

# MINT WORKS

LE JEU DE PLACEMENT  
D'OUVRIERS À LA FRAÎCHEUR MENTHOLÉE



1-4



15 mins



13+



## CONTENU

- Ce feuillet de règles
- Un jeton Premier Joueur
- 30 Mints blancs de valeur 1
- 6 Mints rouges de valeur 5
- 33 Cartes
  - 10 Cartes Lieu
  - 21 Cartes Plan
  - 2 Cartes recto-verso Intelligence Artificielle (IA)

## INTRODUCTION

Mint Works est un jeu de placement d'ouvriers frais, léger et fun ! Son format de poche lui permet d'être transporté partout. Ses règles simples le rendent accessible aux novices du genre.

Durant la partie, les joueurs bénéficient d'un nombre limité de Mints, qui représentent leurs ouvriers. Ils utilisent leurs Mints pour en Gagner davantage, prendre le jeton Premier Joueur, ou Acheter des Plans et les construire. Les Plans / Bâtiments sont l'élément permettant de Gagner des Points. Certains Bâtiments confèrent des Points de Prestige ☆, d'autres font bénéficier leur propriétaire d'Effets supplémentaires.

Dès qu'un joueur possède au moins 7 Points de Prestige, ou s'il n'y a plus suffisamment de Plans dans la Pioche pour alimenter intégralement la Réserve de Plans, la fin de partie est déclenchée. La partie prendra fin une fois la manche en cours terminée.

Le joueur ayant le plus de Points de Prestige (conférés par les Bâtiments de son Quartier) remporte la partie !

## PHASES DE JEU

Chaque Manche est composée de 2 Phases : Développement puis Entretien.

### Développement

- Le joueur possédant le jeton Premier Joueur entame le premier tour.
- Un joueur a deux options durant son tour : il doit choisir entre "Placer" ou "Passer". Après avoir effectué l'une de ces deux actions, le tour du Joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) débute.
- La Phase de Développement est répétée jusqu'à ce que tous les joueurs Passent 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.

### Entretien

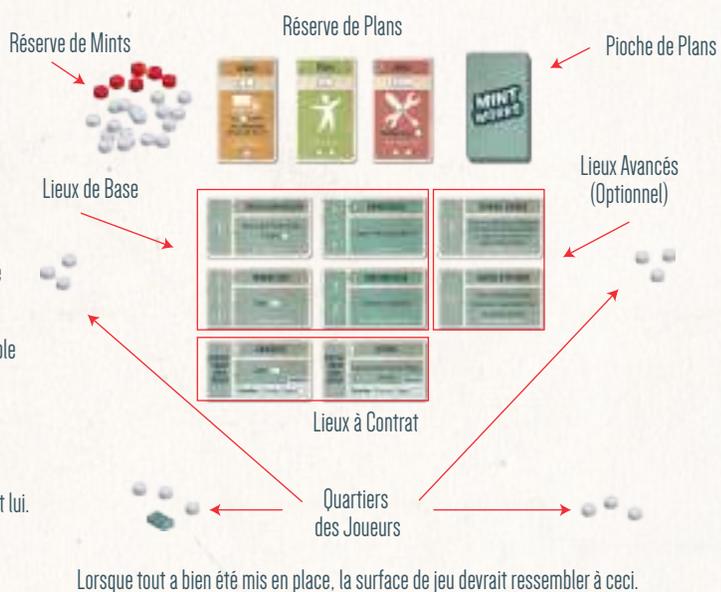
- À ce stade, si au moins un Joueur possède 7 ou plus ☆ via les Bâtiments de son Quartier, la partie prend fin et l'on procède au Décompte Final.
- Si aucun Joueur ne possède 7 (ou plus) Points de Prestige, re-alimentez la Réserve de Plans jusqu'à 3 cartes Plans (tirées de la Pioche de Plans). S'il n'est pas possible de remplir complètement la Réserve de Plans (faute de Plans disponibles dans la Pioche), la partie prend fin et l'on procède au Décompte Final.
- Si les deux étapes précédentes n'ont pas mené au Décompte Final, résolvez tous les Effets "Entretien" des Bâtiments en jeu.
- Si des Mints sont placés sur des Lieux à Contrat, les Propriétaires respectifs de ces Lieux Gagnent le nombre de Mints indiqué (ils les prennent depuis la Réserve de Mints).
- Tous les Mints 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 veniez à manquer de Mints, prenez-en quelques-uns sur la carte "Fournisseur", sans en vider complètement les Emplacements dédiés.

## MISE EN PLACE

- Placez les 4 Lieux de Base au centre de la surface de jeu, face correspondant au nombre de joueurs de la partie en cours visible.
- Placez les 2 Lieux à Contrat à côté des Lieux de Base, face "Fermé" visible.
- **Optionnel:** Choisissez aléatoirement 2 Lieux Avancés et placez-les à côté des Lieux de Base.
- Mélangez tous les Plans et placez-les face cachée en une pile à côté des Lieux, formant ainsi la Pioche de Plans.
- Tirez les 3 premiers Plans de la Pioche et placez-les face visible à côté de celle-ci, formant ainsi la Réserve de Plans.
- Placez tous les Mints à côté de la Réserve de Plans, formant ainsi la Réserve de Mints.
- Chaque joueur prend 3 Mints de la Réserve et les place devant lui.
- Le jeton Premier Joueur est attribué à la personne ayant l'haleine la plus fraîche



## MOTS CLÉS

### Quartier

Le Quartier d'un Joueur est l'ensemble de sa surface de jeu (devant lui). Tous les Mints, Plans et Bâtiments qu'il contrôle sont considérés comme faisant partie de son Quartier.

### Plans

Il s'agit de toutes les cartes de la Pioche de Plans, de la Réserve de Plans, et des cartes Plan face cachée dans les Quartiers des Joueurs. Lorsqu'un Plan est construit, il est retourné face visible et devient un Bâtiment.

### Bâtiments

Il s'agit de toutes les cartes Plan face visible dans les Quartiers des Joueurs (même lorsque leur nom ne semble pas tout à fait suggérer qu'il s'agit d'un Bâtiment à proprement parler).

### 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, il le place (face cachée) sous la Pioche des Plans. Tous les Mints Perdus retournent dans la Réserve de Mints.

## ACTIONS

### Placer

Le joueur choisit un Emplacement de Mints libre et y Place le nombre de Mints indiqué, lui faisant bénéficier de l'Effet correspondant.

### Passer

Le tour du joueur prend fin. Il pourra à nouveau choisir entre Placer et Passer durant son prochain tour.

## LIEUX



## PLANS / BÂTIMENTS



## IA DU MODE SOLO



## DÉCOMPTÉ FINAL

- Comptez le nombre total de ☆ remporté par chaque Joueur via les cartes face Bâtiment visible de leurs Quartiers respectifs.
- Le Joueur possédant la majorité de ☆ est à la tête du Quartier le plus resplendissant et remporte la partie ! Félicitations !
- Si plusieurs Joueurs sont à égalité, celui (parmi ceux à égalité) possédant le plus grand Quartier (composé du plus grand nombre de cartes Plan et Bâtiment) remporte la partie.
- Si l'égalité persiste, le Joueur à égalité possédant le plus de Mints l'emporte.
- Toujours égalité ? Alors le Joueur dont l'âge est le plus proche de 42 remporte la partie ! Oui, c'est injuste. Mais c'est drôle.

## LES LIEUX EN DÉTAIL

### ⚡ Financement Participatif

Le Joueur Gagne 3 Mints depuis la Réserve. Puis chaque autre joueur en Gagne 1 (toujours depuis la Réserve).

### 🗳 Conseil Administratif

Le Joueur Gagne le jeton Premier Joueur (il le prend à son propriétaire précédent). Il Gagne également 1 Mint depuis la Réserve. Un Joueur peut utiliser ce Lieu même s'il possède déjà le jeton Premier Joueur.

### 📁 Loterie

Le Joueur Gagne la 1<sup>ère</sup> carte de la Pioche de Plans, et la place dans son Quartier. Il n'a pas à révéler la face Bâtiment de cette carte tant qu'il ne l'a pas construit.

### ⚡ Recycleur

Se Placer ici permet au Joueur de prendre 1 carte Plan ou Bâtiment de son choix dans son propre Quartier et de la remettre face cachée sous la Pioche de Plans.

Si le joueur a choisi un Plan, il Gagne autant de Mints (depuis la Réserve) que la somme du Coût et de la Valeur indiqués sur celui-ci.

Si le joueur a choisi un Bâtiment, il Gagne autant de Mints (depuis la Réserve) que la somme du Coût et de la Valeur ☆ en cours indiqués sur celui-ci.

### 🗳 Fournisseur

Le Joueur Gagne 1 Plan au choix depuis la Réserve, et le place dans son Quartier. Le nombre de Mints à placer sur cette carte est déterminé en fonction du Coût du Plan choisi.

### ⚡ Échange Cordial

Se Placer ici permet au Joueur de prendre 1 Plan ou Bâtiment de son choix dans son propre Quartier et de le déplacer dans la Réserve de Plans. Il Gagne ensuite 1 Plan de son choix depuis la Réserve et le dispose dans son Quartier face cachée (même s'il s'est séparé d'un Bâtiment)..

### ⚡ Agence d'Interim

Le Joueur Placé ici peut utiliser l'Effet de n'importe quel autre Lieu de son choix, comme s'il s'y était Placé directement. Le nombre de Mints à Placer sur cette carte est de 1 plus celui indiqué sur le Lieu choisi. Le Lieu choisi doit avoir au minimum 1 Emplacement de Mints occupé pour être activé via l'Agence d'Interim.

### 📁 Grossiste

Le Joueur Gagne 2 Mints depuis la Réserve.



## LES PLANS EN DÉTAIL

### 🔧 Assembleur

Les Plans achetés via le **Fournisseur** sont placés dans votre Quartier directement face Bâtiment visible.

### 🕊 Pont

Compte toujours comme 2 Bâtiments Culturels 🕊 dans votre Quartier. Cela s'applique (mais pas seulement) pour les Effets du Musée, de l'Obélisque, du Siège de la Corporation, ou lors des égalités au Décompte Final.

### ⚙ Coopérative

Durant la Phase d'Entretien, le Joueur Gagne 1 Mint depuis la Réserve. Puis il choisit un autre Joueur, qui Gagne également 1 Mint (toujours depuis la Réserve).

### ⚙ Siège Social

Durant la Phase d'Entretien, le Joueur Gagne 1 Mint (depuis la Réserve) pour chaque Bâtiment de son Quartier (Siège Social inclus).

### 🔧 Gruie

Le Joueur Paye 1 Mint de moins lorsqu'il transforme un Plan en Bâtiment via le **Constructeur**. Le Coût minimum de construction ne peut être inférieur à 1 Mint.

### 🕊 Galerie

Durant la Phase d'Entretien, prenez 1 Mint dans la Réserve et Placez-le sur la Galerie. La Valeur de Prestige ☆ de la Galerie est égale au nombre de Mints placés sur celle-ci.

### 🔧 Décharge

Diminue le nombre de ☆ obtenu via chaque Bâtiment Culturel 🕊 de votre Quartier de 1, jusqu'à un minimum de 0.

### 📁 Loterie

Lorsqu'elle est construite, retournez le Lieu à Contrat **Loterie** face "Ouvert" visible. Ce Lieu est à présent disponible pour tous les Joueurs durant leur tour, comme tous les autres Lieux.

Durant la Phase d'Entretien, si le Lieu à Contrat **Loterie** est occupé, ajoutez 2 Mints depuis la Réserve dans le Quartier de son Propriétaire.

### 🕊 Musée

Fait bénéficier à son Propriétaire de 1 ☆ par Bâtiment Culturel 🕊 de son Quartier.

### 🔧 Obélisque

Fait bénéficier à son Propriétaire de 1 ☆ par Bâtiment de son Quartier.

### 🔧 Camion

Payez 1 Mint de moins lorsque vous Achetez un Plan via le **Fournisseur**. Le Coût minimum d'Achat ne peut être inférieur à 1 Mint.

### 🔧 Coffre-Fort

Gagnez ☆ ☆ pour chaque carte Plan de votre Quartier.

### 📁 Grossiste

Lorsqu'il est construit, retournez le Lieu à Contrat **Grossiste** face "Ouvert" visible. Ce Lieu est à présent disponible pour tous les Joueurs durant leur tour, comme tous les autres Lieux.

Durant la Phase d'Entretien, si le Lieu à Contrat **Grossiste** est occupé, ajoutez 1 Mint depuis la Réserve dans le Quartier de son Propriétaire.

## MISE EN PLACE DU MODE SOLO

- Sélectionnez 1 des 4 IA (Intelligence Artificielle). Ce sera votre adversaire pour la partie.
- Les 4 Lieux de Base et les 2 Lieux à Contrat sont placés en une colonne à gauche de la surface de jeu, faces "1 Joueur" et "Fermé" visibles. Alignez-les dans l'ordre suivant, de haut en bas :  
Fabricant, Grossiste, Constructeur, Fournisseur, Conseil Administratif, Loterie.
- **Optionnel** : Sélectionnez 1 Lieu Avancé et placez-le après la Loterie.
- Mélangez tous les Plans et placez-les en 1 pile face cachée à côté des Lieux de Base, formant ainsi la Pioche de Plans.
- Tirez les 2 premiers Plans de la Pioche et placez-les face visible à côté de celle-ci pour créer la Réserve de Plans.
- Placez les Mints à côté de la Réserve de Plans, formant ainsi la Réserve de Mints.
- Prenez 3 Mints et placez-les dans votre Quartier.
- Prenez le nombre de Mints de Départ indiqué sur la carte IA sélectionnée et placez-les dans son Quartier.



Lorsque tout a bien été mis en place, la surface de jeu devrait ressembler à ceci.

## RÈGLES DU MODE SOLO

Appliquez les règles standard, à l'exception des ajustements ci-dessous :

- Lorsqu'un Plan est acheté via le "Fournisseur" et qu'il n'est pas remplacé par un autre Effet, remplacez-le immédiatement par le suivant de la Pioche de Plans.
- Lorsque l'IA effectue une Action "Placer", elle Place toujours ses Mints dans le premier Emplacement pour Mints disponible de la Colonne de Lieux (de haut en bas, en commençant par le "Fabricant") pour peu qu'elle puisse l'utiliser.
- Si l'IA n'est en mesure d'utiliser aucun des Lieux disponibles, elle Passe son tour.
- Lorsque vous effectuez l'Action "Placer" pour l'IA, Placez le nombre de Mints indiqué depuis le Quartier de l'IA sur l'Emplacement pour Mints correspondant.
- Durant la Phase d'Entretien, si aucun Mint n'est Placé sur le "Fournisseur" (avant de retourner tous les Mints dans la Réserve), retournez les 2 Plans de la Réserve de Plans sous la Pioche de Plans, et remplacez-les par 2 nouveaux Plans depuis la Pioche.
- L'IA construit toujours le plus ancien Plan en sa possession en premier dans son Quartier.
- L'IA achète toujours ses Plans via le "Fournisseur" en fonction de ses "Priorités chez le Fournisseur". Vérifier d'abord le Coût du Plan. S'il y a égalité de Coût parmi les Plans disponibles dans la Réserve, vérifiez leur Type. S'il y a à nouveau égalité, l'IA achète le Plan le plus proche de la Pioche de Plans. Seuls les Plans dont le Coût est payable par l'IA sont pris en considération.

## CREDITS

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

### REMERCIEMENTS

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

<b>Matthew Bach</b>	<b>TESTEURS</b>	<b>Jeremy Lepper</b>
<b>Jeremy Berven</b>	Justin Dykema	John Kimmel
<b>Andrea Blanchard</b>	Ryan Dobesh	Jim Kottas
<b>Matt Canaday</b>	Matthew Greenleaf	Tom Kruse
<b>Davita Dick</b>	David Jespersen	Tony Lawhorne

### TESTEURS EN SOLO

<b>Adrian Porter</b>	<b>Nathan Rucci</b>
<b>Adrian Schmidt</b>	Austin McKenzie
<b>Allen Erb</b>	Javier Altman
<b>Andrew Bernhardt</b>	David Kompolt da Silva
	Joshua Roots
	James Sander-Cederlof
	Paul Schreter
	Sean Gewecke
	Seth Friesen