les Mints perdus retournent dans la Réserve de Mints.

2 - MISE EN PLACE

- Placez les 4 Lieux de Base (🕒) au centre de la surface commune, face correspondant au nombre de joueurs de la partie visible.
- Placez les 2 Lieux à Contrat (📄) à côté des Lieux de Base, face « Contrat requis pour ouvrir » visible.
- Optionnel** : Choisissez aléatoirement 2 Lieux Avancés (⚡) et placez-les face visible à côté des autres Lieux.
- Mélangez tous les Plans et placez-les face cachée à côté des Lieux pour créer la Pioche de Plans.
- Tirez les 3 premiers Plans de la Pioche et placez-les face visible à côté de celle-ci en 1 rangée pour créer la Réserve de Plans.
- Placez tous les Mints à côté de la Réserve de Plans pour créer la Réserve de Mints.
- Chaque joueur reçoit 3 Mints de la Réserve et les place devant lui (dans son Quartier).
- Le jeton Premier Joueur (Starting Player) est attribué à la personne ayant l'haleine la plus fraîche.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS :



3 - BUT DU JEU

Dès qu'un joueur possède au moins 7 Points de Prestige (☆) dans son Quartier, ou si la Pioche de Plans ne contient plus suffisamment de Plans pour alimenter la Réserve de Plans, la fin de partie est déclenchée (voir « Phase d'Entretien »). Le joueur possédant le plus de ☆ (conférés par les Bâtiments de son Quartier) remporte la partie !

4 - PHASES DE JEU

Chaque manche est composée de 2 Phases : Développement, puis Entretien. Alternez ces 2 Phases jusqu'à ce que Décompte Final soit déclenché lors de la Phase d'Entretien !

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

- Le joueur possédant le jeton Premier Joueur entame le premier tour, puis chacun joue en sens horaire.
- Durant son tour, le joueur doit effectuer l'une des 2 Actions suivantes : « Placer » ou « Passer ».
- Le Phase de Développement est répétée jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de Passer consécutivement leur tour (durant le même tour de table). La Phase de Développement prend alors fin, et l'on procède à la Phase d'Entretien.

PHASE D'ENTRETIEN (vérifiez les étapes suivantes dans l'ordre)

- À ce stade, si au moins un joueur possède 7 ou plus ☆ via les Bâtiments de son Quartier, la partie prend fin et l'on procède au Décompte Final.
- Si aucun joueur ne possède au moins 7 ☆ dans son Quartier, re-alimentez la Réserve de Plans jusqu'à 3 cartes. S'il n'est pas possible de re-alimenter complètement la Réserve de Plans, la partie prend fin et l'on procède au Décompte Final.
- Si les 2 étapes précédentes n'ont pas mené au Décompte Final, résolvez tous les Effets « Entretien » des Bâtiments en jeu.
- Ensuite, si des Mints sont placés sur des Lieux à Contrat, les Propriétaires respectifs de ces Lieux gagnent le nombre de Mints indiqué.
- Tous les Mints restants placés sur des Lieux sont retournés dans la Réserve de Mints.
- Chaque joueur gagne 1 Mint.
- Procédez à une nouvelle Phase de Développement.

[NOTE]

La Réserve de Mints est illimitée ! Si vous venez à manquer de Mints au cours de la partie, prenez-en quelques-uns sur le Lieu « Fournisseur » (sans en vider complètement les Emplacements déjà utilisés).

5 - LES ACTIONS (1 par tour)

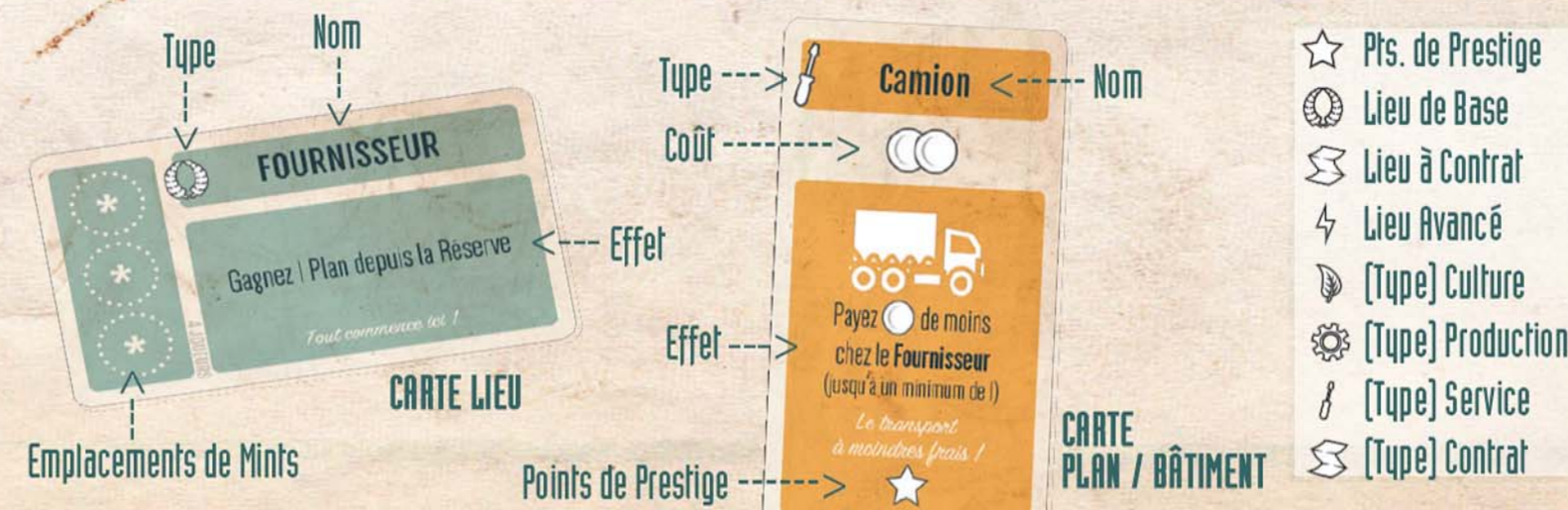
PLACER

Choisissez un Emplacement libre sur une carte Lieu, placez-y le nombre de Mints indiqué, puis appliquez l'Effet correspondant.

OU

PASSER

Votre tour prend fin. Vous pourrez à nouveau choisir entre Placer ou Passer lors de votre prochain tour (sauf si la manche en cours prend fin avant, voir chapitre précédent).



6 - DÉCOMPTE FINAL

- Comptez le nombre total de ☆ de chaque joueur (procurés par les Bâtiments de leurs Quartiers respectifs).
- Le joueur ayant le plus de ☆ est à la tête du Quartier le plus resplendissant et remporte la partie ! Félicitations !
- En cas d'égalité, le joueur à la tête du Quartier contenant le plus de cartes Plans et Bâtiments remporte la partie.
- Si l'égalité persiste, le joueur possédant le plus de Mints remporte la partie !
- Toujours à égalité ? Vous êtes sûrs ? Dans ce cas, le joueur dont l'âge s'approche le plus de 42 ans remporte la partie ! Oui, c'est injuste. Mais c'est drôle.

7 - F.A.Q ET PRÉCISIONS SUR LES CARTES

• CARTES PLANS / BÂTIMENTS

Lorsque vous Gagnez un Plan via l'activation du Lieu « Fournisseur », placez-le face cachée dans votre Quartier (vous pouvez également conserver vos Plans en main).

Lorsque vous Construisez un de vos Plans via l'activation du Lieu « Constructeur », retournez-le face visible dans votre Quartier. C'est maintenant un Bâtiment, et vous bénéficiez de son Effet tant qu'il est en jeu dans votre Quartier.

• LIEUX À CONTRAT (Loterie et Grossiste) 📄

Les Lieux à Contrat ne sont pas disponibles (activables) en début de partie.

Lorsqu'un joueur construit le Bâtiment Loterie ou Grossiste dans son Quartier, il retourne le Lieu à Contrat correspondant sur sa face active (avec l'Emplacement pour Mints visible). Ce Lieu devient alors disponible à tous.

L'encart « Entretien » du Lieu déclenchera un Effet (à condition que le Lieu ait été utilisé durant la Phase Développement en cours, et uniquement pour son Propriétaire) lors de la Phase Entretien de la manche.

• FOURNISSEUR 🕒

Placez (sur un Emplacement libre du Lieu) le nombre de Mints correspondant au Coût du Plan désiré (disponible dans la Réserve). Placez ensuite ce Plan dans votre Quartier !

• CONSTRUCTEUR 🕒

Placez (sur un Emplacement libre du Lieu) le nombre de Mints indiqué (2), puis retournez face visible l'un des Plans de votre Quartier. C'est maintenant un Bâtiment !

• AGENCE D'INTERIM ⚡

Ce Lieu vous permet d'activer l'Effet d'un autre Lieu dont tous les Emplacements d'activation seraient déjà occupés. Placez-y le nombre de Mints indiqué sur le Lieu dont vous souhaitez copier l'Effet, +1 Mint !

• ÉCHANGE CORDIAL ⚡

Comprendre : « Perdez un Plan ou un Bâtiment de votre choix (de votre Quartier), puis Gagnez un Plan de votre choix parmi ceux disponibles dans la Réserve ».

CRÉDITS

Auteur : Justin Blaske / Illustrations : Felix Janson, Thomas Tamblyn / Justin Blaske
Développement : Five24Labs
Traduction & mise en page v.2 : David Salandra
www.pixiegames.fr