

MINT DELIVERY

COLLECTE ET LIVRAISON
EN FRAÎCHEUR MENTHOLÉE



1-5

25 mins

14+

MATÉRIEL

- Ce feuillet de règles
- 68 cartes
 - 9 cartes Plan recto-verso
 - 5 cartes Camion / IA
 - 40 cartes Commande
 - 13 cartes Amélioration
 - 1 carte Employé du Mois
- 1 jeton Premier Joueur
- 5 jetons Camion en bois
- 38 Mints
 - 20 blancs (Classiques)
 - 10 verts (Sans Sucre)
 - 8 rouge (Cannelle)
- 15 jetons Amélioration
- 6 jetons État de la Route

INTRODUCTION

L'entreprise de Sucrieries de Fred est devenue l'un des business les plus florissant de Menthopia Centre, la demande de Mints dans les villes alentours ayant explosée comme jamais... et il a maintenant besoin de votre aide pour Livrer ces délicieux bonbons à ses fidèles clients !
Dans Mint Delivery incarnez des chauffeurs, se fournissant à l'usine de Fred et livrant ses pastilles sucrées dans les villes voisines afin d'honorer vos Commandes.
Le joueur effectuant le meilleur travail sera désigné Employé du Mois, et remportera la partie !

CARTE COMMANDE



CARTE PLAN



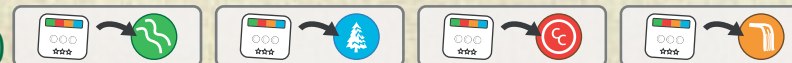
ACTIONS PRINCIPALES

Durant son tour, un joueur peut effectuer jusqu'à 2 Actions (détaillées ci-dessous). Ces Actions peuvent être effectuées dans l'ordre désiré, et la même Action peut être effectuée 2 fois de suite. En fonction de la position de son Camion sur le Plan, un joueur a accès à certaines Actions. Tant que son Camion est sur un Espace d'Action du Plan, le joueur peut effectuer l'Action correspondante désirée. Notez que Livrer une Commande est une Action Gratuite, ceci n'est donc pas décompté des 2 Actions par tour du joueur.

Se Déplacer

Le joueur actif peut déplacer son Camion sur n'importe quel Espace directement relié par une Route à celui sur lequel il se trouve.

Livrer une Commande (Action Gratuite)



Le joueur actif peut Livrer n'importe laquelle de ses Commandes face visible (voir Prendre une Commande). Son Camion doit être placé sur l'Espace correspondant à la Ville apparaissant sur sa Commande, et contenir le type et la quantité de Mints indiqué. Retournez alors la Commande face cachée pour signaler qu'elle a bien été Livrée, et remettez les Mints correspondants depuis votre Camion dans la Réserve de Mints. La quantité de Mints requis et la valeur de la Commande sont à présent secrets, mais la quantité de Commandes Livrées par chacun demeure une information connue de tous.

Charger / Décharger son Camion



Le joueur actif peut placer autant de Mints dans son Camion qu'indiqué sur la carte Plan où il se trouve (dans la limite des Emplacement disponibles de son Camion). À Menthopia Centre, le joueur peut Charger jusqu'à 4 Mints Classiques. Sur les Entrepôts, il peut en Charger jusqu'à 2 Classiques. Le joueur peut également choisir de plutôt Décharger son Camion, d'autant de Mints qu'il le souhaite (il les remet alors dans la Réserve de Mints).

Prendre une Commande



Si le joueur est placé sur l'Espace d'Action d'une Ville, il peut choisir une des Commandes face visible de cette Ville et la placer (toujours face visible) devant lui. Il ajoute ensuite 1 Mint Classique (de la Réserve) sur la Commande qu'il n'a pas prise sur cette Ville, et révèle une nouvelle Commande depuis la Pioche de Commandes de cette Ville. Si la Commande choisie comporte déjà des Mints (posés dessus), le joueur peut en Charger gratuitement la quantité désirée dans son Camion, pour peu qu'il lui reste des Emplacement disponibles.

Optimiser ses Mints



Le joueur actif peut échanger certains de ses Mints Classiques pour des Mints Sans Sucre (verts) ou Cannelle (rouges). Il remet alors la quantité de Mints Classiques indiquées de son Camion dans la Réserve de Mints, et les remplace par les Mints désirés (pris depuis la Réserve). 2 Mints Classiques peuvent être échangés contre 1 Mint Sans Sucre dans n'importe quel Entrepôt ou à Menthopia Centre. 3 Mints Classiques peuvent être échangés contre 1 Mint Cannelle à Menthopia Centre uniquement.

MISE EN PLACE

- Disposez les 9 cartes Plan (comme indiqué) face visible au centre de la surface de jeu, à la vue et portée de tous.
- Disposez et triez par couleur les différents types de Mints à côté des Plans 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 (dont celles précédemment écartées par les joueurs) puis disposez-les en 4 piles de 7 cartes face cachée, aux 4 coins des Plans pour créer les Pioches de Commandes de chacune des 4 Villes.
- Chaque joueur choisit une carte Camion qu'il place devant lui, et prend le jeton Camion correspondant qu'il pose sur l'Espace d'Action de la carte Plan "Menthopia Centre". Chacun place ensuite 4 Mints Classiques (blancs) sur les emplacements dédiés de sa carte Camion.
- Révélez les 2 premières cartes de chacune des 4 Pioches de Commandes (pour former la Réserve de Commandes de chaque Ville).
- Chaque joueur révèle devant lui les cartes Commande qu'il avait conservé (voir point 4). Si la valeur totale des Commandes d'un joueur dépasse 6, il doit défausser une ou plusieurs de ses Commandes révélées (en partant de la valeur la plus faible) dans la boîte de jeu, jusqu'à ce que leur valeur totale atteigne 6 ou moins.
- Le joueur avec l'haleine la plus fraîche prend le jeton Premier Joueur et commence la partie !



Lorsque tout est en place, la surface de jeu devrait ressembler à ça !
(configuration 4 joueurs)

FIN DU JEU

Si une (ou plusieurs) des conditions suivantes sont atteintes, la partie prend fin dès que le joueur à la droite du Premier Joueur a fini son tour. Cela assure que tout le monde a bien joué le même nombre de tours afin d'abattre autant de travail que possible.

- La Réserve de Commandes d'au moins 2 Villes est épuisée.
- La Pioche de Commandes des 4 Villes est épuisée.

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur compte le nombre de ☆ acquis via chacune de ses Commandes Livrées (mises de côté, face cachée, devant lui).

Le joueur possédant le plus de ☆ reçoit toute la considération de Fred, et est consacré Meilleur Employé du Mois (ah oui, et il remporte la partie !). N'oubliez pas de lui offrir un certificat à encadrer fièrement !

Pas de victoire nette après le premier décompte ? Ne vous en faites pas ! Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place, le joueur ayant Livré le plus grand nombre de Commandes remporte la partie. Si l'égalité persiste, celui avec la plus grande valeur de Mints Chargés dans son Camion l'emporte (Classique = 1, Sans Sucre = 2, Cannelle = 3) ! Toujours à égalité ? Alors le joueur dont l'âge s'approche le plus de 42 gagne (oui, c'est injuste) !

VARIANTES POUR EXPERTS

Après que chacun se soit habitué au jeu de base, ou dans le cas où vous seriez un groupe de joueurs très confiants en vos capacités, peut-être serez-vous intéressés par un jeu plus corsé ? Si c'est le cas, nous avons pensé à vous et vous proposons 2 Variantes. Celles-ci peuvent être incluses au jeu de base séparément, ou les 2 en même temps. Voyez donc ci-après comment les intégrer à vos prochaines parties de Mint Delivery !

AMÉLIORATIONS

Cette 1ère Variante permet aux joueurs de bénéficier d'Améliorations pour leurs Actions, et de se "spécialiser" de différentes manières.

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

- Disposez face visible les 3 cartes Amélioration de Base à côté des cartes Plan.
- Puis, prenez au hasard 3 cartes Amélioration et posez-les face visible, 1 sur chacune des Améliorations de Base. Les autres cartes Amélioration sont rangées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
- Disposez les jetons Amélioration de Base à côté des Améliorations correspondantes.
- Continuez la mise en place normale.

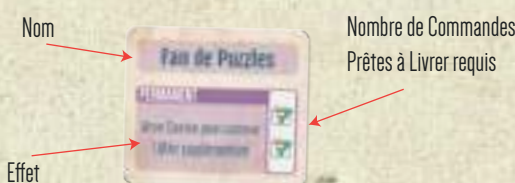
À son tour, un joueur peut utiliser 1 de ses Actions pour acheter une des Améliorations disponibles. Lorsqu'il achète une Amélioration, le joueur peut l'utiliser immédiatement, tant qu'il lui reste suffisamment d'Actions sur le tour en cours (ou s'il s'agit d'un Effet Permanent / d'une Action Gratuite).

Un joueur doit posséder le nombre requis de Commandes Prêtes à Livrer (c.a.d avoir dans son Camion la quantité requise de Mints pour potentiellement les Livrer) pour acquérir une Amélioration. Allouez vos Commandes à l'achat d'Améliorations en plaçant face cachée de côté (comme si elles avaient été Livrées). Ces dernières (comme celles Livrées) seront prises en compte lors du Décompte Final.

Lorsqu'un joueur acquiert une Amélioration, il prend le jeton Amélioration correspondant et le place au-dessus de la pile de cartes Commande face cachée utilisées pour l'achat. Ceci indique que ces cartes ont été allouées à l'achat et signale en même temps à tous que vous bénéficiez à présent de cette Amélioration.

Une Amélioration achetée par un joueur n'est pas retirée des Améliorations disponibles à tous. N'importe quel autre joueur peut également l'acheter durant son tour.

CARTE AMÉLIORATION



CREDITS

Auteur Justin Blaske
Développement Five24 Labs, LLC
Graphisme Felix Janson, Justin Blaske
Illustrations Thomas Tamblin, Delapouite
Traduction David Salandra

REMERCIEMENTS

Un grand merci à David pour la traduction, à Justin pour son jeu et à Mel pour sa gentillesse.

Jeremy Berven
 Matt Canaday
 Davita Dick

Justin Dykema
 Matthew Greenleaf
 Haotian Kong

Tom Kruse
 Tony Lawhorne
 Jeremy Lepper

TESTEURS EN SOLO

BernieTheRed
 Ginger Capps

GixxerScott
 James Sander-Cederlof

Izyengn
 Matthew
 MrCCS
 Seth Friesen

ÉTAT DE LA ROUTE

Cette 2ème Variante ajoute des conditions concernant l'état des Routes, faisant ainsi varier les possibilités d'utilisation du Plan d'une partie à l'autre.

Durant la mise en place, après avoir disposé les cartes Plan :

- Accordez-vous sur le nombre de jetons État de la Route que vous souhaitez utiliser pour cette partie - d'un minimum de 1, à un maximum de 4. Nous vous conseillons d'en utiliser 3 (si cela peut vous aider à décider).
- Fouillez la Pioche de Commandes et choisissez-en 1 pour chacune des 4 Villes.
- Prenez au hasard 1 jeton État de la Route.
- Mélangez les 4 cartes Commande choisies, et tirez-en 1 au hasard.
- Lancez en l'air le jeton Premier Joueur et notez la direction indiquée par la flèche y apparaissant (une fois retombé...). Placez 1 jeton État de la Route sur l'Espace directement relié à la Ville tirée à l'étape précédente, dans la direction indiquée par la flèche.
- Répétez cela afin de placer tous les jeton État de la Route sélectionnés pour la partie.
- Vous pouvez procéder à la suite de la mise en place.



ROUTE FERMÉE

Les joueurs ne peuvent pas se placer sur ou passer par l'Espace portant ce jeton, fermant ainsi complètement la Route.



EMBOUTEILLAGES

Lorsqu'un joueur se déplace sur un Espace portant ce jeton, son tour prend fin immédiatement.



PÉAGE

Le joueur ne peut pas se déplacer sur l'Espace portant ce jeton sans avoir au préalable défaussé 1 Mint depuis son Camion dans la Réserve. Le Mint défaussé peut être de n'importe quel type (couleur).



AUTOROUTE

Lorsqu'un joueur se déplace sur un Espace portant ce jeton, il doit immédiatement se déplacer à nouveau d'un Espace supplémentaire, dans la même direction.



ZONE DE CHARGEMENT

Lorsqu'un joueur se déplace sur un Espace portant ce jeton, il doit immédiatement Charger un Mint Classique dans son Camion (quitte à devoir en Décharger 1 autre par manque d'Emplacement disponible).



TUNNEL

L'espace portant ce jeton est considéré comme ayant une Route directement reliée à Menthopia Centre !

MISE EN PLACE – MODE SOLO

- Disposez les 9 cartes Plan face "Usine" (bleue) visible au centre de la surface de jeu.
- Choisissez une IA comme adversaire, et donnez-lui la carte et le Camion correspondants.
- Prenez l'une des cartes Camion restantes disponibles, ainsi que le jeton correspondant.



- Placez les 2 jetons Camion sur les Espace dédiés du Dépôt (en haut au milieu de l'Usine).
- Choisissez aléatoirement 20 Mints (de n'importe quel type) et disposez-les sur les 2 Tapis jusqu'à ce que chacun comporte 10 Mints et 2 emplacements vides.
- Les Mints restants sont rangés dans la boîte et ne serviront plus durant cette partie.
- Mélangez les cartes Commande, puis placez-les en une rangée de 4 paquets face cachée de 5 cartes chacun, au-dessus de l'Usine (formant ainsi les Pioches de Commandes).
- Révélez la 1ère carte de chaque Pioche de Commande.
- Vous commencez la partie en tant que 1er Joueur.

Lorsque tout est bien installé, la surface de jeu devrait ressembler à ça.

LES ACTIONS DU MODE SOLO

Le joueur et l'IA peuvent effectuer jusqu'à 2 Actions durant leur tour, parmi celles ci-dessous. Le joueur peut effectuer ses Actions dans l'ordre qu'il désire, et une même Action peut être effectuée 2 fois à la suite. L'IA effectue ses Actions en fonction de sa Motivation du Moment (voir "Motivations de l'IA"). Tout comme lors d'une partie multijoueurs, Livrer une Commande est une Action Gratuite et n'est pas décompté de vos 2 Actions par tour.

Se Déplacer

Vous pouvez vous Déplacer sur n'importe quel Espace directement lié par une Route à celui sur lequel vous êtes placé. L'IA choisit toujours le chemin le plus court et ne se Déplace que lorsque cette Action est requise par sa Motivation du Moment (voir "Motivations de l'IA").

Livrer une Commande (Action Gratuite)



Vous pouvez Livrer n'importe quelle Commande placée devant vous. Vous devez être placé sur l'Espace d'Action de la Ville indiquée sur la Commande. Retirez alors la quantité et le type requis de Mints de votre Camion et placez-les dans la Réserve de Mints. Retournez la Commande face cachée pour indiquer qu'elle a été Livrée. Lorsqu'une Commande est Livrée, que ce soit par le joueur ou l'IA, déplacez les Mints de votre Camion sur les Emplacements libres des Tapis, dans leur ordre d'apparition sur la Commande, et de manière ce qu'aucun des Tapis ne comporte plus de 10 Mints à la fin de l'opération.

Charger des Mints



Le joueur ou l'IA chargent des Mints dans leur Camion en les prenant parmi les 4 disponibles les plus avancés sur les Tapis. Vous ne pouvez prendre des Mints que sur le Tapis le plus proche de vous. L'IA peut Charger des Mints depuis n'importe quel Tapis, mais uniquement en suivant les instructions de son Espace de Chargement. Les Mints Chargés doivent être : 4 Classiques d'un coup, 2 Sans Sucre d'un coup, ou 1 Cannelle d'un coup. Si des Emplacements vides venaient à se former sur un Tapis, faites glisser les Mints afin de les remplir (en conservant leur ordre). L'IA Charge des Mints de manière à Livrer ses Commandes de la plus ancienne à la plus récente, de la droite vers la gauche.

Prendre une Commande

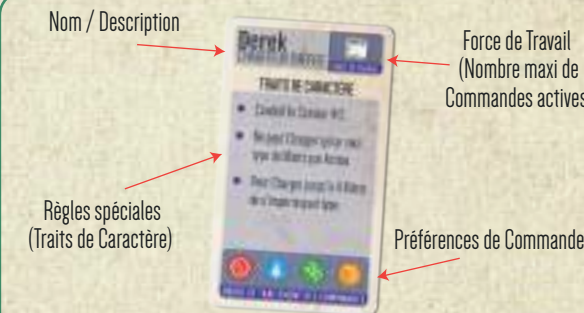


Vous pouvez choisir 1 des Commandes face visible parmi les 4 disponibles des Pioches, et la placer devant vous. L'IA suit toujours ses Préférences de Commande lorsqu'elle choisit une nouvelle Commande. En cas d'égalité de Préférence, l'IA Prend toujours la Commande avec la plus haute valeur. Si l'égalité persiste, l'IA Prend la Commande la plus à gauche sur la rangée parmi celles à égalité. Après la Prise d'une Commande, révélez la suivante de la Pioche. Vous êtes limité à 3 Commandes face visible maximum. L'IA est limitée à un nombre de Commandes face visible égal à sa Force de Travail.

Déplacer des Mints

Lorsqu'il se trouve sur l'Espace de Chargement, le joueur peut Déplacer jusqu'à 2 Mints de l'avant à l'arrière du Tapis devant lequel il se situe. Lorsque l'IA a besoin d'effectuer cette Action, elle Déplace le 1er Mint à la dernière place d'un Tapis, sur chacun des 2 Tapis.

LES CARTES IA



FIN DU JEU

- La partie prend fin lorsque 3 des 4 Pioches de Commande sont vides.
- L'IA joue toujours un dernier tour.
- Procédez au décompte des ☆ sur vos Commandes Livrées et celles de l'IA.
- Le plus haut score l'emporte ! Gérez les égalités comme dans une partie multijoueur.

MOTIVATIONS DE L'IA

Afin que l'IA effectue des Actions logiques (et embêtantes), appliquez les règles suivantes, dans l'ordre, durant son tour de jeu.

Livrer ses Commandes

Tout d'abord, si l'IA possède la quantité nécessaire de Mints pour Livrer ses Commandes, elle le fait ! Lorsque toutes celles pour lesquelles c'était possible ont été Livrées, passez à **Prendre des Commandes**.

Prendre des Commandes

Si l'IA ne possède pas autant de Commandes non Livrées en jeu que sa Force de Travail le permet, elle Prend des Commandes jusqu'à atteindre son maximum. Une fois que l'IA possède le nombre de Commandes requis, passez à **Prendre des Mints**.

Prendre des Mints

Si l'IA ne possède pas suffisamment de Mints pour Livrer toutes ses Commandes, elle Prend des Mints. Le Camion de l'IA n'a pas de capacité maximum de chargement de Mints. Lorsque l'IA est arrivée à Prendre assez de Mints pour compléter toutes ses Commandes, passez à **Compléter les Commandes**.

Si l'IA n'a besoin d'aucun Mint accessible depuis les Tapis, l'IA utilise l'Action Déplacer des Mints et Déplace 1 Mint sur chaque Tapis depuis l'avant à l'arrière.

Il est possible que l'IA ne soit pas en capacité de satisfaire sa Motivation du Moment. Si c'est le cas, l'IA cesse de jouer (passe son tour) jusqu'à ce qu'elle puisse à nouveau satisfaire sa Motivation du Moment. Arriver à ce que l'IA soit bloquée se révèle être un élément essentiel à votre (éventuelle) victoire !

