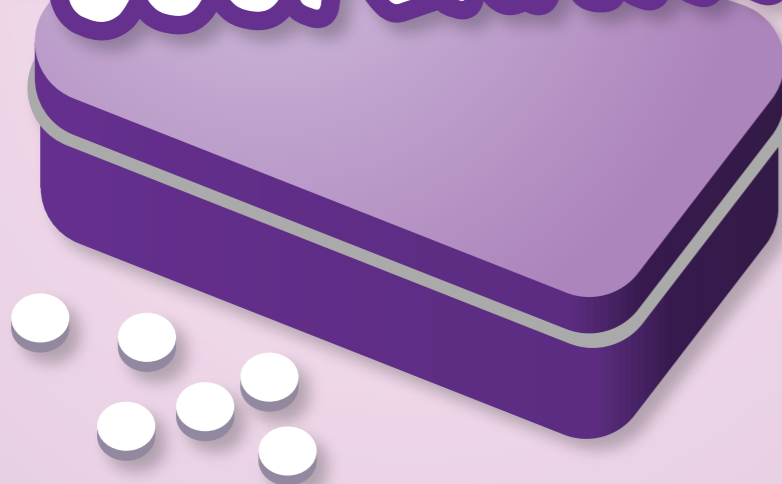


# MINT COOPERATIVE



UN JEU COOPÉRATIF FRAIS ET MENTHOLÉ

Auteurs

**JONATHAN GILMOUR & BRIAN LEWIS**

Développeurs

**JUSTIN BLASKE & MEL PRIMUS**



1-4



25 min



13+

©2019 Lucky Duck Games  
www.luckyduckgames.com

## MATÉRIEL DE JEU

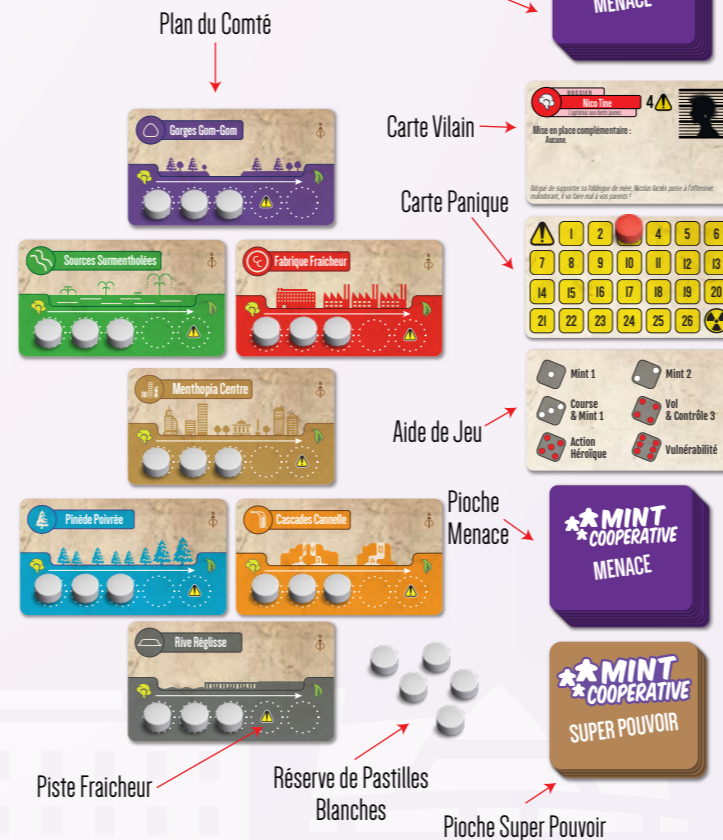
- 35 pastilles blanches (mint)
- 9 pastilles rouges (cannelle)
- 6 cartes Héros
- 5 cartes Vilain
- 1 carte Aide de Jeu
- 1 carte Panique
- 1 pion Héros Actif
- 7 cartes Ville (verso Mode Difficile)
- 11 cartes Super Pouvoir
- 26 cartes Menace
- 3 cartes Chaos
- 6 pions Héros
- 4 dés Action

## OBJECTIF

Votre mission est simple : protéger Menthopia Centre et les autres villes du Comté de Melunord des plans machiavéliques du S.T.O.M.A, le Syndicat pour la Terreur Odontologique et ses Maladies Associées.

Mint Cooperative est un jeu coopératif : les joueurs s'efforcent tous ensemble de vaincre le Vilain en surmontant les cartes Chaos du paquet Menace avant le déclenchement d'une condition de fin de partie entraînant leur défaite.

## MISE EN PLACE



1. Placez la carte Menthopia Centre au centre de la zone de jeu et disposez les 6 autres cartes Ville comme indiqué sur l'illustration ci-contre afin de constituer le plan du Comté.
2. Placez 3 pastilles blanches sur chacun des 3 emplacements les plus à gauche de la piste Fraicheur de chaque carte Ville. Placez les pastilles blanches et rouges restantes en deux piles séparées à proximité du Comté.
3. Choisissez la carte Vilain que vous souhaitez affronter pour la partie. Nous vous recommandons Nico Tine pour votre première partie. Placez sa carte à côté du Plan du Comté. Placez 1 pastille rouge sur la case correspondante de la piste Panique (son numéro est indiqué à côté du symbole Toxique sur la carte Vilain choisie). Suivez les instructions « Mise en place complémentaire » détaillées sur la carte Vilain.
4. Choisissez la carte Vilain que vous souhaitez affronter pour la partie. Nous vous recommandons Nico Tine pour votre première partie. Placez sa carte à côté du Plan du Comté. Placez 1 pastille rouge sur la case correspondante de la piste Panique (son numéro est indiqué à côté du symbole Toxique sur la carte Vilain choisie). Suivez les instructions « Mise en place complémentaire » détaillées sur la carte Vilain.
5. Mélangez les cartes Super Pouvoir et placez-les, face cachée, à côté de la pioche Menace.
6. Si vous affrontez un Vilain qui nécessite des cartes Événements, mélangez les cartes Menace restantes pour former la pioche Événement. Placez-la à distance de la pioche Menace afin de ne pas les confondre. Dans le cas contraire, rangez les cartes restantes dans la boîte. Ajoutez des Mints rouge depuis la réserve de Mint pour les utiliser comme des jetons Événement.
7. Placez la carte Panique et la carte Aide de Jeu à proximité du Plan du Comté.
8. Donnez à chaque joueur une carte Héros (indiquant le nom de son personnage et sa Capacité Héroïque) et le pion Héros correspondant. Chaque personnage place son pion sur la carte Ville correspondant à sa couleur et son nom (par exemple, Capitaine Cannelle commence aux Cascades Cannelle).
9. Le joueur ayant l'haleine la plus fraîche commence la partie, il prend le Pion Héros Actif.
10. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, donnez une carte Super Pouvoir aux trois premiers joueurs.

# VICTOIRE & DÉFAITE

Pour l'emporter, les joueurs doivent révéler et résoudre les 3 cartes Chaos de la pioche Menace sans déclencher l'une de ces deux conditions de défaite :

1. Le marqueur de la piste Panique atteint ou dépasse 27.
2. Toute condition de défaite décrite sur la carte du Vilain que vous affrontez.

# DÉROULEMENT DU JEU

1. Le joueur actif lance les 4 dés et les place près de la carte Aide de Jeu.
2. Vérifier les Menaces en cours (sautez cette étape pour le premier tour de jeu). Résolez tous les effets de ces cartes avant que les joueurs ne commencent leur tour.
3. Le joueur actif prend l'un des dés Action disponibles et applique ses effets (voir la section Actions possibles). Le dé choisi est alors retiré de la réserve de dés.
4. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire. A son tour, un joueur prend le pion Héros Actif, un des dés restants et il effectue son (ou ses) action(s) associés. Lorsqu'il ne reste qu'un seul dé Action non utilisé au début du tour d'un joueur, tous les joueurs défaussent leur carte Super Pouvoir, qu'elle ait été utilisée ou non.
5. De nouvelles cartes Super Pouvoir sont alors distribuées aux 3 premiers joueurs, dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif.

## Actions possibles

1. **Mint (x)** : Placez X pastilles blanches sur la piste Fraîcheur de votre ville actuelle, en la remplissant de la gauche vers la droite. Lorsque la piste est pleine (5 pastilles) vous ne pouvez plus en ajouter. Par exemple : les Cascades Cannelle n'ont plus qu'un emplacement de libre, Mint 2 ne rajoute donc qu'une seule pastille blanche.
  2. **Course** : Déplacez-vous vers une ville adjacente.
  3. **Vol** : Déplacez-vous vers n'importe quelle autre ville.
  4. **Contrôle (x)** : Reculez de X cases la pastille rouge sur la piste Panique.
  5. **Action Héroïque** : Résolez la Capacité Héroïque de votre carte Héros.
  6. **Vulnérabilité** : Résolez l'effet de Vulnérabilité de la carte Vilain.
- Si un dé ou un effet vous permet d'effectuer plus d'une action, les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.



# SUPER POUVOIRS

Les Super Pouvoirs sont des actions spéciales que les Héros peuvent effectuer. Pour ce faire, le joueur actif doit choisir un dé Action de la valeur correspondant à sa carte Super Pouvoir.

Remarque : Les joueurs sont encouragés à discuter et coopérer lors du choix de leurs dés. Certains joueurs peuvent être plus proches d'une ville à protéger, ou la carte Super Pouvoir ou la Capacité Héroïque d'un joueur peuvent être particulièrement utiles en regard de la situation du Comté.

# CRÉDITS

**Auteurs** Jonathan Gilmour, Brian Lewis  
**Développement** Justin Blaske, Mel Primus  
**Graphismes** Justin Blaske, David Li  
**Illustrations** Thomas Tamblin, Delapouite  
**Rédaction des règles** Calli Wright  
**Coordination** Rachael Blaske, Cherise Wilson, Heather Przystas  
**Traduction française** MeepleRules.fr

**TESTEURS**  
Jeremy Berven    Justin Dykema    Jason McHargue    Matt Canaday  
Matthew Greenleaf    Tony Lawhorne    Davita Dick    Anthony Ball  
Melissa Millar    Stephen Miller    Graham Jackson    Preston Williams  
Marcel    Cathy Babcock    Lucas Gentry

...et tous leurs groupes de joueurs qui ont travaillé avec nous pour tester ce jeu !  
Merci !

# AVIS DE MENACE !

Lorsqu'il ne reste qu'un seul dé Action, le joueur actif relance les 4 dés et les place près de la carte Aide de Jeu. Les résultats de ce lancer déclenchent toutes sortes de problèmes dont les Héros vont devoir s'occuper. Ces conséquences dépendent des valeurs des dés et du nombre de dés identiques :

Tous les dés sont de valeur 3 ou moins. Même s'il y a deux ou trois dés identiques, rien ne se passe. > **Tout est calme, le joueur joue son tour normalement.**

Tous les dés sont de valeurs différentes (et au moins un dé est de valeur 4 ou plus). > **Menace**

Deux dés sont de la même valeur. S'il y a deux paires (ex. deux 1 et deux 5), une seule double menace se produit. > **Double Menace**

Au moins trois dés sont de la même valeur. > **Triple Menace**

Consultez la carte Vilain pour déterminer les effets de la Menace, de la Double Menace ou de la Triple Menace.

Précisions sur la résolution des cartes Événements pour le Vilain **Sir Ali Toz** : ajoutez un jeton Événement (Mint rouge) à la piste Fraîcheur de la ville indiquée par le symbole Toxique. Chaque fois qu'un jeton Événement est retiré de la piste de Fraîcheur d'une ville, supprimez également le Mint le plus à droite des pistes Fraîcheur de toutes les villes adjacentes.

Précisions sur la résolution des cartes Événements pour le Vilain **Placula** : augmentez le niveau de Plaque du nombre de Mint indiqué sur la carte Événement.

# CARTES MENACE

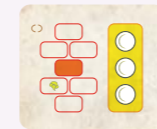
Lorsque les dés sont relancés, l'effet le plus fréquent est de piocher une ou plusieurs cartes Menace de la pioche Menace. Sauf indication contraire liée à un autre effet, lorsqu'elles sont résolues, ces cartes retirent des pastilles des pistes Fraîcheur de certaines villes.

## Résoudre une carte Menace :

Pour chaque ville en rouge sur la carte Menace, retirez le nombre de pastilles indiqué sur la carte Menace de sa piste Fraîcheur, en commençant par la pastille la plus à droite. S'il y a moins de pastilles sur la piste que le nombre qui doit être enlevé, retirez simplement toutes les pastilles présentes.

Faites ensuite progresser la pastille rouge sur la piste Panique du nombre total de symboles Panique visible dans la ville ciblée, si :

1. Il n'y a plus de pastille sur la piste Fraîcheur de cette ville.
2. Au moins un nouveau symbole Panique a été révélé sur la piste Fraîcheur de cette ville.



Une carte Menace est piochée



3 Mints sont retirés de Menthopia Centre, de la droite vers la gauche.



Deux nouveaux symboles Panique sont révélés.



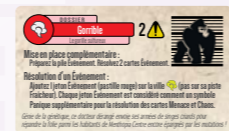
Le niveau de Panique augmente de 3 cases.

# CARTES CHAOS

Des cartes Chaos sont mélangées parmi les cartes Menace lors de la mise en place du jeu. Lorsque l'une de ces cartes est révélée, suivez ces étapes :

1. Augmentez le niveau de Panique du nombre de symboles Panique visibles sur toutes les villes.
2. Appliquez l'effet spécial Chaos indiqué par la carte Vilain, s'il y en a un.

S'il s'agit de la dernière carte Chaos de la pioche Menace et que ses effets n'ont pas déclenché de condition de défaite, les Héros ont vaincu le Vilain et ils remportent la partie !



Après avoir résolu 2 cartes Menace, Gorrible pioche une carte Événement.



L'événement de Gorrible se déroule sur la Rive Régliisse (la ville de la carte Événement contenant un symbole « Toxique »).



D'après la carte Vilain de Gorrible, une pastille rouge est ajoutée sur la Rive Régliisse.

# VARIANTE DE JEU

## UNE SENSATION PLUS FLUORÉE !

Voulez-vous que Mint Cooperative soit un peu plus facile à jouer ?

Ajoutez la règle suivante dès la mise en place :

Avant de commencer, distribuez à chaque joueur 1 pastille blanche. A tout moment durant la partie, après un lancer, cette pastille peut être utilisée pour modifier le montant du dé.

## MODE DIFFICILE

Un vrai challenge, ça vous intéresse ? Le verso des cartes Ville comporte une variante en mode Difficile : de nouvelles Pistes Fraîcheur avec un plus grand nombre de symboles Panique. Sur les cartes du mode Difficile vous verrez un symbole toxique qui les différencie des autres. Quand vous jouerez en mode Difficile, il est préférable d'utiliser la règle "Une sensation plus fluorée!" mentionnée plus haut.

## VARIANTES SOLO / 2 JOUEURS

Si vous jouez en solo, vous incarnez trois Héros de votre choix.

Si vous jouez à deux joueurs, chaque joueur incarne deux Héros.

## AU RAPPORT

Quelle que soit votre performance, vous devez être reconnu(e) pour votre investissement ! Vaincu ou victorieux, envoyez une photo de vous et votre Super Héros, sur laquelle vous tenez le certificat qui atteste de votre réussite par le #hashtag qui confirme la fin de votre mission.

